



ADMINISTRACIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA
CONSEJO DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL

EXP. 9055/18

Res. 3154/18

ACTA N° 172, de fecha 30 de octubre de 2018.

VISTO: La solicitud del Programa de Planeamiento Educativo (Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular) de aprobación del Plan de Estudios, Esquema Curricular, Anexo de Reglamento, descripción de los perfiles docentes para las nuevas áreas creadas y Programas, de la propuesta de Educación Media Tecnológica, orientación Diseño;

RESULTANDO: I) que dicha propuesta fue trabajada en una Comisión de diseño curricular integrada por la Sras. Alejandra MARTÍNEZ y Ana OLIVET (Departamento de Innovación y Diseño de Planeamiento Educativo), Prof. Manuela CLAVELLI (área de Diseño), Sra. Lucrecia DE LEÓN (Escuela Universitaria Centro de Diseño, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Udelar), Sras. Viviana URI y Stefani CONDE (Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular) y Sras. Andrea SUÁREZ y Grisel SORIA (Asamblea Técnico Docente);

II) que los Programas fueron elaborados por un equipo de trabajo en los que participaron la Sra. Ana OLIVET (Departamento de Innovación y Diseño de Planeamiento Educativo), Prof. Manuela CLAVELLI (área de Diseño), representantes de la Escuela Universitaria Centro de Diseño, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Inspecciones Técnicas del Consejo de Educación Técnico-Profesional Prof. Sandra CHELENTANO, Prof. María Rosa AGUIRRE, Prof. Laura BALBIER, los mismos fueron compartidos en una instancia de consulta con la Asamblea Técnico Docente, quien manifestó su

conformidad;

III) que en relación al Anexo de Reglamento, participaron los Sres. Carlos CASTRO y Gustavo DELGADO de la Sección Reglamentos y Reválidas;

IV) que a fs. 221, la Asamblea Técnico Docente toma conocimiento y avala la presente propuesta;

CONSIDERANDO: que este Consejo estima pertinente la aprobación del mencionado Plan de Estudios, Esquema Curricular, Anexo de Reglamento, descripción de los perfiles docentes para las nuevas áreas creadas y Programas, de la propuesta de Educación Media Tecnológica, orientación Diseño;

ATENTO: a lo expuesto;

EL CONSEJO DE EDUCACIÓN TÉCNICO-PROFESIONAL POR UNANIMIDAD (TRES EN TRES), RESUELVE:

1) Aprobar el Plan de Estudios, Esquema Curricular, Anexo de Reglamento, descripción de los perfiles docentes para las nuevas áreas creadas y Programas de la propuesta de Educación Media Tecnológica, orientación Diseño, que a continuación se detallan:

ESQUEMA DE DISEÑO CURRICULAR

Identificación	Código SIPE	DESCRIPCIÓN	
Tipo de Curso	049	EMT	
Plan	2004	2004	
Orientación	30G	Diseño	
Sector	375	Diseño	
Modalidad	Presencial		
Perfil de Ingreso	Egresados de Educación Media Básica en sus diversas modalidades.		
Duración	Horas totales:	Horas semanales:	Semanas:
	3328	33 a 35 horas	32
Perfil de Egreso	<u>Perfil genérico:</u> El/la egresado/a en EMT podrá: - Dominar lenguajes, códigos y principios científicos, tecnológicos y técnicos que le permitan operar - en un sentido amplio del término- sistemas específicos propios de su nivel y orientación.		



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



140 AÑOS EDUCANDO PARA EL TRABAJO

	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar sus conocimientos científicos, tecnológicos técnicos para analizar, colaborar en el diagnóstico y resolución de los problemas propios de su especialidad. - Seleccionar, organizar, relacionar, interpretar datos e informaciones representados de diferentes formas, para tomar decisiones frente a situaciones problema. - Relacionar informaciones y conocimientos disponibles para construir argumentación consistente y elaborar informes técnicos correspondientes al área de su especialización. - Manejar técnicas, métodos y procedimientos acordes a la orientación. - Planificar, ejecutar, controlar y evaluar los distintos procesos del ámbito en que se desempeña. - Desarrollar el pensamiento creativo y capacidades para la incorporación, adaptación o generación de tecnologías en el ámbito de su competencia. - Prever las consecuencias de sus acciones estableciendo una relación sustentable con el medio y una relación ética y solidaria con sus semejantes. - Desempeñarse laboralmente en forma individual o en equipo, en forma autónoma o bajo supervisión en ámbitos productivos de bienes y/o servicios. - Contribuir a gestionar en forma eficiente y eficaz el funcionamiento de la organización en que se desempeña. - Desarrollar la capacidad de adaptarse a los nuevos sistemas productivos a través de la formación continua. <p><u>Perfil específico</u> El/la egresado/a podrá:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aproximarse a la disciplina Diseño, su origen y evolución histórica, sus dimensiones, campos de acción y las diferentes etapas de su proceso. - Comprender el aporte del Diseño a la construcción de cultura material e inmaterial y su valor en la configuración de identidad. - Conocer las diferentes tecnologías disponibles y las etapas de producción de algunas áreas de aplicación del diseño. - Entender al Diseño como una disciplina de impacto social, cultural, económico, productivo y ambiental. - Ser capaz de mirar un mismo problema o hecho con un abordaje integral centrado en las personas y proponer variedad de alternativas hacia la solución. - Comprender y producir mensajes en las diversas aplicaciones del diseño, considerando los aspectos relacionados a la estética como herramienta comunicativa y constructora de sentidos. - Pensar y actuar lógico-creativamente entendiendo la capacidad creativa como agente transformador. - Desarrollar la capacidad de moverse de forma fluida entre lo abstracto y lo concreto y de experimentar rápidamente las ideas (modelos y prototipos). - Desarrollar habilidades para la investigación hacia la indagación y el análisis y el emprender hacia la concreción de un objetivo. - Desarrollar habilidades para la innovación, tales como el pensamiento crítico, la creatividad, la iniciativa, el trabajo en equipo y la generación de redes. - Desarrollar el pensamiento orientado a organizar y proyectar en diversos planos, más allá de la disciplina. - Participar como asistente técnico en el desarrollo de proyectos de diseño en áreas de representación gráfica (expresiva y técnica) y volumétrica (física y digital). - Aplicar técnicas y tecnologías vinculadas al desarrollo de productos. - Participar como asistente técnico en el desarrollo de proyectos utilizando herramientas y metodologías de diseño. - Ser capaz de trabajar en equipo, entender y aceptar la diferencia, lograr acuerdos y empatizar con otros, desarrollando su identidad. - Construir desde el diseño una mirada reflexiva e inclusiva respecto a los aspectos de género, así como corporales y de salud (estar y ser en el mundo, modo vinculante en lo social y cultural). 			
	Créditos Educativos	-----		
	Título	Bachiller Tecnológico en Diseño Asistente Técnico en Diseño		
Fecha de presentación: 29/08/18	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

INTRODUCCIÓN

En muchos países, el diseño ha adquirido una nueva importancia como herramienta para responder a los nuevos desafíos que presentan los cambios económicos, sociales y ambientales de los últimos tiempos. La incorporación del Diseño en los sistemas productivos promueve la industrialización inclusiva y sostenible, fomenta la innovación y garantiza modalidades de consumo y producción sostenibles.

Más que antes, el diseño está asociado a las actividades de innovación impulsadas por el usuario por parte de las empresas y al desarrollo de la sociedad impulsado por los ciudadanos. En consecuencia, varios países han comenzado sistemáticamente a invertir en diseño como parte de sus políticas de innovación y desarrollo.

Aunque con frecuencia todavía se asocia únicamente con la estética, la aplicación del diseño es mucho más amplia y la tendencia a nivel mundial es a la expansión del diseño y del pensamiento de diseño a nuevas y numerosas áreas, sirviendo de generador de valor productivo, social, cultural y ambiental.

ANTECEDENTES

1. URUGUAY

La incorporación del diseño en la educación es sin dudas un campo de la política, la investigación y la práctica educativa que se encuentra aún en un estadio incipiente de desarrollo en Uruguay.

A nivel ministerial, en el año 2013 el Gabinete Productivo creó el Consejo Sectorial de Diseño, espacio de articulación Público-Privado integrado por representantes del Estado, Cámaras empresariales, Academia e Instituciones relacionadas con el diseño con el fin de proponer Políticas Públicas en Diseño que dinamicen las cadenas productivas nacionales, promueva la incorporación



del pensamiento de diseño en la educación y la planificación e implementación de políticas públicas y favorezca el desarrollo del propio sector.

En relación a las instituciones de enseñanza de Diseño, las más relevantes vinculadas al sector son:

- Públicas:

- Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República.
- Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes, Universidad de la República.
- Consejo de Educación Técnico-Profesional - Universidad del Trabajo de Uruguay.

- Privadas:

- ORT.
- UDE.

En Educación Media Básica el CETP - UTU ofrece la Formación Profesional Básica (FPB) “Técnicas creativas” con énfasis en Fibras y Joyería. Esta formación tiene el objetivo de integrar el Diseño como aporte diferenciador, que permita al estudiante comprender y aportar a la cultura material (nacional, regional, internacional) a través del desarrollo de proyectos personales o colectivos que promuevan el desarrollo de identidades locales.

Además ofrece un Taller Optativo Curricular “TOC Diseño” con el objetivo de incorporar a la formación de los estudiantes componentes experimentales que promuevan la iniciativa, la creatividad y la capacidad transformadora, así como incorporar el lenguaje proyectual-creativo que habilite el ensayo y el error.

Por otra parte en educación media superior, CETP-UTU ofrece el curso EMP y BP Textil que incorpora el Diseño como herramienta promoviendo la observación, el análisis y la síntesis para proponer soluciones alternativas con

innovación en el sector vestimenta.

A su vez en educación terciaria, tiene para ofrecer el Tecnólogo en Productos en Gemas con el objetivo de fortalecer desde la formación técnica la incorporación de conceptos de Diseño, de investigación de materiales y de procesos tecnológicos, en el desarrollo de productos en gemas. Se busca formar un profesional que logre integrar aspectos técnicos, capacidades de comunicación y de comercialización de productos, apuntando a la posibilidad de diversificar la producción con alto valor agregado.

En todos los casos se presenta al estudiante herramientas analíticas, metodológicas y creativas para el abordaje a la transformación de materiales con sus tecnologías asociadas. Guiados por metodologías de Diseño los estudiantes son capaces de analizar temas de su realidad, problematizar y plantearse objetivos. Trabajan en equipo y toman decisiones para la generación de propuestas originales e innovadoras apuntando a una materialización de calidad.

2. REGIONAL E INTERNACIONAL

A nivel regional e internacional se relevaron antecedentes de formación en Diseño en educación media pública y privada.

- Regional:

- Modalidad Comunicación, Arte y Diseño del Nivel Polimodal en educación pública Argentina.

- Internacional:

- The International Baccalaureate Middle Years Programme (origen Suizo) en el cual el Diseño es parte de la currícula.

- INTI International University y Colleges (origen Malasia) Formación pre-universitaria en Diseño.

- dschool K12 (origen EEUU) Formación en herramientas de Diseño para



docentes de educación media.

Con la llegada de las nuevas tecnologías y los cambios que estas movilizan en la forma de pensamiento de los jóvenes, varios sistemas educativos del mundo han incorporado nuevas formas de acercar el conocimiento. Según Silveira (2016), en países como Finlandia, el foco es mostrar la relevancia de los contenidos en la práctica, integrando aspectos de la vida en las esferas política, económica y social de esa persona. Educación para la vida.

A su vez, UNESCO (2015) señala que el pensamiento crítico, la reflexión, el metacognoscimiento, la resolución de problemas, la creatividad, la asunción de riesgos, la comunicación, la colaboración, la innovación y la capacidad de emprendimiento son fundamentales para la vida y el trabajo del siglo XXI. En este documento y según los principios establecidos en el Informe Delors se describen las habilidades en cuatro pilares: aprender a conocer (conocimientos integrados y a lo largo de toda la vida), aprender a hacer (pensamiento crítico, resolución de problemas, comunicación y colaboración, creatividad e innovación, comunicación y tecnología), aprender a ser (lo social e intercultural, iniciativa, autonomía y responsabilidad, producción de sentido, metacognición, pensamiento emprendedor, aprender a aprender a lo largo de toda la vida) y aprender a vivir juntos (buscar y valorar la diversidad, trabajo en equipo e interconexión, ciudadanía, interculturalidad).

Por otra parte, según Silveira (2016), la National Research Council, organización canadiense especializada en investigaciones para políticas públicas, publicó en 2012 un importante estudio sobre conocimientos y habilidades para el siglo XXI. Fueron organizadas en tres grandes áreas: cognitiva, relacionada al pensamiento crítico, creatividad, procesos de aprendizaje; intrapersonal, que tienen que ver con las inteligencias emocionales y el comportamiento; y la interpersonal, habilidad de expresar ideas, interpretar

y relacionarse con otras personas.

En este mismo orden, en Uruguay se elaboró el Marco Curricular de Referencia Nacional (2017). En el mismo se establecen 5 ejes (con rasgos generales y particulares) para el perfil de egreso de la educación media: a. Habitar e intervenir en la complejidad del mundo, y entre sus rasgos: lograr apreciar diversas manifestaciones culturales, valorar el patrimonio cultural de su contexto, de su país y de otras realidades, tomar decisiones como usuario y consumidor responsable de tecnología considerando aspectos personales, sociales y ambientales, desarrollar su ser y estar en el mundo fortaleciendo su creatividad y su reflexión a partir de su hacer, pensar, imaginar, saber, sentir, comunicar y expresar en forma crítica y libre; b. Ejercer de manera plena su ciudadanía; c. Emprender y desplegar proyectos personales y colectivos, entre sus rasgos: ser protagonista de sus aprendizajes, enfrentando desafíos, resolviendo problemas y trabajando con otros, en un entorno autónomo y cooperativo, fijándose objetivos y emprendiendo proyectos para desarrollarlos; d. Pensar y actuar creativamente, entre sus rasgos: desarrollar el pensamiento lógico-creativo, poner en juego metodologías pertinentes en la producción del conocimiento; e. Comunicar y comunicarse, entre sus rasgos: valorar, disfrutar y producir objetos y acontecimientos estéticos para comunicar y comunicarse.

En este marco contextual de la educación se desarrolla este plan de estudio, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, tanto como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

Esta propuesta se concibe siguiendo la política educativa que promueve la incorporación del Diseño en la educación técnico - tecnológica del CETP-UTU

22

como estrategia para la innovación educativa, productiva, social y particularmente asociada a los lineamientos institucionales de universalización de la educación de calidad. Propone la incorporación del Diseño como herramienta posibilitadora de innovación, vinculada a los cambios tecnológicos y profesionales actuales, para el desarrollo productivo nacional con énfasis en el desarrollo local sostenible.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor, optimización de los costos y procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, además de favorecer la generación de espacios participativos, innovadores y profesionales.

El Diseño es una profesión que vincula el mundo de las ideas y la producción de lo concreto. Tiene la preocupación de dar valor y calidad de vida a las personas y, por eso, precisa estar conectado con el ser humano y su evolución. Si partimos del supuesto de que todos estos cambios tecnológicos alteran nuestra manera de interactuar, creando nuevas tensiones sociales, el diseño tiene como responsabilidad entender ese cambio y con base en ese entendimiento generar nuevas soluciones. Parte importante del mundo en que vivimos es un mundo creado por el hombre y por eso, es posible recrearlo. La gran capacidad humana está exactamente en crear lo nuevo, lo no imaginado (Tammela, 2016).

Vivimos, producimos, nos formamos, nos relacionamos en un contexto

cambiante, incierto, complejo y ambiguo. Las certezas que sostenían las estructuras del mundo pasado se revisan, modifican y redefinen de forma exponencial, lo que según Tammela, trae también un cambio de mentalidad, salimos de un modelo mental (pensamiento industrial) cerrado, eficiente y por eso controlado, hacia una nueva mentalidad (pensamiento digital) abierta, conectada y flexible.

Siguiendo a Tammela, el Diseño está constituido por tres elementos: Resultado (producto/servicio real, lo que percibimos y genera valor para las personas, la sociedad y los diversos actores de una organización); Proceso (forma de trabajar y ver oportunidades para crear soluciones de diseño); Diseñador (persona o grupo de personas que tienen una mentalidad y habilidades de diseño y las utilizan para llegar a un resultado concreto).

Por lo tanto, entendemos que formar en Diseño atiende al elemento Resultado del diseño; formar desde el Diseño atiende al elemento Proceso; y en la formación a través de ambos elementos se propicia el hacer-pensar del Diseñador, el cual según Tammela, se caracteriza por desarrollar habilidades expresivas, comunicativas, constructivas, colaborativas, analíticas y cognitivas, así como estimular una mentalidad flexible, intuitiva, empática, ambigua, sistémica, interdependiente, holística, detallista y prospectiva.

Formar en Diseño

La disciplina Diseño, históricamente, ha tenido en el mundo un rol relevante en el sector productivo. El producto/servicio, resultado de un proceso de Diseño responsable, otorga valor tanto a las personas para las que fue creado y para la organización que las produce, como para la comunidad en la que se incorpora. El Diseño, por su característica organizativa del trabajo, planifica y ordena procesos productivos orientándolos a la mejora; selecciona y/o crea materiales y

realiza cálculos para el aprovechamiento de los mismos minimizando impactos ambientales y económicos; idea y testea rápidamente las soluciones de manera de equivocarse rápido hasta llegar a la solución final, minimizando así errores en etapas productivas. Por otra parte, por su característica empática se acerca a las necesidades tangibles (funcionalidad, ergonomía) e intangibles (cultura, personalidad) de las personas, lo que hace que sea percibido el valor que ofrece; por su característica comunicativa hace a los productos/servicios comprensibles; pero por sobre todo, el aspecto creativo del Diseño amplía el universo de soluciones posibles tanto en cantidad como en calidad, busca conexiones no tradicionales, busca nuevas formas de hacer generando mejoras incrementales o radicales, siempre considerando su factibilidad y viabilidad real. Es por esto que muchos sectores productivos ven posible la innovación conducida por el Diseño.

Por otra parte, el resultado del Diseño es culturable. O sea, el Diseño es una actividad constructora de cultura en tanto opera significados y valores para dar a las personas experiencias que van a tener sentido en su vida, resignificando los objetos más allá de las tecnologías. Esta proyección de significados requiere entender previamente los valores que circulan en la sociedad, en la cultura y contribuir con la misma atribuyendo significados pertinentes y deseados (Carreira, 2016). Así también “la cultura, entendida como producción emergente de un espacio y un tiempo determinados, es dinámica y plantea la relación dialéctica entre el orden dado y la creación de nuevas formas, entre la tradición y la innovación” (Culturas y estéticas contemporáneas, s.f., p.69). En el marco de las formaciones de educación media, “el abordaje de las discusiones existentes en torno a lo cultural (qué es culto y qué no lo es) y las producciones y relaciones de sentido -es decir las estéticas- resulta fundamental para la

inclusión social” (Culturas y estéticas contemporáneas, s.f., p.69) y el desarrollo de las personas en tanto permite analizar e interpretar las sociedades y culturas en las que estamos inmersos, para desde allí poder transformarlas.

Formar desde el Diseño

La educación -central para el desarrollo social- estimula el encuentro de las capacidades humanas, genera formas de relación con el otro y valora a las personas y su capacidad de construir juntos como seres creativos. El diseño, como una forma de pensar, actuar y proyectar de forma transdisciplinaria, tiene mucho que aportar (Silveira, 2016).

El Diseño como transdisciplina dialoga continuamente con los aspectos cognitivos, interpersonales e intrapersonales. En el proceso de diseño de un producto/servicio se entra en contacto con los conocimientos del lenguaje escrito, verbal y visual, que tienen códigos diferentes que serán atribuidos a la solución del proyecto. A su vez, siguiendo a Silveira y como se ha mencionado, se estudian los significados de los objetos, los comportamientos y hábitos de las personas, se trabaja en la investigación y selección de materiales específicos, cálculos referentes a la utilización de materiales; se definen procesos productivos, industriales, tecnológicos y artesanales, para la materialización del objeto/servicio, su aplicación y usos; se estudian aspectos del contexto cultural, histórico y del mercado, así como los impactos socioambientales, culturales y económicos. Se inter-relacionan una amplia gama de saberes. Las actividades en un proceso de diseño involucran diversas áreas de conocimiento, que actúan de forma conjunta para la resolución de un problema más complejo y sistémico. Esa es la naturaleza del diseño.

De acuerdo a Zurbriggen y González (2014:343) el pensamiento de diseño “Es un proceso no lineal, producto del ensayo y el error, del aprendizaje por medio



del hacer (learning-by-doing), basado en la evidencia y en un alto grado de experimentación”.

En el pensamiento de Diseño se fusionan el pensamiento analítico-lógico y la mentalidad más interpretativa e intuitiva, el pensamiento creativo y experimental, con un equilibrio entre el análisis (capacidad de estructurar datos y pensar en forma lógica) y la síntesis (capacidad de integrar diferentes perspectivas y pensar intuitivamente). El uso de la intuición y la capacidad de interpretar la información para generar nuevas soluciones es un aspecto clave del pensamiento de diseño (Verganti y otros citado en Zurbriggen y González, 2014).

Por otra parte, el “Pensamiento de Diseño” implica una serie de métodos y procesos que colocan al ser humano en el centro. Implica crear con las personas, no sólo para las personas. Este enfoque de cómo abordar los problemas hacen partícipes activos a las personas involucradas en ellos en la búsqueda de caminos innovadores. Según Silveira (2016), este pensamiento se basa en tres pilares fundamentales: empatía (visión multidisciplinar y sensibilidad), colaboración (visión sistémica y contextual, poder pensar y hacer con otros) y experimentación (error como parte del proceso, creatividad, experiencia).

En este sentido, el pensamiento de diseño habilita la creación de soluciones que involucren nuevas perspectivas para abordar situaciones complejas de manera no tradicional. Así, el pensamiento de diseño se configura en un elemento importante en el proceso pedagógico, ya que permite generar estrategias, desarrollar procesos, y proponer experiencias a través de herramientas creativas y analíticas, poniendo al estudiante en el centro del proceso educativo (Martínez y Olivet, 2017).

El pensamiento de Diseño y sus metodologías proyectuales contribuyen a la

preparación del estudiante para enfrentar los desafíos de un mundo cambiante, siendo a su vez un medio para la generación de aprendizaje y conocimiento a través del pensamiento creativo y prácticas experimentales con mirada crítica.

Diseño en educación media: el hacer-pensar del diseñador

Según Ferreira y Gomez (2018), la enseñanza del diseño contemporáneo implica reflexiones acerca de su actuación en la sociedad, instaurando oportunidades para la identificación de proyectos tanto en el ámbito social como educacional.

“Al hacer uso de las herramientas de diseño; de sus fundamentos; de sus metodologías de trabajo, de sus maneras de interactuar en la construcción de la cultura material; de sus maneras de proceder en la concepción de los objetos; de sus maneras de utilizar las tecnologías y los materiales; de su característico sentido estético en cuanto a actividad proyectual; de sus maneras de realizar lectura y configuración del entorno; el diseño se torna, en el sentido y significado más amplio, un instrumento con gran potencial para participar y colaborar activamente en la educación formal e informal de los niños y jóvenes en estos tiempos de cambio” (Fontoura, 2002, p.7; citado por Ferreira y Gómez, 2018). Siguiendo a Fontoura, se trata de una transposición de la forma de hacer y pensar del diseñador para el campo de la educación y de la exploración de sus potenciales pedagógicos.

Para Portugal y Couto (citado por Ferreira y Gomez, 2018) el diseñador no proyecta meramente un objeto material, pero sí un conjunto de interacciones en un sistema con resultados definidos. Para entender el potencial pedagógico que envuelve los métodos, habilidades y actividades inherentes al diseño, es necesario comprender las características de su práctica proyectual como área inter-multidisciplinaria y su actividad generadora de conocimiento y de cultura



material. Según Simon (2009), en el Diseño “el conocimiento procede de la acción y toda acción que se repite engendra un esquema, una especie de concepto de la praxis”.

Esta actividad proyectual del Diseño está directamente relacionada con el proceso creativo, pero a su vez, la creatividad es el corazón del diseño en todas las etapas del proyecto (Baxter, 2000 citado por Ferreira y Gomez, 2018). El proceso mental de esta actividad proyectual es sin duda complejo e involucra múltiples habilidades (saber-crear-hacer) intelectuales y motoras, como el desarrollo de los sentidos, la memoria, el razonamiento, la movilidad entre lo abstracto y lo concreto, la reflexión en la acción, las habilidades manuales, la sensibilidad, entre otras, así como el desarrollo del pensamiento orientado a organizar y proyectar en diversos planos, más allá de la disciplina (Fabricio & Melhado, 2002 y Zambenedetti & Berger, 2012 citado por Ferreira y Gomez, 2018 y E.C.Diseño, s.f., p.81).

A su vez, el diseño tiene como componente la comunicación visual, tanto en el desarrollo de la disciplina como en las metodologías para su aprendizaje. Esto implica incorporar este lenguaje (icónico), comprenderlo y analizarlo críticamente, el cual no solo se suma al lenguaje verbal sino que ambos se articulan ampliando las posibilidades expresivas y comunicacionales (E.C.Diseño, s.f., p.81). Esto contribuye tanto con la producción cultural consciente como con el desarrollo de la persona y su vínculo con el entorno.

De esta manera, el carácter simbólico y comunicacional del Diseño involucra al estudiante en la comprensión de los mecanismos de elaboración y recepción de los mensajes y su significación, lo que le permitirá adquirir la capacidad de analizar en forma crítica y objetiva los mensajes que recibe y a su vez, con la toma de decisión consciente dentro del proceso de diseño, podrá proyectar los

mensajes que emite.

Por lo tanto, las actividades de diseño (interpretación, creación, desarrollo y materialización) y de la interacción de las personas con los productos de estas actividades (uso, manipulación, consumo de los productos) contribuyen a aprender a vivir e interactuar considerando esta dimensión simbólica.

El origen y la adaptación del ser humano a un contexto referencial, determinan su pertenencia y su identidad. Así, un ser humano culto no es aquel que frecuenta las expresiones más eruditas, seleccionadas de culturas exóticas (en términos antropológicos, no autóctonas) sino, aquel que participa integralmente de un sistema cultural que además respeta y recrea.

Desde esta formación en Diseño se pretende contribuir a la formación de personas observadoras, intérpretes y creadoras, “profundizando su capacidad de atención, percepción, análisis, valoración y goce estético, que influirá también en la calidad de la producción cultural.” (Culturas y estéticas contemporáneas, s.f., p.69).

Es imprescindible trabajar en el rescate y puesta en valor de la historia cultural, la contextualidad, las costumbres, los lenguajes y su expresividad, la recreación y la innovación, para reafirmar la diversidad, pero sabiendo también que un nuevo orden cultural se construye analizando, percibiendo e interpretando a los otros sistemas, respetando y atendiendo su diversidad (Fernández, s.f.).

Si se considera al sistema cultura como el modo en que el ser humano establece relaciones que le permiten aproximarse a otros (superar la alteridad) y trascender (reencontrarse con la unidad, con la mismidad), el diseño contribuye con la construcción colectiva, dialoga con e integra las diferentes miradas y áreas de conocimiento, estimula la relación con el otro desde su aporte a un objetivo común, propicia la cercanía. A su vez, “la observación y reflexión



respecto de su entorno y de sí mismo contribuyen a que el sujeto que aprende edifique un proyecto de vida individual y comunitario y elija de forma autónoma y consciente su futuro educativo y/o profesional para participar como integrante de su comunidad.” (E.C.Diseño, s.f., p.81).

Por otra parte, el proyecto político-pedagógico explicita la contextualización socio-político-cultural de la institución, así como los objetivos de trabajo y las concepciones de estudiante, educación, aprendizaje y desarrollo (Gonçalves, 2001). En ese sentido, el proyecto pedagógico podrá facilitar o inhibir el desarrollo de una cultura creativa en la Institución.

Según lo expuesto, el diseño presenta un gran potencial pedagógico que puede ser desarrollado en la educación general de los jóvenes. Para Carreira (2016) el diseño, como proyección de significados, debe ser disciplina ya en la enseñanza media, pues todo individuo debe entender, saber y hacer el propio sentido y significado de su vida.”

La formación en Diseño en esta etapa de la vida,

“es importante que se transmita no como un saber técnico, desprendido de la reflexión, sino como una forma de mirar e interpretar la realidad, con un sentido de experiencia vital. Por medio de esta disciplina el estudiante podrá involucrarse activamente en su entorno, participando del desarrollo de propuestas contextualizadas ya que no es posible concebir el diseño si no está inserto en un espacio y tiempo particular. De esta manera, comprenderá la importancia de su participación consciente y su posible aporte a sus pares, su escuela y su comunidad.”(E.C.Diseño, s.f., p.81).

PERFIL DE INGRESO

Egresados de Educación Media Básica en sus diversas modalidades.

OBJETIVOS

Aportar a la formación de personas capaces de desarrollar la creatividad y el

pensamiento crítico así como las habilidades comunicativas, colaborativas, empáticas, constructivas, desde una mirada sistémica y prospectiva.

Desarrollar capacidades en los estudiantes que les permitan contribuir a la construcción responsable de cultura a través de proyectos de Diseño.

Contribuir a la formación de personas capaces de resolver problemas de diseño de forma sustentable a través del proceso de Diseño y sus metodologías.

Promover la formación de personas capaces de participar en diferentes proyectos en el campo del Diseño con solvencia creativa, técnica y humana.

MARCO CURRICULAR

ESPACIOS	ASIGNATURAS	1er Año			2do Año			3er Año		
		Trayectos			Trayectos			Trayectos		
		I	II	III	I	II	III	I	II	III
Espacio Curricular de Equivalencia	Análisis y Producción de Textos	3	-	-	3	-	-	-	-	-
	Ciencias Sociales (Historia)	-	-	3	-	-	-	-	-	-
	Ciencias Sociales (Economía)	-	-	-	-	-	3	-	-	-
	Ciencias Sociales (Sociología)	-	-	-	-	-	-	-	-	3
	Filosofía	-	-	-	-	-	-	-	-	3
	Inglés	3	-	-	3	-	-	3	-	-
	Física CTS	-	3	-	-	-	-	-	-	-
	Matemática	-	4	-	-	4	-	-	4	-
Espacio Curricular Tecnológico	Taller de Diseño I	4+2*	-	-	-	-	-	-	-	-
	Laboratorio I	2+2*	-	-	-	-	-	-	-	-
	Representación I	4	-	-	-	-	-	-	-	-
	Historia del arte y la cultura	-	-	3	-	-	-	-	-	-
	Semiótica	2	-	-	-	-	-	-	-	-
	Fotografía	2	-	-	-	-	-	-	-	-
	Taller de Diseño II	-	-	-	4+2	-	-	-	-	-
	Laboratorio II	-	-	-	2+2**	-	-	-	-	-
	Representación II	-	-	-	4	-	-	-	-	-
Teoría y metodología del	-	-	-	-	-	3	-	-	-	

diseño I										
Gestión para emprender I	-	-	-	-	-	2	-	-	-	
Cultura, estética e identidad	-	-	-	-	-	2	-	-	-	
Tecnología Productiva Digital I	-	-	-	2	-	-	-	-	-	
Taller de diseño III	-	-	-	-	-	-	6	-	-	
Laboratorio III	-	-	-	-	-	-	2+2***	-	-	
Representación III	-	-	-	-	-	-	4	-	-	
Teoría y metodología del diseño II	-	-	-	-	-	-		-	3	
Gestión para emprender II	-	-	-	-	-	-	-	-	3	
Tecnología Productiva Digital II	-	-	-	-	-	-	2***	-	-	
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Horas Curriculares por Trayecto	24	4	6	22	4	10	17	4	12	

Total de Horas Curriculares Semanales*		34	36	33
Espacio Curricular Optativo	Opciones de Formación General 1° 2° 3° Son elegibles los cursos previstos en la lista de optativas para el Nivel de Educación Media Superior.	2	2	2
	Opciones de Profundización Profesional	2	2	2
Espacio Curricular Descentralizado	Opciones Formativas definidas por el Centro Educativo Son elegibles los cursos previstos en la lista de optativas para el Nivel de Educación Media Superior.	2	2	2
Pasantías Laborales	Artículos Nros 620 a 627 de la Ley N° 17.926 y N° 16.873			

* Horas integradas con Laboratorio I - Taller de Diseño I.

**Horas integradas Taller de Diseño II - Laboratorio II

*** Horas integradas Tecnología productiva digital II - Laboratorio III.

Trayecto I: Comunicación y Expresión

Trayecto II: Ciencias Naturales y Matemática

Trayecto III: Filosofía y Ciencias Sociales

En esta propuesta se recomienda a los estudiantes como espacio optativo la asignatura “Lengua PPT” (Área N° 107).

DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Taller de Diseño I, II y III

Aplica, integra y combina metodologías de Diseño, análisis del usuario y su contexto, análisis forma-función, análisis socio-cultural, aspectos tecnológicos y factibilidad productiva, técnicas de representación y nociones de gestión de proyectos, vinculados al desarrollo de gráficos, productos y/o servicios.

Taller de Diseño I

Introduce herramientas de creatividad y composición gráfica y volumétrica. Introduce al diseño gráfico como herramienta de comunicación. Presenta los elementos fundamentales de la Identidad visual de productos y servicios (tipografía, aspectos formales, aspectos cromáticos, signos y significados) y sus aplicaciones y materialización. Introduce a la noción de proyecto.

Taller de Diseño II

Profundiza en las herramientas de creatividad, composición y el desarrollo morfológico de objetos.

Presenta las etapas básicas del proceso de diseño. Introduce al análisis del usuario y su relación con las actividades, situaciones de uso y escenarios así como los aspectos socio-culturales y los factores ergonómicos, matéricos, productivos y tecnológicos.

Taller de Diseño III

Profundiza en el diseño de producto haciendo énfasis en la construcción de sentido de la experiencia del usuario vinculado al contexto socio-cultural. Introduce a herramientas metodológicas del Diseño de Servicios. Profundiza en los aspectos semánticos y semióticos (gráficos, productos, servicios).

El taller de Diseño III contribuye a la formulación de preguntas pertinentes como origen del proyecto final del curso a desarrollar en coordinación con todas las asignaturas del componente tecnológico.



Taller de Diseño integrará horas, coordinará y generará contenidos con:

En el primer año Taller de Diseño I con Laboratorio I.

En el segundo año Taller de Diseño II con Laboratorio II.

Laboratorio I, II y III

Es un espacio de exploración, experimentación y materialización. Introduce a herramientas y medios para representar físico-volumétricamente conceptos y propuestas de diseño a través de ejercicios a desarrollar en el curso (exploraciones formales-funcionales-matéricas-vinculares). Reúne los saberes concernientes a la realización de productos, abarcando el conocimiento de las materias primas y sus características físico-químicas, los procesos de transformación y los procesos productivos así como las posibilidades técnicas y constructivas. Introduce a un correcto manejo de la maquinaria, herramientas y buenos hábitos de uso.

Fomenta la actitud de búsqueda de nuevas formas de procesar o transformar los materiales (adaptación de tecnologías conocidas y/o búsqueda de nuevas tecnologías).

Laboratorio I

Introduce a las materias primas y los materiales con sus características físicas y químicas. Aproxima a la materialización volumétrica y la experimentación con diferentes materiales y sus posibilidades. Introduce a un correcto manejo de la maquinaria, herramientas y buenos hábitos de uso.

En las horas integradas con Taller de Diseño I se propone coordinar para realizar desafíos cortos hacia la materialización de conceptos y propuestas manejando diversidad de materiales.

Laboratorio II

Aproxima a la realización de maquetas a escala y bocetados volumétricos de ideas así como la representación de los materiales proyectados y sus

terminaciones (espesores, texturas, colores, características propias del material). Profundiza en la materialización volumétrica (vínculos entre materiales, terminaciones y acabados superficiales). Aproxima a la realización de prototipos rápidos para el proceso proyectual y a los primeros prototipos de detalles (constructivos y funcionales).

Laboratorio III

Profundiza los conceptos y técnicas atravesadas desde la práctica experimental y hacia la generación de alternativas haciendo foco en la factibilidad productiva. Profundiza en el conocimiento de las técnicas y procesos productivos tanto a nivel local, regional como internacional y en la aplicación de las herramientas y medios para la realización de prototipos considerando tecnologías productivas digitales.

Laboratorio integrará horas, coordinará y generará contenidos con:

En el primer año Laboratorio I con Taller de Diseño I.

En el segundo año Laboratorio II con Taller de Diseño II.

En el tercer año Laboratorio III con Tecnología Productiva Digital II.

Las premisas de trabajo deberán ser elaboradas conjuntamente con Taller de Diseño.

Representación I

Proporciona recursos manuales (mano alzada y representación técnica básica) y digitales (vectorial y pixelar) para la experimentación y composición gráfica, así como para la representación bidimensional y tridimensional de productos y su relación con el contexto que permita verificar, validar y transmitir ideas y conceptos.

Representación II

Proporciona los recursos de representación técnica normalizada y las herramientas digitales paramétricas, instrumentos de modelado y creación de

volumen (2D y 3D) para el enriquecimiento de la labor proyectual y su vinculación con lo productivo.

Representación III

Aplica los recursos de representación manual y digital en la expresión gráfica y técnica (2D y 3D) e incorpora herramientas de renderizado digital para el bocetado de ideas así como para el enriquecimiento de la presentación de proyectos.

Historia del Arte y la Cultura

Presenta los hechos artísticos y culturales más significativos de la historia del arte y la cultura, acercando una visión panorámica de las manifestaciones artísticas, culturales y de las teorías estéticas.

Identifica las múltiples dimensiones de los hechos artísticos y culturales y la relación con los aspectos socioeconómicos, políticos, filosóficos, medioambientales y simbólicos de la sociedad desde una mirada antropológica.

Analiza los factores y procesos que intervienen en la construcción de la identidad sociocultural en distintos contextos (local, regional y global).

Contribuye a identificar y valorar la diversidad cultural de la sociedad.

Estimula la formación de una visión personal, con el fin de desarrollar el sentido crítico y estético.

Teoría y metodología de Diseño I

Presenta nociones de Diseño, origen y metodologías considerando su evolución en la historia en los siglos XIX, XX y principios del XXI, vinculado a hechos tecnológicos, culturales y sociales así como a los procesos de la historia más significativos, valorando su significación en el proceso histórico y sus repercusiones en el presente. Aproxima a las dimensiones del Diseño y sus campos de acción. Introduce al Pensamiento de Diseño y sus atributos. Acerca

miradas actuales del contexto internacional, regional y nacional.

Teoría y metodologías de Diseño II

Profundiza en la noción de Diseño y en el Pensamiento de Diseño. Acerca al estudiante a los métodos y metodologías de Diseño. Aproxima al estudiante al análisis y reflexión del rol del Diseño en la sociedad actual, considerando su centralidad en las personas. A su vez, acerca conceptos relacionados a la gestión del diseño y a la comunicación del proyecto y sus alcances. Presenta casos de estudio del Diseño en la actualidad a nivel internacional, regional y nacional. Profundiza en los hechos históricos de diseño de la región (Brasil, Argentina, Paraguay, Chile y Uruguay) y los vincula a la situación actual del diseño, particularmente la de Uruguay.

Semiótica

Introduce a la definición de Semiótica y sus áreas de acción. Analiza la función comunicativa y significacional del color, la textura, la forma, los materiales y los métodos de producción de un objeto de Diseño (gráfico, producto, servicio) en relación al sistema de signos del entorno cotidiano de las sociedades contemporáneas. Analiza el rol del Diseño en cuanto constructor y comunicador de sentidos.

Cultura, estética e identidad

Analiza el rol de la definición estética en la interpretación y construcción de cultura e identidad de las sociedades pasadas y actuales.

Profundiza en los hechos históricos culturales y de diseño de la región (Brasil, Argentina, Paraguay, Chile y Uruguay) y los vincula a la situación actual del diseño, particularmente la de Uruguay.

Gestión para emprender I

Introduce a las habilidades y herramientas para emprender y gestionar recursos

hacia la concreción de un objetivo propuesto. Introduce a la noción de usuario y presenta herramientas básicas para la generación de una propuesta de valor. Por otra parte, busca desarrollar en los estudiantes la habilidad de vincular conceptos teóricos de la realidad socioeconómica y cultural a casos reales de proyectos de diseño e introduce de esta manera a la noción de tipos de innovación.

Gestión para emprender II

Presenta conceptos básicos de administración y gestión de proyecto: los aspectos financieros, las personas involucradas y sus capacidades, los procesos y la maquinaria a utilizar. Aporta a la visualización del ecosistema de su proyecto. Introduce a aspectos vinculados a la identificación de oportunidades para el desarrollo de una solución de valor y profundiza en la presentación visual y escrita del Proyecto.

Fotografía

Provee los elementos necesarios para desempeñarse en la disciplina fotográfica vinculada a la fotografía de productos. Introduce al estudio de los principios básicos de la fotografía, el trabajo con la cámara digital y la toma de elementos naturales y productos, focalizándose en la selección y definición de los recursos para la expresión conceptual de la imagen generada.

La propuesta metodológica se centra en el trabajo teórico-práctico.

Tecnología Productiva Digital I

Reúne los saberes concernientes a la tecnología digital para la fabricación de objetos. Introduce al estudio de las líneas de producción de objetos con nuevas tecnologías CNC (laser, router, plasma, chorro de agua, etc.) e impresión 3D.

Tecnología Productiva Digital II

Profundiza en los saberes concernientes a la tecnología digital para la

fabricación de objetos. Incorpora y aplica conceptos de tecnologías de producción digitales, así como posibilidades de fabricación y prototipado digital, y los vincula al diseño y desarrollo de objetos.

Tecnología Productiva Digital II integrará horas, coordinará y generará contenidos con Laboratorio III.

ENFOQUE METODOLÓGICO

El Plan de Educación Media Tecnológica se desarrolla mediante dos componentes: el componente genérico y el componente tecnológico.

El componente tecnológico de este plan “aborda la práctica del Diseño a través de conocimientos técnico-tecnológicos y teórico-proyectuales”¹. El componente técnico tecnológico se centrará en contenidos relacionados a las formas de hacer, presentando y aplicando técnicas, procesos y tecnologías involucradas en el desarrollo de gráficos y productos. El componente teórico-proyectual introducirá a contenidos metodológicos, históricos y teóricos de la práctica del Diseño.

“La metodología general del Plan deberá atender actividades prácticas, reflexivas e integradoras de los conocimientos”².

El Taller de Diseño será la asignatura guía y tendrá horas integradas con Laboratorio en el primer y segundo año. En el tercer año Laboratorio integrará horas con Tecnología Productiva Digital. En las horas integradas las propuestas de trabajo estarán acordadas, coordinadas y trabajadas en conjunto por ambas asignaturas. A su vez, se propone como metodología general del plan integrar contenidos entre todas las asignaturas para el trabajo en premisas conjuntas y/o proyectos liderados desde Taller de Diseño, en especial con las asignaturas

¹ Extraído del Plan FPB Diseño. Aplicación en Madera. Planeamiento Educativo. CETP-UTU

² Extraído del Plan Tecnólogo de Productos en Gemas. Planeamiento Educativo. CETP-UTU



Laboratorio, Representación, Tecnología Productiva Digital y Gestión para emprender.

“Esto supone una práctica docente fuertemente integrada proponiendo desafíos con planteo de ejercicios complementarios y otros compartidos, en objetivos y tiempos. Se priorizará las propuestas de trabajo que partan de temáticas de interés del estudiante, que incorporen su cotidianidad y en lo posible, su vinculación con la comunidad. Tanto para las asignaturas técnico-tecnológicas como para las teórico-proyectuales, se sugiere el planteo de las temáticas vinculadas a situaciones reales. Se propone trabajar en dinámicas de aula que permitan establecer estos intereses a través de actividades prácticas flexibles, reflexivas e integradoras de grupos. Esto supone también poner en acción el diálogo entre lo producido, la comunidad y los propios sujetos. Estos espacios permiten la construcción y desarrollo de estrategias metacognitivas, habilidades comunicativas e interpersonales que pueden, a su vez, ser valiosas herramientas para re-significar las vivencias de los participantes y re-valorar su trayectoria personal. El énfasis en el “aprender haciendo” y, a partir de la experiencia, la generación de situaciones y oportunidades de reflexión que promuevan procesos de re-significación, es esencial para las asignaturas del componente tecnológico y demás espacios curriculares con los que se relacionan”³. Se espera que desde todas las asignaturas se contribuya con el Taller de Diseño en la construcción de una mirada del Diseño como actividad técnico-creativa, proyectual, interdisciplinaria y culturable.

A continuación se presentan algunas características tomadas del encuadre metodológico de otras propuestas del CETP-UTU del área de Diseño⁴.

³ Extraído del Plan FPB Diseño. Aplicación en Madera. Planeamiento Educativo. CETP-UTU

⁴ Plan FPB Técnicas Creativas y Tecnólogo en Productos en Gemas. Planeamiento Educativo. CETP-UTU

Para el diseño y la planificación de las secuencias de aprendizaje y de tareas que contemplen estos aspectos pedagógicos específicos, se comparten y sugieren las siguientes líneas de trabajo:

1. El aprendizaje por proyectos:

Es un abordaje metodológico que favorece el aprendizaje experiencial y reflexivo, promueve la investigación con la finalidad de resolver problemas a partir de soluciones abiertas. Promueve en los estudiantes un mayor compromiso y responsabilidad con su propio aprendizaje y permite o habilita el desarrollo de competencias o capacidades complejas. Favorece la aplicación de las habilidades y conocimientos adquiridos durante el proceso de formación. Enfrenta a los estudiantes a situaciones en las que deberán rescatar, comprender, y aplicar lo que aprenden en la resolución de problemas y la realización de tareas. Para desarrollar un proyecto es necesario integrar el aprendizaje realizado en varias áreas y disciplinas superando una visión fragmentada por asignaturas.

2. El aprendizaje colaborativo:

Es un enfoque metodológico interactivo en el que los alumnos son los responsables de su aprendizaje y el de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar un propósito o meta común al grupo. Se prioriza la cooperación y permite el desarrollo de competencias comunicacionales, habilita la interacción (mediación) entre pares, y favorece el desarrollo de herramientas para la resolución de conflictos. La evaluación del proceso en el equipo (grupal) y en forma personal y la evaluación de los resultados alcanzados en cada etapa promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas.

Se recomienda la realización de distintos ejercicios que involucren procesos de investigación, análisis, composición y reflexión, los cuales, como procesos de



aprendizaje en diseño, implican continuas retroalimentaciones y evaluaciones, las cuales se enriquecen a través del trabajo en equipo y la modalidad de clases y consultas abiertas.

3. Pedagogía del contrato:

La pedagogía del contrato es una pedagogía diferenciada que permite desarrollar propuestas ajustadas a las necesidades y estilos cognitivos de los estudiantes. El contrato es una herramienta para el desarrollo de procesos de enseñanza y de aprendizaje. El estudiante es el protagonista de su proceso de aprendizaje; por tanto todas las acciones deberán estar orientadas a la promoción de su inclusión y de su autonomía. La propuesta metodológica deberá estar ajustada al nivel grupal y personal y la adhesión a un contrato promueve (para el grupo o para el estudiante) el compromiso y la responsabilidad.

Para ello: planteo del problema, conciencia y motivación, plan de trabajo y seguimiento facilitan esta tarea. El diseño previo de fichas, protocolos de trabajo, definición de formas de seguimiento permiten establecer metas plausibles, factibles, negociadas y generar compromisos a corto plazo. Favorece la visualización de las metas a alcanzar.

La pedagogía del contrato es un instrumento contra el fracaso escolar en tanto favorece: a) el desarrollo de la autonomía y el compromiso; b) el desbloqueo y el sostenimiento de la motivación; c) la atención a los distintos estilos, tiempos, atendiendo a través del contrato a sus propios procesos de aprendizaje; d) la comunicación entre los distintos actores involucrados; e) el seguimiento (para el docente y para el estudiante).

EVALUACIÓN

Los estudiantes serán evaluados por medio del REPAG aprobado y vigente por el CETP-UTU.

Se propone una evaluación formativa, en el marco de la cual las distintas propuestas, individuales y grupales, deberán priorizar los procesos y no solamente los resultados. Se evaluará el desempeño en clase, el proceso de investigación, análisis y desarrollo así como su presentación, la prolijidad e innovación de las propuestas.

Cada año, Taller de Diseño propone como último ejercicio la realización de un proyecto el cual deberá reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del mismo, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

“Las actividades, las tareas de evaluación planteadas deben contemplar la necesidad de implicar activamente a los alumnos y deben ofrecer oportunidades de explicitar dudas y a través de la producción evidenciar el proceso y por tanto, más oportunidades de mediación a través de la tarea. La evaluación debe tener “sentido” y debe ser vivida como “justa” legítima para que realmente opere como una instancia de aprendizaje.”⁵

“La modalidad del trabajo a través de “aprender haciendo” implica que a lo largo del proceso se podrán ver avances en los niveles de logro que habrá que registrar adecuadamente tanto para la evaluación como para la autoevaluación proporcionando para ello la información más adecuada y pertinente. Una alternativa puede ser el seguimiento de distintos tipos de registro como esquemas de análisis, bocetos, informes, fotografía de las instancias de procesos

⁵ Extraído de Plan de Estudios del Tecnólogo en Productos en Gemas. Planeamiento Educativo. CETP-UTU.



(por ejemplo de maquetas de avance), modelos de estudio, modelos finales, maquetas, prototipos, etc. de modo que los estudiantes puedan visualizar su proceso y evolución de forma cada vez más autónoma”⁶.

En el proceso de evaluación se utilizarán diferentes modalidades (auto-evaluación, evaluación grupal y evaluación entre pares) y propuestas didácticas que aborden los distintos ritmos y singularidades de los sujetos de aprendizaje.

En general se hará énfasis en la actitud activa hacia la propuesta, el compromiso y responsabilidad, la capacidad de relacionamiento, el desempeño individual y grupal.

REVISIÓN DEL PLAN

El plan tendrá un seguimiento continuo, en el cual se establecerán las necesidades de realizar ajustes a la propuesta presentada. Se sugiere que este seguimiento se realice a través de una comisión integrada por el Departamento de Desarrollo y Diseño Curricular, el Departamento de Innovación y Diseño del CETP y las inspecciones correspondientes.

Se sugiere una articulación previa al comienzo de la implementación, y es en este sentido que se sugiere la realización de al menos una jornada de integración, previa al comienzo del curso, entre los docentes que estarán a cargo. Esta propuesta es novedosa para unos y otros docentes y de la coordinación de la propuesta depende su éxito.

PLAN OPERATIVO

Para la implementación de este Plan de Estudios se hace necesario contar en términos generales con un espacio aula con equipamiento para el trabajo grupal así como un espacio de taller de carpintería, una sala de informática y equipamiento para impresión 3D. A continuación se detallan los materiales,

⁶ Extraído de Plan de Estudios del Tecnólogo en Productos en Gemas. Planeamiento Educativo. CETP-UTU.

herramientas, maquinarias y equipamientos informáticos básicos para el óptimo desarrollo de la propuesta.

ASIGNATURAS TALLER DE DISEÑO I, II y III Y REPRESENTACIÓN I

Infraestructura básica

Salón luminoso para el trabajo individual y grupal en mesas para 4 o 6 personas.

Asientos individuales.

Estantes o estanterías para guardar los trabajos en proceso y los entregados.

Equipo audiovisual propio del salón

Computadora laptop.

Cañón para proyectar.

Parlantes.

Superficie para proyectar (pantalla o pared libre).

Útiles y herramientas (compartidos con Representación)

02 cajas de lápices 2b.

02 cajas de lápices 4b.

02 cajas de gomas de borrar plásticas (no de pan).

03 cajas de lápices de colores blandos.

02 cajas de lapiceras.

02 cajas de marcadores negros finos.

02 cajas de marcadores negros gruesos.

02 cajas de marcadores gruesos de colores.

05 cajas de pinceles gota medianos.

05 cajas de pinceles chatos medianos.

10 reglas metálicas.

5 bases de corte 1x1m aprox.

5 pistolas de silicona y repuestos.

5 engrapadoras y repuestos.

Materiales (compartidos con Representación)

2kg hojas 50x70cm papel sulfito blanco.

2kg hojas 110 x 115cm papel kraft.

50 block de post-it de colores fuertes.

40 cartulinas de colores (no negro).

40 cartulinas negras.

2 resmas de hojas A4.

2 resmas de hojas A3.

20 planchas de cartón gris 2mm 78x109cm.

40 hojas de goma eva de colores.

05 cajas de acrílicos de colores.

05 cajas de témperas.

20 cintas de papel.

20 cintas adhesivas transparentes anchas.

3 litros de cola vinílica de escritorio.

3 litros silicona líquida.

20 planchas de cartón corrugado (con lámina de papel de ambos lados).

20 planchas de cartón corrugado (con lámina de papel en un solo lado).

ASIGNATURA REPRESENTACIÓN II y III

Infraestructura

Mismo salón que taller de Diseño y además:

Salón de informática con al menos una computadora cada dos alumnos, con las características determinadas abajo.

Conexión a internet.

Equipos informáticos

Misma laptop y cañón que taller de Diseño y además:

Computadoras con las siguientes características mínimas:

Procesador Intel i7 o AMD a10.

Memoria DDR4 de 16gb mínimo.

Disco 512gb mínimo.

Pantalla 23 pulgadas.

Tarjeta de video 4gb de ram mínimo.

Teclado y mouse.

Conexión a internet.

Softwares instalados

Adobe illustrator CS6 y/o Corel Draw 2018 o similar.

Adobe Photoshop CC 2018 o similar.

Materiales

Se comparten los materiales detallados en Taller de Diseño.

ASIGNATURAS LABORATORIO y TECNOLOGÍA PRODUCTIVA
DIGITAL I y II (CNC e impresión 3D)

Infraestructura

Taller de carpintería con maquinarias y herramientas básicas:

sierra circular, garlopa, cepilladora, trompo, torno para madera, lijadora de banda, serruchos, sierras de mano, etc.

Ideal tener espacio FabLab a disposición con maquinarias de CNC.

Equipos informáticos, maquinarias y herramientas necesarias

Impresora 3D y sus insumos correspondientes (indispensable para Tecnologías Productivas Digitales en 2do y 3er año).

Compu con requerimientos mínimos para poder conectar a la impresora 3d: i5 o amd a10, tarjeta de 2gb, 8gb de RAM, disco de 512gb sd o 1tb HDD.

Software para impresión 3D instalado.

Misma laptop y cañón que taller de Diseño a disposición.

Impresora en papel A4 chorro de tinta con cartucho continuo.



Cartuchos de repuesto.

Sierra de mesa chica.

6 Morsas.

6 prensas.

6 martillos.

6 pinzas.

3 taladros de mano con mechas de 3mm a 10mm (para madera y metal) y mechas de copa (para madera).

1 taladro de pie.

3 caladoras con repuestos de sierras.

3 segelines de mesa (para cortar espuma).

10 trinchetas.

10 cortante de círculos.

5 bases de corte 1x1m aprox.

Materiales

5 Tablas de eucaliptus grandis 1pulg. Espesor.

1 Placa de compensado fenólico.

2 Placas de MDF (3mm y 1cm).

1 Placa de PVC tipo Sintra 2mm (1.22 x 2.44).

1 Láminas de Mica o acetato.

1 láminas PET.

1 láminas PAI 2x1x0.1mm.

2 kg de Yeso cerámico dental.

1 litro de Látex líquido prevulcanizado para moldes.

1 litro Silicona para moldes bicomponente.

10 jabones bull dog (para tallado).

- 5 planchas de espuma plast (peletizada).
- 1 volumen de espuma plast de alta densidad (no peletizada).
- 1 litro de resina poliester con catalizador.
- 10 Varillas de madera 3mm, 5mm, 8mm.
- 5 metros de lienzo y otras telas de algodón.
- 5 sobres de Tinturas en base agua \$.
- 5 pots Acrílico escolar (rojo, amarillo, azul, blanco y negro).
- 1 pack x6 Pintura acrílico para tela.

BIBLIOGRAFÍA

- Carreira, J.C. (2016). Design de significados. En V. Falasca, A revolução do Design. Conexões para o século XXI (pp. 106-115). Sao Paulo, Brasil. Gente Editora.
- Correa, M. E. (2010). El diseño y su intervención en la cultura local: aportes de los diseñadores a la construcción simbólica de la vida cotidiana. VI Jornadas de Sociología de la UNLP. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología, La Plata. Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-027/713>
- Cuaderno 69 (2018). Presente y futuro del diseño latino. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
- Espacio curricular “Diseño”. Modalidad Comunicación, Artes y Diseño. Programa de Definición del Diseño Curricular del Nivel Polimodal. Dirección general de Educación Polimodal y Superior. Ministerio de Cultura y Educación. Argentina. pp. 81-84 Recuperado de http://www.adeepra.com.ar/documentos/doc_provincia/espacios_curriculares/Diseno.pdf
- Espacio curricular “Cultura y estéticas contemporáneas”. Modalidad Comunicación, Artes y Diseño. Programa de Definición del Diseño Curricular

del Nivel Polimodal. Dirección general de Educación Polimodal y Superior. Ministerio de Cultura y Educación. Argentina. Recuperado de http://www.adecepra.com.ar/documentos/doc_provincia/espacios_curriculares/Culturas%20y%20esteticas%20contemporaneas.pdf

- Fernández, S. Productos Elaborados. Fundamentos diseño, arte y comunicación I. Programa de Definición del Diseño Curricular del Nivel Polimodal. Dirección general de Educación Polimodal y Superior. Ministerio de Cultura y Educación. Argentina.

- Ferreira, P. y Gomes, W. (2018). Educação no século XXI: reflexões sobre o design para a educação básica. Cuaderno 69. Presente y futuro del diseño latino. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. pp 251-262.

- Ledesma, M. La vulnerabilidad del género. Una mirada desde el diseño social. Cuaderno 69. Presente y futuro del diseño latino. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. pp. 69-80.

Martínez, A. y Olivet, A. (2017). Design Thinking: Diseño para pensar la educación. Noveno Foro de Lenguas de A.N.E.P, 159-170.

- Silveira, F. (2016). Design & educação novas abordagens. En V. Falasca, A revolução do Design. Conexões para o século XXI (pp. 116-131). Sao Paulo, Brasil. Gente Editora.

- Simon, G. (2009). La trama del Diseño. Porque necesitamos métodos. México: Designio, S.A. de C.V.

- Tammela, J. (2016). Designer. O ser criativo, o ser inovador. En V. Falasca, A revolução do Design. Conexões para o século XXI (pp. 22-39). Sao Paulo, Brasil. Gente Editora.

- Zurbriggen, C. y González, M. (Julio-Diciembre 2014). Innovación y Co-creación: Nuevos desafíos para las políticas públicas. Revista de Gestión Pública, volumen III, Número 2, pp. 329-361. Recuperado de

http://www.revistadegestionpublica.cl/Vol_III_No_2/ZurbriggennyGonzalez.pdf

- Falasca, V. (2016). A revolução do Design. Conexões para o século XXI. Sao Paulo, Brasil. Gente Editora.

- Burgos, Carlos (2016). Teoría del Diseño: Categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. Revista Pensum vol 2. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, U.N.C. Argentina.

Educación

- AAVV, (1996), Corrientes didácticas contemporáneas, Paidós, Buenos Aires.

- ANEP, (2017). Marco Curricular de Referencia Nacional. Montevideo, Uruguay.

Recuperado de <https://mcrn.anep.edu.uy/sites/default/files/Documento%20MCRN%20agosto%202017.pdf>

- Cullen, Carlos (2009). Entrañas éticas de la identidad docente. Capítulo 6. Buenos Aires. La Crujía Ediciones.

- Díaz Barriga, Á, (2003), "Currículo, tensiones conceptuales y prácticas", Ensayo publicado en la Revista Electrónica de Investigación Educativa, Centro de estudios sobre la Universidad Nacional Autónoma de México.

- Mazzeo, C; Romano, A., (2007), La enseñanza de las disciplinas proyectuales. Ediciones Nobuko, Buenos Aires.

- Schön, D., (1996), La formación de profesionales reflexivos, Ediciones Paidós, Buenos Aires.

Área proyectual - creativa

- Barthes, R.; (1978), Colección Comunicación Visual, Editorial Gustavo Gili, Barcelona

- Baxter, M.; (1988), Projeto de Produto; Ed. Editora Edgard Blücher

- Beijon, JJ. (1993), Gramática del Arte. Ediciones Celeste, Madrid.



- Bonsiepe, G.; (1999), Del objeto a la interfase: Mutaciones del Diseño, Ed. Infinito, Buenos Aires.
- Bonsiepe, G., Kellner, P., Poessnecker, H.; (1984), Metodología Experimental. Desenho Industrial,
- Bramston, D.; (2009), Bases del diseño de producto: Materiales, Ed. Parramón, Barcelona.
- Ching, F. D. (2012) Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ed. G.Gili (3ra. Edición), Barcelona.
- Dabner, D. Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Ed Blume
- Dabner, D. (2005), Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Ed. Blume, Barcelona.
- Dondis, D. A.; (1995), La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- de Bono, E. (2013), Pensamiento Lateral. Ed. Paidós Ibérica
- Eva Heller (2010). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG.
- Gail Greet Hannah (2002), Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Ed. Princeton Architectural Press, New York.
- Gay, A., Bulla R.; (1990) La lectura del objeto, Ed. Tec, Córdoba, Argentina.
- Hudson, J.; (2009), Proceso: 50 productos de diseño del concepto a la fabricación, Ed. Blume, Barcelona.
- Kastika, E. (2001), Desorganización creativa, organización innovadora. Ediciones Machi, Buenos Aires.
- Lefteri, Ch.; (2008) Así se hace. Técnicas de fabricación para diseño de

producto. Ed. Blume.

- Mazini, E.; (1986), La Materia de la Invención: Materiales y Proyectos, Ceac, Barcelona.

- Munari, B. ; (1995), Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual, Ed. G.Gili (6ta. Edición), Barcelona.

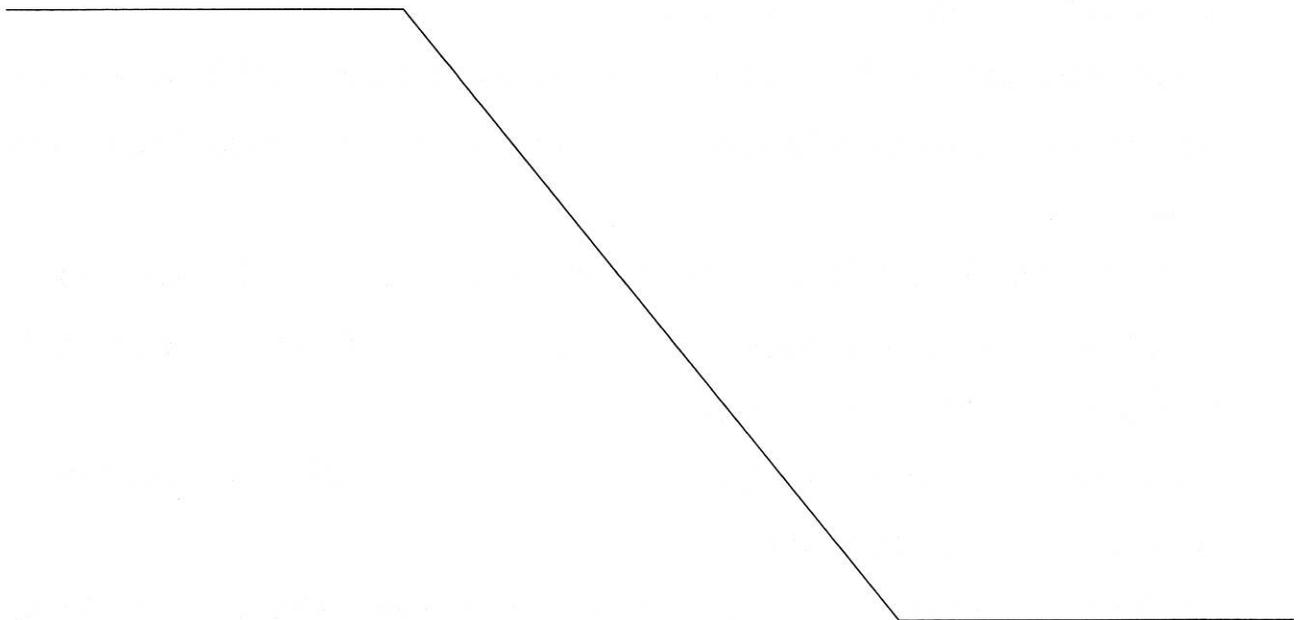
- Sparke, P. (2011), Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

- Van Onck, Andries; "Design, el sentido de las formas"; Centro de Diseño Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo.

- Vilchis Esquivel, L del C.; (2014), Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.

- Wong, W. (2012), Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Ed. G.Gili (1a edición), Barcelona.

- Wong, W. (2008), Principios del diseño en color. Ed. G.Gili, Barcelona.





Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

Construyendo
futuros
140 AÑOS EDUCANDO PARA EL TRABAJO

		Asignaturas				Horas Estudiante				Horas Docente			
Área	Cód.	Componente	Descripción	Propias	Integradas	Total semanal	Total Semestral	Créditos Educativos	Propias	Integradas	Coordinación ***	Total Semanal	Total semestral
1	014	CG	Análisis y Producción de Textos	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	364	CG	Ciencias Sociales (Historia)	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	667	CT	Semiótica	2	-	2	64	-	2	-	-	2	64
	320	CG	Física (C.T.S)	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	391	CT	Fotografía	2	-	2	64	-	2	-	-	2	64
	364	CT	Historia del arte y la cultura	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	388	CG	Inglés	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	9566	CT	Laboratorio I	2	2*	2	64	-	2	2	-	4	128
	802	CG	Matemática	4	-	4	128	-	4	-	-	4	128
	2041	CT	Representación I	4	-	4	128	-	4	-	-	4	128
2245	CT	Taller de Diseño I	4	2	6	192	-	4	2	-	6	192	
Sub Total				33	2	35	1120	-	33	4	-	37	1184
2	014	CG	Análisis y Producción de Textos	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	364	CG	Ciencias Sociales (Economía)	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
	678	CT	Cultura, estética e identidad	2	-	2	64	-	2	-	-	2	64
	3365	CT	Gestión para emprender	2	-	2	64	-	2	-	-	2	64
	388	CG	Inglés	3	-	3	96	-	3	-	-	3	96
9566	CT	Laboratorio II	2	2**	2	64	-	2	2	-	4	128	

EDUCACIÓN MEDIA TECNOLÓGICA DISEÑO - PLAN 2004

ESPACIOS	ASIGNATURAS	RÉGIMEN DE APROBACIÓN		PREVIATURAS
		1er. año	Actuación durante el Curso	Exoneración
Espacio Curricular de Equivalencia	Análisis y Producción de Textos	-	X	---
	Ciencias Sociales (Historia)	-	X	Historia (3ro. Ciclo Básico)
	Inglés	-	X	Inglés (3ro. Ciclo Básico)
	Física CTS	-	X	Física (3ro. Ciclo Básico)
	Matemática	-	X	Matemática (3ro. Ciclo Básico)
	2do. año			Asignaturas Previas
	Análisis y Producción de Textos	-	X	Análisis y Producción de Textos (1er. año)
	Ciencias Sociales (Economía)	-	X	---
	Inglés	-	X	Inglés (1er. año)
	Matemática	-	X	Matemática (1er. año)
	3er. año			Asignaturas Previas
	Ciencias Sociales (Sociología)	-	X	---
	Filosofía	-	X	---
	Inglés	-	X	Inglés (2do. año)
Matemática	-	X	Matemática (2do. año)	
Espacio Curricular Tecnológico	1er. año			Asignaturas Previas
	Taller de Diseño I (*)	-	X	---
	Laboratorio I (*)	-	X	---
	Representación I	-	X	---
	Historia del Arte y la Cultura	-	X	---
	Semiótica	-	X	---
	Fotografía	-	X	---
	2do. año			Asignaturas Previas
	Taller de Diseño II (**)	-	X	Taller de Diseño I
	Laboratorio II (**)	-	X	Laboratorio I
	Representación II	-	X	Representación I
	Teoría y Metodología del Diseño I	-	X	Historia del Arte y la Cultura
	Gestión para emprender I	-	X	---
	Cultura, Estética e Identidad	-	X	---
	Tecnología Productiva Digital I	-	X	Laboratorio I
	3er. año			Asignaturas Previas
	Taller de Diseño III	-	X	Taller de Diseño II
	Laboratorio III (***)	-	X	Laboratorio II y Tecnología Productiva Digital I
	Representación III	-	X	Representación II
Teoría y Metodología del Diseño II	-	X	Teoría y Metodología del Diseño I	
Gestión para emprender II	-	X	Gestión para emprender I	
Tecnología Productiva Digital II (***)	-	X	Tecnología Productiva Digital I y Laboratorio II	

NOTAS:

(*) Integran entre si

(**) Integran entre si

(***) Integran entre si

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados. La calificación final también resultará de acuerdo entre docentes y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique.

En caso de que un estudiante deba repetir alguna asignatura de los Espacios Integrados (Laboratorio I, Laboratorio II, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Taller de Diseño I y Taller de Diseño II), deberá cursar la totalidad de las horas correspondientes a la asignatura repetida – incluidas las horas que ésta integra con las restantes-.

Se han creado las áreas nuevas solicitadas por los referentes de Dibujo y Expresión Gráfica y Diseño, quienes definieron las variables que las identifican:

Área Nueva

Nº 2041

Nombre: Representación I.

Área de egreso = NO.

Área categorizada = NO.

Área exclusiva de Nivel III = NO.

Área Genérica o Restringida = Genérica.

Perfil:

Egresado de INET en Dibujo Técnico Polivalente.

Egresado de IPA en Dibujo-Comunicación Visual.

Licenciado en Comunicación Visual.

Título de Diseñador Gráfico, Industrial o Textil – Moda.

Estudiante avanzado de cualquiera de estas carreras.

En todos los casos deberá acreditar formación en Adobe Photoshop o similar y Adobe Illustrator o Corel Draw o similares.

Se valorará especialmente:

Tener experiencia docente en nivel de enseñanza media.

Tener experiencia profesional en el área (porfolio).

Área Nueva

Nº 2042

Nombre: Representación II y III.

Área de egreso = NO.

Área categorizada = NO.

Área exclusiva de Nivel III = NO.

Área Genérica o Restringida = Genérica.



Perfil:

Título de Formación docente en Dibujo (IPA o INET).

Título de Diseñador Industrial.

Título a Arquitecto.

En todos los casos deberá acreditar formación en programas tipo Rhinoceros (con Vray, Brazil o Flamingo), Fusion360 (con Keyshot), u otros similares.

Se valorará especialmente:

Tener experiencia docente en nivel de enseñanza media.

Tener experiencia profesional en el área (porfolio).

Área Nueva

Nº 9671

Nombre: Teoría del diseño.

Área de egreso = NO.

Área categorizada = NO.

Área exclusiva de Nivel III = NO.

Área Genérica o Restringida = Genérica.

Perfil:

Título de Diseñador Industrial o Licenciado en Diseño Industrial.

Título de Arquitecto con formación de Posgrado en Diseño (Especialización, Maestría, Doctorado).

Títulos extranjeros vinculados al área con especializaciones en la misma.

Se valorará:

Título de formación docente.

Títulos de Posgrado o Maestrías.

Cursos de especialización en el área del Llamado.

Estudiantes avanzados de cualquiera de estas carreras que estén desarrollando trabajos de graduación.

Experiencia Docente:

Poseer experiencia docente en el área de Teoría del Diseño (mayor a 2 años) en los ámbitos de la Enseñanza Terciaria Universitaria o no y/o Enseñanza Media.

Poseer experiencia docente en los ámbitos de la Enseñanza Media.

Se valorará:

Haber participado en equipos de trabajo de investigación o producción académica en el área del Llamado.

Haber participado de publicaciones en el área del Llamado.

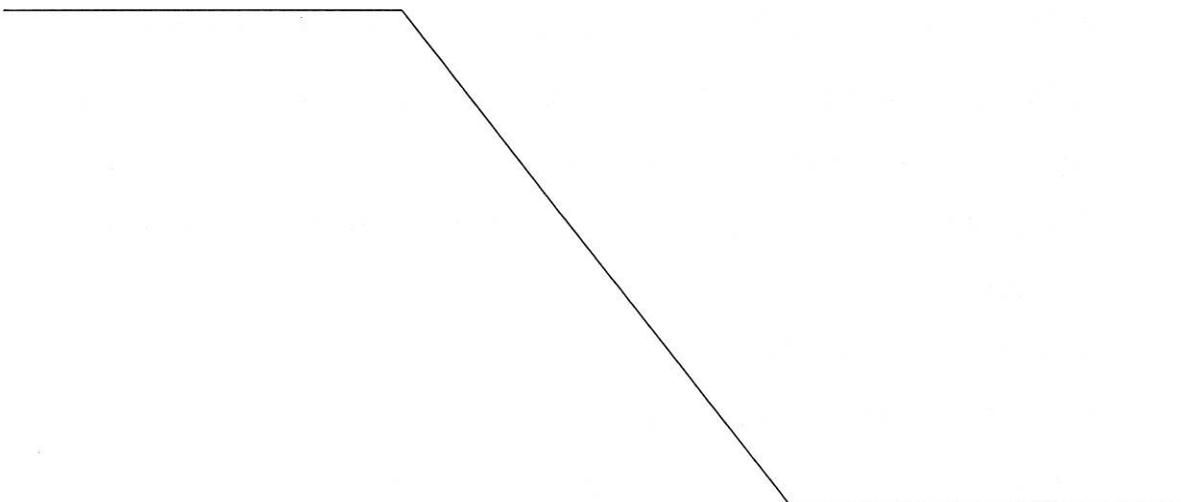
Aptitud Personal:

Muy buen manejo de las relaciones interpersonales.

Capacidad de trabajo en equipos interdisciplinarios.

Actitud proactiva.

Se incluye en el plan de estudios a efectos de aprobar el esquema curricular, la creación de áreas nuevas y el Llamado a aspiraciones de las mismas.



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	---		
AÑO		1°	Primero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		014	Análisis y Producción de Textos		
ASIGNATURA		0214	Análisis y Producción de Textos		
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Equivalencia			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la reformulación de la Educación Media Superior, que habilita a los estudiantes tanto al ingreso a estudios terciarios como al mercado laboral, es oportuno replantearse el rol de la asignatura inserta en un curriculum complejo y en una sociedad de cambios permanentes.

Si se piensa que los alumnos se incorporan a un mundo y a un país en que "todos los recursos naturales han desaparecido de la ecuación competitiva (Japón no los tiene y es rico, Argentina los tiene y no es rico)" - Thurow, 1993 - donde el capital y las tecnologías, independientemente de su origen, se instalan en aquellas naciones en que pueden maximizar sus beneficios y si se tiene claro que esto depende pura y exclusivamente del potencial humano, la ventaja

comparativa y perdurable sólo puede ser la creatividad, la capacidad, el desarrollo de las competencias fundamentales y los conocimientos específicos del capital humano.

El acceso al conocimiento y a determinadas competencias es el elemento decisivo para participar activamente de los nuevos procesos productivos.

El derecho al desarrollo está consagrado por las Naciones Unidas y es un derecho individual y colectivo que procura la realización del ser humano y por lo tanto, se vincula con la educación. Cuando se piensa o se diseña una propuesta educativa, no se la puede perder de vista; los alumnos tienen derecho a desarrollarse y a participar activamente en la construcción del país y del mundo del mañana. El joven debe participar en los procesos de integración nacional, pero también, integrarse mundialmente. La globalización es irreversible, es una contracción de los pueblos, es ambivalente, tiene aspectos positivos y negativos, no se debe demonizarla sino tratar de que se convierta en una fuerza positiva: una globalización con rostro humano.

- Mediación docente-conocimiento-alumno

Sánchez Iniesta (1995), considera que “las verdaderas transformaciones comienzan en las aulas y parten de los propios docentes como generadores de experiencias y conocimientos para resolver las contradicciones que se presentan en su quehacer diario”. Coincidiendo con esta reflexión, es pertinente cuestionarse cuál es la teoría que sustenta las prácticas pedagógicas y el lugar que ocupan tanto el docente como el alumno, en la situación de aprendizaje.

Los estudiantes que llegan al Bachillerato creen poseer las competencias lingüísticas y comunicativas necesarias para vincularse con los demás; la experiencia docente y los distintos informes de CEPAL, indican sus falencias. Es difícil, a veces colaborar en la reformulación de esas ideas previas que

pueden conspirar con un aprendizaje significativo.

Resulta necesario que al tomar contacto con un grupo de estudiantes, el docente se plantee su praxis pedagógica, cuál es la historia previa de aprendizaje de esos alumnos. Es inevitable, por tanto, que el profesor formule su tarea como una investigación a realizar con el fin de describir, evaluar y comprender la situación en su contexto.

Si se parte de este supuesto, se adhiere a las teorías que destacan el rol activo del sujeto construyendo su aprendizaje. Corresponde al profesor estudiar los antecedentes cognoscitivos de los alumnos que constituyen marcos alternativos; ellos, se corresponden con su concepción del mundo y dependen de su situación cultural.

Este aspecto no es fácil de resolver debido a que esos conocimientos de los jóvenes están reforzados, en muchos casos, por la familia y el contexto en que vive. Son difíciles de modificar porque se corresponden con estructuras mentales con coherencia interna y tienen cierto grado de validez. Es por eso necesaria la exploración de las ideas previas, la confrontación de éstas con nuevas ideas, para llegar posteriormente a la acomodación y aplicación de las mismas.

La educación necesita conocer la cultura que trae el alumno y le compete, además, la modificación mediante una participación activa y crítica, que fomente la reelaboración personal. Para que pueda establecerse este desarrollo evolutivo, Pérez Gómez (1994) sugiere que “los adultos guíen el aprendizaje del joven, mediante la facilitación de andamiajes”. Significa esto que en ese proceso de aprendizajes, el docente comience estimulando al alumno a realizar las tareas más simples y se reserve – en un principio- las más complejas.

A medida que el estudiante va dominando sus tareas, el adulto comienza a quitar su apoyo gradualmente. “En ese proceso de diálogo, con la ayuda y

andamiaje del adulto, el educando va asumiendo progresivamente las competencias que le permiten acceder al mundo de la cultura, del pensamiento y de la ciencia”.

No existe una práctica sin una teoría que la sustente. Es por ello que, Paulo Freire (1987), invita a cuestionarse acerca de la teoría a seguir. Subraya que las transformaciones no son sólo métodos o técnicas; la cuestión es establecer una relación diferente con el conocimiento y con la sociedad. En muchas oportunidades el conocimiento es impuesto para ser memorizado “como un cadáver de información” (op. cit.) y no, con una conexión viva con los alumnos. El llamado “método dialógico” de Freire es confrontado así con el llamado método expositivo de transmisión de conocimientos; en este último se convalidan las relaciones de poder: el conocimiento es de posesión exclusiva del docente. El diálogo, en cambio, neutraliza la dominación, coloca el objeto a ser conocido entre los dos sujetos del conocimiento (docente- alumno). Aclara Freire que el diálogo no debe confundirse con un espacio libre donde se puede hacer lo que se quiera, sino que se da dentro de un tipo de programa o contexto. No niega las diferencias entre el profesor y el alumno: el primero, conoce el objeto de estudio antes que los estudiantes, ya tiene experiencia, buscará que los alumnos reconozcan entre “leer las palabras y leer el mundo” (Freire, op. cit.). Para ello, crea ámbitos de participación, crea terrenos lingüísticos comunes, sitúa el proceso de aprendizaje en las condiciones reales de cada grupo. Demuestra a los estudiantes que respeta su lenguaje, pero también crea espacios de reflexión acerca de la necesidad de aprender el lenguaje general y culto.

- ¿Por qué el énfasis en la adquisición de competencias?

Las demandas actuales de la sociedad invalidan la discusión sobre “una formación general esencialmente academicista y desvinculada del mundo del trabajo versus una capacitación laboral propensa a caer en el mecanicismo y el



adiestramiento instrumentalista” (Daniel Filmus). Hoy, más que nunca, la adquisición de conocimientos y competencias debe estar acompañada de la educación del carácter, de la apertura cultural y del despertar de la responsabilidad social” (Tedesco).

¿Qué se entiende por competencia?

Carlos Cullen (1997) explicita: “la competencia refiere a la capacidad de respuesta personal del sujeto ante situaciones variables e imprevisibles y no al desarrollo de un repertorio de respuestas esperadas en función de que se consideran valiosas”. Debe hacerse una precisión de los términos aludidos anteriormente: capacidad, competencia.

Capacidad hace referencia a la potencialidad referida a las diferentes posibilidades que los seres humanos poseen. Competencia refiere a adquisiciones que, si bien requieren de las capacidades, éstas se potencializan con aprendizajes mediados por intervenciones docentes resultando en desempeños adecuados.

¿De qué forma se procesa una competencia?

A partir de esquemas mentales estructurados en red que movilizados permiten la incorporación de nuevos conocimientos y su integración significativa a esa red. Implica operaciones y acciones de carácter cognitivo, socio-afectivo y psicomotor que puestas en acción y asociadas a saberes teóricos y/o experiencias permiten la resolución de situaciones diversas en forma adecuada.

¿Cómo se logra movilizar esas competencias?

Empleando los conocimientos como recursos para aprender. Implica un cambio radical en la metodología de trabajo, que debe operarse primero y fundamentalmente en el docente. Si no ocurriera, si no se operara esta transformación, no se avanza. Lo revolucionario está en la metodología, no sólo en la aplicación de los contenidos.

El docente debe propiciar situaciones donde el alumno pueda desarrollar sus competencias y superar la tradicional contradicción entre teoría y práctica o entre "saber" y "saber hacer".

La calidad de competente supone el dominio de diversos contenidos por un solo alumno. Esos contenidos, tanto como las diferentes competencias, son desarrolladas en las diferentes áreas y/o asignaturas. Es indispensable el trabajo de coordinación de los docentes para las diferentes propuestas, de lo contrario el alumno tendrá un resultado parcial y sentirá como algo fragmentado lo que en la realidad es una unidad.

- Marco teórico de la asignatura.

¿Qué aportes se realiza desde la asignatura Análisis y Producción de Textos, en el marco teórico de Educación Media Superior y en el desarrollo de competencias que les permita a los jóvenes iniciar el ejercicio efectivo de la ciudadanía, ingresar al mundo del trabajo y/o continuar estudios superiores?.

Educar en el análisis de textos contribuye a educar en la comprensión en general, estimulando el desarrollo de las capacidades de recibir, seleccionar y jerarquizar y en consecuencia, interpretar la información recibida, base fundamental de todo proceso crítico.

Hablar de lengua es hablar de comunicación, de instrumento que permite explorar los ámbitos de la cultura y de herramienta que organiza el pensamiento y la actividad. En el campo de la educación formal, constituye un eje transversal puesto que las diferentes disciplinas hacen uso de ella para construir su conocimiento.

"El ser alfabeto supone un cambio en la condición humana: el pasaje de la competencia lingüística exclusiva que consiste en hablar una lengua natural primaria, a la competencia semiótica que consiste no solamente en aprender a leer y escribir esa lengua, sino en la posibilidad de ampliar el universo

cognoscitivo humano en función de la interacción de dos códigos lingüísticos fundantes" (Graciela Alisedo).

Desde el balbuceo inicial el niño toma la iniciativa con respecto al acceso del conocimiento de su lengua: la requisitoria lingüística. Ésta hace al niño competente. Es un usuario de su lengua, sabe usarla y se desempeña en diferentes interacciones comunicativas.

Ser usuarios competentes de la lengua significa desarrollar las cuatro macrohabilidades: hablar, escuchar, leer y escribir, que permiten desarrollar las capacidades de atender, inferir, anticipar, interpretar, retener, hipotetizar, comprender, contextualizar, planificar, reflexionar, organizar, expresar.

¿Qué pasa cuando el niño entra al sistema formal?

Debe incrementar su capacidad para usar la lengua como instrumento de interacción, de representación y de conocimiento. La requisitoria metalingüística en la escuela tiene que permitir analizar críticamente las situaciones problemáticas reales de las que se toma parte a diario en el proceso comunicativo: se habla y se escribe para contar, para informar, para convencer, para crear, etc.

Por lo tanto, el tránsito del alumno por el sistema educativo tiene que convertirlo en usuario autónomo del sistema de su lengua. A partir de la construcción de su práctica lingüística, apropiarse del lenguaje estándar del conjunto de la sociedad, de modo tal, que pueda distinguir los diferentes registros de lo oral como de lo escrito, y pueda pasar de uno a otro, eligiendo según el caso, los más adecuados para las situaciones comunicativas en las que esté implicado.

El docente debe tener presente: 1- los procesos cognitivos para promover la apropiación de los diferentes recursos lingüísticos, según las diferentes superestructuras textuales; 2- aquellos soportes necesarios de las teorías

lingüísticas que sirvan de hipótesis de trabajo, en una adaptación sensata de las mismas.

Se debe tener presente que la lengua se perfecciona y se enriquece si se tiene la oportunidad de escuchar, hablar, leer y escribir, en una permanente actitud reflexiva sobre la propia lengua.

Este ciclo es el adecuado para abordar el estudio de la lengua en función del texto lingüístico - considerado como una producción- y reflexionar sobre la estructura discursiva de la lengua transformándola en un objeto de conocimiento más allá de su entidad como instrumento de comunicación.

Se entiende por discurso aquella construcción lingüística que supone un formato especial, reconocible, a partir de una serie de elementos que lo caracterizan.

El estudiante en los primeros ciclos escolares ha tomado contacto con algunas tipologías discursivas primarias estrechamente relacionadas con la comunicación espontánea: el diálogo, la narración y la argumentación.

Las tipologías discursivas secundarias restringen lo espontáneo. El objetivo se deriva directamente de su forma de producción y está estrechamente relacionado con la escritura, como por ejemplo: la carta y el informe.

El abordaje a estos contempla dos planos de estudio: el textual y el discursivo; se realiza el estudio de las operaciones lingüísticas y cognitivas reguladoras de la producción, construcción, funcionamiento y recepción.

Se profundizará el discurso argumentativo, que cualquiera sea la temática, permitirá al joven crecer su capital lingüístico (vocabulario y construcciones sintácticas). Es importante que tome posición en sus juicios con un grado de descentración, que lo lleve a exponer sus afirmaciones y argumentos y estar atento a los posibles o reales contra-argumentos de su/s interlocutor/es.

La argumentación aparece como el mecanismo social por excelencia que regula la interacción de las acciones interindividuales o intergrupales (técnicas de

venta, publicidad, política, “disputa científica”, etc.).

El informe es un discurso que tiene características de la argumentación y de la narración. Permite discriminar dos modalidades de brindar información: relevamiento ordenado de datos y cronología de hechos.

Es imprescindible el abordaje al estudio del mismo puesto que existen muchas formas de la vida social en que se recurre al informe: actas de asamblea, reporte de lo actuado, resumen de una experiencia, diagnóstico, etc.

En el caso de los materiales de estudio es la posibilidad de construir un discurso propio con la información obtenida a través, por ejemplo, de la lectura. Implica un proceso de elaboración del conocimiento que se corresponde con uno de los más altos niveles de abstracción en el pensamiento. Se hace necesario un capital lingüístico importante por su requisitoria: la especificidad y precisión del vocabulario técnico y científico, así como de construcciones sintácticas precisas y adecuadas.

- Reflexiones

El docente no encontrará en esta propuesta programática una innovación sustancial de contenidos. No es a ello que apunta. El gran desafío es metodológico y didáctico.

Desde hace mucho tiempo, quizás demasiado, venimos constatando las dificultades que nuestros alumnos tienen con respecto al uso de la lengua materna. Nuestros colegas de otras asignaturas así nos lo han hecho notar en innumerables oportunidades. Muchos de ellos sin ser conscientes de que la lengua es tarea de todos, pues está presente en todo el currículo. Es necesario trabajar coordinados, tema que retomaremos, por su importancia.

No es momento de buscar culpables, las causas son muchas y un gran número de ellas escapan al ámbito escolar. Analizaremos con honestidad nuestra labor docente, con el fin de abordar críticamente nuestra tarea.

Debemos reconocer que durante mucho tiempo hemos priorizado en la enseñanza de la lengua, la dimensión formal en detrimento de la dimensión funcional y creativa; en otras palabras, hemos puesto más énfasis en la gramática que en las partes sustantivas y dinámicas de la lengua. También es cierto que hace tiempo hemos tomado conciencia de la necesidad de este cambio y venimos intentando otras estrategias. Pero aún no hemos dado el salto cualitativo. La mayoría de los docentes hemos sido formado en una didáctica diferente, hoy superada y anacrónica.

Nuestros alumnos, aunque no lo sepan verbalizar, así lo sienten. Ellos quieren y necesitan aprendizajes funcionales y creativos, buscan la aplicación de lo que aprenden y se sienten motivados cuando se les da la oportunidad de crear y de ser protagonistas de sus propios aprendizajes. No debemos olvidar que los estudiantes son una entidad social e intelectual que tenemos la obligación de desarrollar porque educamos antes que nada para la vida. No debemos anteponer las consideraciones académicas del conocimiento donde no sucede nada nuevo, donde todo está previamente solucionado, ordenado, simplificado, descontextualizado y muy fácil de evaluar, a la consideración social del conocimiento, de naturaleza conflictiva, problemática, dialéctica, inconclusa y por tanto, difícil de evaluar. Esta última nos agrade o no, es nuestra realidad de hoy y para ello debemos educar.

Los estudiantes que recibimos tanto en los Bachilleratos como en los cursos de Formación Profesional Superior, han recibido adiestramiento en el manejo de textos académicos (exámenes, escritos, etc.); y por ello, su vinculación con la lengua escrita es, en general, de carácter memorístico. Buscan el ingreso a estudios superiores y/o a un mercado laboral altamente competitivo; viven – además- una circunstancia especial: el desempleo o el seguro de paro.

Su descreimiento en el discurso pedagógico, es altamente perceptible. Con

relación a nuestra asignatura, pretenden que sea útil; por tanto, su motivación es de carácter instrumental: desean dominar el código para utilizarlo con fines prácticos. Esta motivación puede ser más fuerte que la integrativa: dominar un código nuevo para poder participar en la comunidad que utiliza ese código. Partir de esa motivación del alumno e ir construyendo con él la praxis comunicativa, constituye un desafío para nuestra tarea docente.

Por lo expuesto, es necesario priorizar el estudio del código oral y escrito con sus diferencias de tipo contextual y textual. Si jerarquizamos el concepto de uso de la lengua (con un propósito concreto, en una situación concreta), es pertinente respetar el proceso de los estudiantes en la adquisición de textos orales y escritos adecuados, coherentes y cohesivos. Es preciso construir dialógicamente, mediante la observación, análisis, discusión de diferentes textos, una red lógica de conceptos, ordenados jerárquicamente, que se adecuen al receptor y a la situación comunicativa.

En cuanto a la instrucción gramatical, se la observará en las distintas situaciones de los procesos de composición del texto, corrección y revisión que realice el alumno en colaboración con el docente. Distintos estudios (Krashen, 1981; Flower y Hayes, 1980), demuestran que es más significativa la corrección realizada por el docente de los borradores del texto, previos a la versión definitiva, para de esa manera, enriquecer el proceso de composición del alumno.

Retomando las competencias generales, es preciso ir generando desde este primer curso situaciones que permitan:

- promover la capacidad de iniciativa de los estudiantes, al favorecer instancias en las que propongan textos de su interés, para analizar;
- propiciar el trabajo en equipo de manera responsable, al evaluar la actuación de cada uno de sus integrantes, de forma permanente;

- fomentar hábitos de trabajo positivos como la costumbre de consultar el diccionario cuando hay dudas, la elaboración de diccionarios propios con las dificultades ortográficas que va descubriendo, ya resueltas.,
- validar las instancias de coordinación con otras asignaturas, que se verán reflejadas en tareas concretas;
- aceptar el pensamiento divergente como forma de enriquecimiento y de formación individual y colectiva;
- colaborar en la formación de personas creativas, capaces de trabajar en equipo y de resolver problemas, de acuerdo a las demandas sociales actuales.

OBJETIVOS

- Competencias generales.
- Competencia comunicativa. Esta macrocompetencia incluye otras que deben ser trabajadas permanentemente:
 - Competencia lingüística.
 - Competencia discursiva.
 - Competencia textual.
 - Competencia pragmática.
 - Competencia enciclopédica.

Para desarrollar éstas, a lo largo de los cursos de la asignatura, se trabajará en la comprensión y producción de textos así como en la metacognición lingüística.

- Competencias específicas.

Las competencias específicas deben propiciar un usuario de la lengua que ejercite: el hablar, el escuchar, el leer, el escribir, el comprender, el interpretar, el reflexionar, el crear, el producir.

Dichas competencias están explicitadas en el cuadro siguiente:



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

Construyendo
futuros
140 AÑOS EDUCANDO PARA EL TRABAJO

CONTENIDOS

MACROCOMPETENCIA: COMUNICATIVA - EXPRESIVA						
COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDOS		ACTIVIDADES SUGERIDAS	EVALUACIÓN
HABLA	Reconoce el texto como unidad comunicativa.	Coordinar con los pares docentes.	Abordar el texto desde la:	Temas	Abordar un texto escrito desde la super, macro y microestructura Reconocer sus rasgos pertinentes: coherencia, cohesión adecuación, orden, clausura, etc.	Formativa - Sumativa Indicadores de logros
	Reconoce los rasgos pertinentes.	Realizar un diagnóstico	Superestructura (esquema global)	Texto: definición. Propiedades.		Evaluación diagnóstica Diferencia un texto de un no texto. Reconoce conectores. Aplica cohesión referencial y secuencial.
ESCUCHA	Anticipa, presupone los mensajes de acuerdo al interlocutor y a la situación comunicativa.	Planificar proyectos de aula.	Texto oral y texto escrito: rasgos pertinentes.		Escuchar diferentes textos orales (cassetes, videos) Reconocer características. Identificar elementos de la Comunicación. Elaborar un cuadro comparativo entre el texto oral y el texto Escrito. Seleccionar diferentes textos periodísticos (noticias, propagandas artículos de opinión, etc.) con la finalidad de observar las diferentes Funciones del lenguaje.	Reconoce marcas de la oralidad (entonación, títubeos, repeticiones anacolutos, etc.) Reconoce emisor, receptor, referente, situación, etc. Identifica funciones del lenguaje
	Es capaz de usar las diferentes secuencias discursivas.	Emplear trabajos grupales. Presentar preguntas cuestionadoras.	Macroestructura (coherencia Semántica)	El discurso, el texto y la secuencia	Distinguir el discurso, el texto y la secuencia Reconocer distintas secuencias en un texto: narrativas, descriptivas, dialógicas, argumentativas, etc	Produce textos de acuerdo con la finalidad pretendida. Identifica funciones del lenguaje
ESCRIBE	Reconoce los elementos cohesivos y los conectores del texto.	Proponer situaciones a resolver en forma individual y grupal.				Identifica secuencias dentro de un texto. Reconoce aspectos lingüísticos que las identifican.
	Reconoce, comprende y produce Textos.		Textos según el ámbito de uso (con especial énfasis en los textos sociales académicos y laborales) La carta en los distintos ámbitos.		Reconocer el ámbito a que pertenecen los distintos textos ya trabajados. Producir distintas clases de cartas: solicitud de empleo con curriculum vitae, comerciales y de carácter interno.	Adecua su producción de acuerdo al ámbito de uso. Reconoce las partes constitutivas de las diferentes cartas. Elabora un mensaje claro y persuasivo. Produce un mensaje breve de acuerdo a la situación

INTERPRETA	Continúa de la página anterior Aplica las macrorreglas: suprime, generaliza, construye.	Investigar junto a los pares.	Microestructura (cohesión)	La exposición. Características. Aspectos pragmáticos, estructurales y lingüísticos. El resumen y el esquema.	Analizar un texto expositivo. Producir su resumen Esquematizarlo	Aplica las estrategias para la producción de un texto expositivo. Suprime, generaliza y construye.
REFLEXIONA	Es capaz de evaluar el proceso de producción de Textos. Es capaz de escuchar con respeto y atención.	Investigar con los alumnos. Ejemplificar, ejercitar.	Reflexión meta-lingüística (formas deicticas y el pronombre; formas verbales; Operadores léxicos, semánticos, sintácticos, Pragmáticos)	La argumentación Características. Aspectos pragmáticos, estructurales y lingüísticos. La discusión. El debate. Actos de habla.	Aplicar estrategias de la argumentación. Seleccionar un tema, iniciar su explicación, promover sudiscusión y posterior debate. Reflexionar sobre sus características y diferencias.	Emplea estrategias argumentativas, hipótesis, justificaciones. Respeto la situación de comunicación. Escucha activamente a los interlocutores. Acepta el pensamiento divergente.
CREA	Es capaz de exponer sus opiniones con propiedad.	Realizar preescritura, escritura, reescritura.		El texto científico Un discurso expositivo y/o argumentativo.	Abordar el estudio de un texto Científico- técnico. Analizar las características propias del lenguaje científico-técnico. Reconocer los tecnicismos propios del texto estudiado.	Indaga sobre un tema de la orientación elegida. Produce. Aplica al texto los aspectos que lo caracterizan como un texto científico técnico. Reflexiona.
PRODUCE	Reflexiona sobre la estructura de la lengua	Reflexionar sobre el sistema de la lengua.		El informe.	Producir breves informes relacionados con la orientación elegida.	
SER	=		SABER	+		SABER HACER

El presente texto debe ser interpretado en forma global.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Díaz Barriga (1995) sostiene que “quienes tienen la condición de efectuar la innovación metodológica son los maestros. (...). Una brecha se abre entre quienes hacen modelos educativos, perfiles de desempeño, planes, programas y libros de texto, y los docentes, responsables de implementar e innovar en el aula”. Llevar a la práctica un programa no significa aplicarlo mecánica y puntualmente, sino que requiere ser adaptado a múltiples condiciones: contextuales, psicopedagógicas y de quienes intervienen en el proceso educativo.

Si se parte de una visión del aprendizaje como construcción individual-colectiva, en una relación dialéctica, se propiciará el trabajo en equipo y en régimen de taller a partir de lecturas orientadas y de los referentes previos del grupo, se tenderá a priorizar determinada línea metodológica. Sea esta u otra, es conveniente tener claro qué se espera lograr al finalizar el curso.

En lo que sí hacemos acuerdo los docentes es en proponer textos del interés de los alumnos, propiciando que ellos encuentren distintos discursos para ser analizados de manera reflexiva y crítica.

Retomando lo enunciado en la fundamentación, (página 2 de este documento) el docente guía a los alumnos en el aprendizaje desde las tareas más simples a las más complejas para que adquiera las competencias de forma progresiva.

Como docentes sabemos que a los estudiantes les resulta dificultosa la comprensión profunda de un texto y la correspondiente justificación de sus respuestas. Es por ello que consideramos conveniente que los alumnos respondan – en la primer etapa del curso- a los diferentes textos propuestos, según una serie de actividades secuenciales. Estas actividades se basan en el uso de una gama de distintas estrategias: comprometerse con la lectura,

describir/explorar, interpretar; de esta forma está aprendiendo el estudiante a emplear una heurística. Las actividades guiadas no sólo incluyen escritura sino también comentario, debate, interpretación oral, dramatización, escritura creativa o producciones más complejas. Si se les pide a los alumnos que “solamente respondan a textos”, puede resultar insuficiente porque carecen de los esquemas referenciales y mentales previos para asumir esta postura. Cuando leen un texto en profundidad, la mayoría de los alumnos pueden necesitar más guía o andamiaje para generar y ampliar sus respuestas.

La heurística (estrategia general usada para intentar resolver problemas) de describir/conectar/interpretar, sirve como andamiaje para mejorar la interpretación y la producción textual posterior. Las actividades guiadas ayudan a los alumnos a aprender a basarse en su conocimiento previo para hacer deducciones. Vinculando el conocimiento, pueden activar esquemas que los ayuden a entender mejor ese texto y reconocer que “entrar” en el mundo del texto, significa acceder y participar de los bienes culturales científicos y tecnológicos. Sin esta perspectiva, el hombre está condenado a vivir un eterno presente.

Es por esta causa que consideramos relevante que sea en los textos seleccionados, en los que aplique la complejidad de la comunicación, los actos de habla, la cohesión, etc.

También puede constatarse que los alumnos suelen tener dificultades para ampliar su pensamiento sobre los textos más allá de las respuestas inmediatas y superficiales. Las propiedades textuales de adecuación, coherencia y cohesión, pueden ayudarlos a centrar la atención en elementos estructurales importantes y a dirigir su pensamiento según un plan o andamiaje lógico. Podrían aprender a ampliar y organizar sus respuestas según ciertas estructuras de texto:



opinión/ejemplo, causa/efecto, problema/solución, etc. Por ejemplo, aplicando una estructura de problema/solución, pueden primero definir el problema, luego explicar los motivos de ese problema, proponer soluciones posibles y explicar por qué esas soluciones pueden resolverlo.

Otro objetivo de las tareas guiadas es el de ayudar a los alumnos a hacer inferencias sobre los elementos del texto. La interpretación de textos exige que un lector vaya más allá del texto mismo, para inferir su clase/tipo, el ámbito, el contexto, la trama/secuencias, las ideas o intenciones de un autor, las necesidades, motivos, creencias, conocimientos, características o actitudes. Una de las estrategias fundamentales para inferir el desarrollo de la trama es la capacidad de hacer predicciones y de justificarlas según una revisión de las pistas que hay en el texto. Mientras leen, se les puede pedir a los alumnos que hagan predicciones y las justifiquen basándose en una predicción del texto, que consiste en establecer hipótesis ajustadas y razonables sobre los que va a encontrarse en él, apoyándose para ello en la interpretación que va construyendo sobre lo que ya ha leído y sobre el bagaje de conocimientos y experiencias del lector.

Ir formando lectores competentes significa que “accedan a las ideas principales de un texto aplicando una serie de estrategias cognitivas y lingüísticas: de omisión o supresión de lo poco relevante; de sustitución – mediante las cuales se integran conjuntos de hechos o conceptos en otros- ; de selección – que llevan a identificar la idea en el texto, si se encuentra implícita- o de elaboración – mediante las cuales se construye o genera la idea principal cuando no está implícita” (1992, Solé, Isabel.).

Esta heurística – sin ser la única- permitirá que el estudiante logre comprender y abordar tanto la producción escrita como la producción oral.

Cassany (1994), señala que la comunicación oral y su enseñanza, constituye un desafío de la tarea docente. El prestigio de la lengua escrita, su presencia casi exclusiva en el ámbito escolar, y el hecho de que hasta fechas muy recientes apenas se han llevado a cabo estudios sobre comunicación oral, han provocado – entre otras circunstancias – el que esta forma de comunicación se analizara y juzgara, en general, con los criterios que se aplican a la lengua escrita que se toma como modelo. La competencia comunicativa supone en el hablante el dominio de un conjunto de subcompetencias, todas ellas imprescindibles.

A lo largo de la vida, cualquier ciudadano se verá en la necesidad de comunicarse oralmente de muy diversas maneras y en situaciones muy variadas. Su comportamiento comunicativo será más o menos competente en la medida en que, además del manejo del código lingüístico, sea capaz de ajustarse a esa situación: a su papel social como emisor, a la intención que persigue – contar, persuadir, demostrar, divertir...- , al tipo de destinatario y a sus circunstancias - uno o varios, con posibilidad de respuesta o no, de su mismo nivel cultural o distinto- al contexto.

Ese ajuste tendrá manifestaciones lingüísticas, como la selección del léxico, las fórmulas de cortesía, la mayor o menor complejidad sintáctica o conceptual, pero también se manifestará en la utilización adecuada de otros códigos, como el gestual y aquel que regula socialmente la proximidad o el contacto con el receptor, así como paralingüísticos: la voz, la entonación.

Es por ello, que la conversación, la información, la discusión y el debate, constituyen terrenos a explorar metodológicamente en cuanto al desarrollo de la competencia comunicativa. Crear el espacio conveniente - para que los alumnos expongan de manera informativa, argumentativa, diferentes temas de interés - permite observar, señalar y analizar la adecuación del código oral.

En cuanto a la producción de textos escritos, la actividad de escribir, por ejemplo, un resumen, corresponde tanto a la comprensión lectora – es imposible un buen resumen si falla la comprensión- como a la producción escrita. La comprensión no basta: con la información seleccionada hay que escribir un nuevo texto. Hay, por tanto, un componente cognitivo: el que se refiere a las operaciones de selección, omisión, generalización y construcción de información y un componente lingüístico. En efecto, la redacción de un resumen no es un simple ejercicio de eliminación y copia de lo que queda. Es preciso construir un nuevo texto que reúna los requisitos de ser fiel al contenido básico del texto inicial y estar dotado de corrección lingüística, cohesión, coherencia y adecuación.

Finalmente, los alumnos tienen que aprender a interpretar y producir textos sin la ayuda de actividades guiadas. Cuando adquieren ciertas estrategias heurísticas, los alumnos pueden aplicarlas a sus propias conversaciones, producciones escritas de textos, etc., reduciendo así su dependencia de las actividades guiadas.

Otra propuesta metodológica a la que se aspira en esta reformulación de los cursos de Formación Superior, es a lo que se denomina “trabajar por problemas”. Se constata que no existe una posición única en los diferentes teóricos de la educación. Perrenoud (1999.), señala: “Una situación problema no es una situación didáctica cualquiera, puesto que ésta debe colocar al alumno frente a una serie de decisiones que deberá tomar para alcanzar un objetivo que él mismo ha elegido o que se le ha propuesto, e incluso asignado”. Díaz Barriga (ob.cit.), establece: “...es fuente de conflicto el que algunos maestros se apoyen en una lógica formal- deductiva, mientras otros buscan ordenar el contenido a partir de la construcción- deconstrucción de problemas. En ocasiones, la

búsqueda de alternativas ofrece una seria dificultad. Existen, sin embargo, docentes que intentan incorporar una perspectiva multi o interdisciplinaria a su trabajo; por otra parte, la forma como se desarrolla el conocimiento en este momento reclama establecer planteamientos mucho más abarcativos entre varias disciplinas". Coincidentes con el enunciado señalado, la verdadera aplicación de esta propuesta metodológica, será la que en forma crítica y en la necesaria coordinación con docentes de otras disciplinas, logremos conceptualizar en cada uno de los diferentes cursos y centros.

El docente deberá trabajar imprescindiblemente en forma coordinada con sus pares de otras asignaturas, en especial con los del área tecnológica. Consideramos que debemos comprender que solo desde planteamientos y enfoques interdisciplinarios podremos arribar a buen puerto.

Las propuestas de aula que nosotros, docentes de esta asignatura planteamos a nuestros estudiantes, son siempre artificiales; únicamente en coordinación podremos llegar a situaciones verosímiles. Esto logrará remediar resultados desfavorables que los alumnos arrastran desde sus orígenes escolares y les permitirá la interacción de lo que aprenden con el marco socio-cultural en el que actúan.

La lengua es vehículo de todos los aprendizajes y medio de integración en la unidad de conocimientos de un currículum disperso.

Si bien el primer año de EMP coincide en sus contenidos con el de primer año de EMT se considera importante el cumplimiento total del mismo ya que estos alumnos no tendrán como aquellos otra oportunidad de trabajar la lengua más que en el presente curso.

Asimismo, es vital que cuando se aborde el texto según el ámbito de uso, los alumnos trabajen textos laborales como presupuestos, memorias descriptivas,

insrtructivos y otros que surjan de la coordinación con los docentes del área tecnológica.

Otro aspecto relevante e imprescindible del programa es la producción de informes, previsto en el texto científico técnico.

EVALUACIÓN

Una innovación didáctica y metodológica exige necesariamente un cambio en la valoración y constatación de los aprendizajes.

Durante el curso se realizarán evaluaciones de diversa índole según lo amerite el momento, circunstancia y finalidad de la misma.

En primer término se deberá realizar una Evaluación Diagnóstica con la finalidad de recoger información muy valiosa sobre el manejo de la Lengua de los alumnos, su nivel lexicográfico, la adecuación y riqueza de su discurso, etc., que le permitirá al docente orientar en primera instancia su quehacer pedagógico.

Si bien este punto de partida es importante e indispensable, no lo son menos las evaluaciones siguientes dado su carácter formativo. Con respecto a la Evaluación Formativa nos dice Álvarez Méndez: “La evaluación formativa, que se sirve de la información que recoge del aprovechamiento de los alumnos, está llamada a desempeñar funciones esencialmente de orientación y de ayuda para la actuación en el aula ofreciendo datos e interpretaciones significativas que permitan entender y valorar los procesos seguidos por los participantes, como proceso cualitativo y explicativo que es y ofreciendo al profesorado unos indicadores de la evolución de los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores de las insuficiencias advertidas.”

La evaluación debe ser un proceso integrado al desarrollo de todo el currículo y

de la tarea docente. Un divorcio en este punto nos hace perder toda intencionalidad formativa. El autor antes citado nos agrega: “Quiero llamar la atención sobre la necesidad de integrar cualquier práctica de evaluación como parte del mismo proceso de enseñar y de aprender, porque ella misma debe ser en sí actividad de formación intelectual y de aprendizaje”.

Concebida así la tarea de evaluar, nos conducirá a un resultado sumativo y final positivo, habiendo alcanzado de esta manera nuestra meta. Esta Evaluación Sumativa es la que se traducirá en última instancia en una calificación, que tratará de reducir a una expresión cuantificable, los resultados del proceso.

La evaluación debe siempre contribuir a la comprensión y mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para esto se deberá crear un clima de aula propicio, que favorezca la interacción con el docente y entre compañeros, donde la evaluación se perciba por el alumno como un paso necesario y enriquecedor del proceso, y no como una instancia amarga y penalizadora.

Las pautas metodológicas ya expresadas conducirán al docente a ir hallando distintas formas alternativas de evaluación, adecuadas a cada momento del proceso de enseñanza y aprendizaje y a cada grupo de alumnos, donde habrá cabida a experiencias de autoevaluación y coevaluación.

De acuerdo al objetivo de las diferentes tareas, la evaluación se elaborará como: preguntas (la respuesta está en el texto); preguntas de pensar y buscar (la respuesta es deducible pero exige cierto grado de inferencia) y preguntas de elaboración personal (su respuesta no se deduce sólo del texto, exige la intervención del conocimiento y opinión del lector).

Los trabajos de producción deberán dar al alumno la posibilidad de expresarse ampliamente a través de una expresión libre, divergente, imaginativa, creativa, de argumentación discrepante y espíritu crítico. De ninguna manera podremos

sacrificar estos aspectos en aras de un control técnico más minucioso.

BIBLIOGRAFÍA

Para el docente:

ALARCOS LLORACH, Emilio. Gramática de la lengua española. Madrid, Espasa Calpe, 1995.

ALISEDO, Graciela y otros. Didáctica de las ciencias del lenguaje. Paidós. 1994.

La autora define un marco teórico para la didáctica de la lengua y presenta la didáctica de la alfabetización como un proceso necesario de abordar desde el ciclo primario.

BASSOLS, Margarita y Anna Torrent. Modelos Textuales. Teoría y práctica. Barcelona, Octaedro, 1997.

BEAU FLY JONES y otros. Estrategias para enseñar a aprender. Buenos Aires, Aique.

Los autores abordan las diferentes disciplinas desde la concepción del planeamiento estratégico. Presentan un excelente planteo con respecto a los modelos heurísticos.

BERNÁNDEZ, Enrique. Introducción a la lingüística del texto. Madrid, Espasa-Calpe, 1982.

Con más de diez años, sigue siendo actual y muy útil : una de las mejores introducciones al tema.

BERTUCCELLI, Marcella. Qué es la pragmática.

BOSQUE MUÑOZ, Ignacio y otros. Lengua Castellana y Literatura. Bachillerato 1ero. Y Bachillerato 2do. Madrid, Akal, 2000.

Los autores realizan un importante aporte teórico y práctico de tipología textual.

CASSANY, D., Marta LUNA, Gloria SANZ. Enseñar Lengua. Barcelona,

Grao, 1994.

Intenta ser un compendio general de didáctica de la lengua materna, válido tanto para enseñanza primaria como secundaria. Es una obra extensa, que tiene la ventaja de estar concebida como apoyo a la tarea de desarrollo del currículo del área y el mérito de divulgar las principales aportaciones que se vienen dando en el terreno de la didáctica de la lengua (comprensión, expresión, planteamiento textual...).

CASSANY, Daniel. La cocina de la escritura. Barcelona, Anagrama, 1995.

El autor fundamenta la necesidad de un completo dominio de la escritura, exigencia ésta, de la vida moderna. Analiza diferentes textos desde el punto de vista de la composición de ellos. Es interesante el aporte que brinda desde los ejemplos textuales.

CASSANY, Daniel. Describir el escribir. Barcelona, Paidós, 1991.

Es un texto más técnico y específico que ofrece una explicación detallada de las propiedades textuales de los escritos y de las estrategias y las teorías de composición.

CASSANY, Daniel. Reparar la escritura. Barcelona, Aula, 1995.

En esta obra se abordan las cuestiones relacionadas con la tarea de la corrección, por parte de los profesores, y de los textos escritos por los alumnos y se intenta recoger las repuestas que en este momento existen respecto de qué, cómo, cuándo y cuánto corregir.

COSTA, Sylvia, Marisa MALCUORI. Tipología textual. Montevideo, Universidad de la República, 1997.

Las autoras señalan la importancia de abordar el texto desde su tipología. Para ello, adhieren a la teoría de Halliday, con respecto a la diferenciación entre “clase” y “tipo” de texto. Fundamentan con claridad, por qué y para qué

tipologizar.

DE GREGORIO, María Isabel y Rebola, María Cristina. Coherencia y cohesión en el texto. Ed. Plus Ultra, Serie Comunicación mixta.

DESINANO, Norma. El discurso periodístico. Argentina, Plus Ultra, 1987.

Trabaja los recursos propios de la noticia, crónica, editorial, reportaje.

DÍAZ BARRIGA, Ángel. Docente y programa: lo institucional y lo didáctico. Buenos Aires, Aique, 1995.

Este autor mexicano, analiza las tensiones que surgen en el proceso escolar y articula asuntos cruciales como contenidos, metodologías y evaluación. Desde un punto de vista crítico, también plantea conceptos como “imaginación creadora”, “pasión por el aprendizaje” y “programación en situación”. Constituye un gran apoyo para reconocer las diferencias entre programa y planificación, entendida esta última como las acciones pensadas con un propósito, que realiza el docente en el aula.

FREIRE, P. y Schort, I. Medo e ousadía. Sao Paulo, Paz e Terra, 1987.

El libro consiste en una entrevista que realiza Ira Schort a Paulo Freire. Las preguntas están íntimamente relacionadas con el método dialógico de Freire y el lugar que ocupa el docente en la trasmisión del saber. Para Freire, el profesor transformador tiene que empezar con el “aquí” de los alumnos proponiendo métodos dialógicos. Es un libro enriquecedor con respecto a la invitación a la reflexión sobre todo el quehacer docente.

MARÍN, Marta. Lingüística y enseñanza de la lengua. Buenos Aires, Aique, 1999.

La autora plantea que la enseñanza de la lengua materna es, ante todo, enseñar su uso personal y social; es decir, facilitar la creación y la recreación lingüística por parte de los usuarios, quienes necesitan conocer los principios y

fundamentos del sistema que emplean. Este libro articula ese campo del saber y su enseñanza, ofreciendo a los lectores la explicación de los principales conceptos lingüísticos y su relación con las prácticas pedagógicas. Escrito en un estilo claro y ameno, despierta el interés por conocer y orienta la mirada crítica sobre las prácticas.

MEDINA, Margarita. Manual de redacción comercial. México, McGraw- Hill, 1986.

Manual accesible y práctico para la elaboración de diferentes cartas comerciales.

NOGUEIRA, Silvia. Manual de lectura y escritura universitarias. Prácticas de taller. Buenos Aires, Biblos, 2003.

ONG, Walter. Oralidad y escritura. México, Fondo de cultura económica, 1987. El autor realiza un enfoque sincrónico y diacrónico de la evolución de la oralidad y la escritura. Es, sin duda, un referente valioso en la enseñanza de la lengua.

PEDRETTI, Alma y otros. Estudios de ortografía. Universidad de la República, Montevideo, 2003.

PIERRO, Marta. Didáctica de la lengua oral. Buenos Aires, Kapelusz, 1983.

Es un texto que recurre al diagnóstico inicial, la metodología de la enseñanza y la evaluación de la lengua oral. Se presenta acompañado por una serie de ejercicios que sirven como disparadores.

PERRENOUD, Philippe. Construir competencias desde la escuela. Santiago, Dolmen, 1999.

La propuesta del autor parte de la visión de una sociedad compleja que demanda de la educación no sólo una preparación academicista sino que al fin del proceso, el alumno sea capaz de trasladar sus adquisiciones escolares fuera de la

escuela, en situaciones diversas, complejas, imprevisibles, y las sepa resolver.

ROSENBLAT, Louise M. El modelo transaccional. Universidad de New York, 1996.

SACRISTÁN GIMENO Y PERÉZ GÓMEZ. Comprender y transformar la enseñanza. Madrid, Morata, 1994.

Los autores nos invitan a la reflexión de nuestras prácticas educativas, analizan los problemas y las prácticas que han sido y son esenciales para llenar de contenido y sentido la realidad de la enseñanza. Presentan temas y alternativas que son relevantes a cualquier profesor para ayudarlo en la clarificación de las opciones que sólo él puede tomar en la realidad profesional en que trabaja.

SÁNCHEZ INIESTA, Tomás. La construcción del aprendizaje en el aula. Buenos Aires, Magisterio, 1995.

Para el autor, el aprendizaje tiene, hoy en día, su apoyo teórico en el constructivismo. En esta teoría el profesional es creativo, generador del conocimiento, no solo un mero trasmisor de respuestas ya elaboradas. En esta construcción del aprendizaje, el autor se sustenta en la teoría de Ausubel y pone el énfasis en la necesidad de conocer las ideas previas de los estudiantes.

SOLÉ Y GALLART, Isabel. Estrategias de lectura. Barcelona, Grao, 1992.

La autora expone, con gran ameneidad, el modelo de comprensión lectora defendido en estos momentos por la mayor parte de los especialistas. Se trata del “modelo interactivo” que, por otra parte, está en plena consonancia con la concepción constructivista de la enseñanza y del aprendizaje.

TEDESCO, Juan. El nuevo pacto educativo. Madrid, Alauda- Anaya, 1995

Propuesta interesante que señala el vínculo entre educación y trabajo; para ello, presenta la situación inédita en que se encuentra la educación hoy, con respecto a las demandas del trabajador del futuro.

TUSÓN, Jesús. Lingüística. Barcelona, Barcanova, 1995.

Es – como señala el autor- una introducción al estudio del lenguaje, con textos comentados y ejercicios. La obra se presenta como una iniciación que no requiere conocimientos previos. Por lo mismo, se ha tenido un cuidado muy especial en no dar por supuestos conocimientos técnicos y en definir con la máxima claridad los conceptos y términos que son de uso corriente en esta disciplina.

VAN DIJK, Teun. La ciencia del texto. Barcelona, Paidós, 1983.

Otra aproximación global al concepto de texto, de uno de los autores fundamentales. Pone énfasis en el estudio de las estructuras textuales y su procesamiento.

ZABALA VIDIELLA, Antonio. La práctica educativa. Cómo enseñar. Madrid, Grao, 2000.

Material de divulgación de "Experiencia Piloto", 1996:

- Discutir para comprender. Dona Álvermann, Deborah Guillón y David O'Brien.
- Didáctica del lenguaje y la comunicación. Coherencia y cohesión. María Isabel de Gregorio, María Cristina Rébola.
- Los operadores pragmáticos y el acto de lenguaje. María Isabel de Gregorio y Mabel de Rosetti.
- La pragmática. Mabel M. De Rosetti, María isabel de Gregorio, Esther de Martínez.

Material de divulgación, curso sobre el valor académico de la evaluación, Montevideo, 1998.

- La evaluación de escolares andaluces en el área de lengua y literatura. Álvarez Méndez, Juan Manuel.

- La enseñanza de la redacción desde el punto de vista didáctico. Álvarez Méndez, Juan Manuel.

Para el alumno:

BOSQUE MUÑOZ, Ignacio y otros. Lengua Castellana y Literatura. Bachillerato 1ero. y Bachillerato 2do. Madrid, Akal, 2000.

Los autores realizan un importante aporte teórico y práctico de tipología textual.

CASSANY, Daniel. La cocina de la escritura. Barcelona, Anagrama, 1995.

El autor fundamenta la necesidad de un completo dominio de la escritura, exigencia ésta, de la vida moderna. Analiza diferentes textos desde el punto de vista de la composición de ellos. Es interesante el aporte que brinda desde los ejemplos textuales.

CASSANY, Daniel. Describir el escribir. Barcelona, Paidós, 1991.

Es un texto más técnico y específico que ofrece una explicación detallada de las propiedades textuales de los escritos y de las estrategias y las teorías de composición.

MARÍN, Marta. Lingüística y enseñanza de la lengua. Buenos Aires, Aique, 1999.

La autora plantea que la enseñanza de la lengua materna es, ante todo, enseñar su uso personal y social; es decir, facilitar la creación y la recreación lingüística por parte de los usuarios, quienes necesitan conocer los principios y fundamentos del sistema que emplean. Este libro articula ese campo del saber y su enseñanza, ofreciendo a los lectores la explicación de los principales conceptos lingüísticos y su relación con las prácticas pedagógicas. Escrito en un estilo claro y ameno, despierta el interés por conocer y orienta la mirada crítica sobre las prácticas.

La enumeración bibliográfica no pretende ser exhaustiva. Queda a juicio del

docente ampliarla así como orientar a los estudiantes en el uso de ella.

SITIOS WEB RECOMENDADOS

- Real Academia Española: [http:// www.rae.es/](http://www.rae.es/). Diciembre de 2003.

Diccionario, Diccionarios académicos y Diccionario de dudas.

- Biblioteca virtual Miguel de Cervantes: [http:// www.cervantesvirtual.com/](http://www.cervantesvirtual.com/).,
diciembre de 2003.

Biblioteca virtual.

- Grupo de Estructuras de Datos y Lingüística Computacional del Departamento de Informática y Sistemas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria:
[http:// gedlc.ulpgc.es/index.html](http://gedlc.ulpgc.es/index.html).

Aplicaciones en línea: conjugador, lematizador, flexionador, relaciones morfológicas y desambiguador.

- Universidad de Oviedo- Servicio común de informática gráfica:
<http://tradu.scig.uniovi.es/conjuga.html>. Diciembre de 2003.

Diccionario de sinónimos y antónimos. Conjugador de verbos. Traductor de textos. Listado de vínculos.

- SIGNUM Cía. Ltda., Lenguaje.com. El sitio de la ingeniería del lenguaje:
<http://www.lenguaje.com/herramientas/corregilo/Default.htm>. Diciembre de 2003.

Ejercicios elementales. Curiosidades. Descargas.

- ÁLVAREZ MURO, Alexandra; “Análisis de la oralidad: una poética del habla cotidiana”, Universidad de los Andes, Grupo de Lingüística Hispánica, Mérida, Venezuela.

<http://elies.rediris.es/elies15/index.html#ind>. Diciembre de 2003.

Material sobre oralidad y coherencia.

- SOTO ARRIVÍ, Juan Manuel; Gramática y Ortografía:

[http://www.indiana.edu/~ call/herramientas.html](http://www.indiana.edu/~call/herramientas.html). Diciembre de 2003.

Página personal. Ejercicios, herramientas, vínculos a diccionarios y descargas para windows (previo formulario). También incluye descargas para Macintosh.

- <http://www.hispanorama.de/ejint/ejguat/ejguat.htm>. Diciembre de 2003.

Página personal. Ejercicios de lengua. Listado de vínculos a diccionarios, incluyendo ediciones especializadas y de regionalismos.

- Lengua: <http://www.mitareanet.com/lengua.htm>. Diciembre de 2003.

Listado de vínculos con herramientas y recursos.

- TraduceGratis.com: <http://www.traducegratis.com/>. Diciembre de 2003.

	PROGRAMA				
	Código en SIPE	Descripción en SIPE			
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica			
PLAN	2004	2004			
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño			
ORIENTACIÓN	30G	Diseño			
MODALIDAD	---	---			
AÑO	1°	Primero			
TRAYECTO	---	---			
SEMESTRE	---	---			
MÓDULO	---	---			
ÁREA DE ASIGNATURA	364	Historia			
ASIGNATURA	0586	Ciencias Sociales (Historia)			
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	0	Equivalencia			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32		
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN DEL ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES

La inclusión de un área de Ciencias Sociales en la currícula de los Bachilleratos

Tecnológicos creados por el CETP a partir de 1996 ha sido claramente fundamentada en los DOCUMENTOS PROGRAMÁTICOS¹.

En ellos se declara en síntesis, que se intenta “desarrollar la formación de una cultura tecnológica integral, crítica, ética y polivalente”.

La formación integral, característica permanente de la política educativa institucional, prepara para el cambio constante en las ocupaciones y facilita las actualizaciones que sólo pueden alcanzarse con una sólida y firme formación de base otorgando “al ciudadano las herramientas para participar consciente y calificadamente en las decisiones concernientes al desarrollo nacional”².

Esta función democrática de la educación impulsada por el Estado, - según los Documentos de referencia- debería sustentarse en el desarrollo del juicio crítico y en la formación ética del ciudadano y del futuro trabajador para “bregar por la formación de seres abiertos y preparados para la reflexión y la capacidad de análisis permanente de la realidad capaz de promover una inserción laboral cuestionadora, creativa y promotora de cambios. No se trata de que egresen jóvenes que apurados por una inserción pronta en el difícil mercado de trabajo del país, no conozcan el entorno social y económico en el que habrán de desempeñarse”³.

Tomando como punto de partida estos criterios fundantes del área dentro del Bachillerato es que en Primer año se incluye Ciencias Sociales-Historia, en segundo año Ciencias Sociales - H. Económica y en 3er año Ciencias Sociales-Sociología.

¹ “...se asegurará que todos los educandos (...) sean capaces de:

-Pensar y comunicarse adecuadamente haciendo uso del lenguaje oral y escrito; del lenguaje matemático, de tecnologías como las computadoras y de procedimientos sistemáticos de análisis y resolución de problemas complejos.

-Adquirir, integrar y aplicar conocimientos provenientes de distintos campos y disciplinas tales como la literatura, las lenguas y la filosofía, la matemática, las ciencias naturales, la tecnología y las ciencias sociales.

-Trabajar y estudiar eficientemente demostrando responsabilidad y compromiso con los valores personales, sociales y cívicos necesarios para contribuir al desarrollo de una sociedad democrática y pluralista.” (Introducción, año 1997, pág 1).

² Lineamientos de una Política Nacional en Educación Tecnológica, año 1997.

³ Fundamentación General de Ciencias Sociales, año 1997, pág 2.



En el espacio temporal de estos tres años de la formación del Bachiller se pretende transitar por diferentes disciplinas sociales que aproximen a los estudiantes a la complejidad que caracteriza al mundo contemporáneo, y le acerquen espacios de reflexión que coadyuven en esa necesaria formación humana, ciudadana y orientada al trabajo productivo.

Concebida como un área, las Ciencias Sociales pretenden un abordaje desde la asignatura, pero en una interrelación permanente hacia las otras disciplinas sociales, en una visión que debería priorizar la integración de “saberes”, intereses y perspectivas, herramientas, recursos, etc.⁴

Esta interrelación integradora debe ser entendida en un doble sentido: debería realizarse en forma “horizontal”, es decir, poder mostrar que la complejidad del “ser humano en sociedad” admite la convivencia válida de diferentes perspectivas y el disenso responsable.

El concepto de área también debería ser entendido como un proceso “vertical”, en el sentido de complementariedad de los aprendizajes adquiridos a lo largo de los tres años de formación del Bachiller, lo que exige al cuerpo docente actuar en forma conjunta: coordinar Programas curriculares, acordar metodología, conceptos y procesos cognitivos, definir estrategias y prioridades.

El diseño curricular propuesto sigue el orden lógico y progresivo inherente a la construcción de lo abstracto: el tránsito por esta Educación Media Superior permitirá retomar ideas y conceptos que se profundizan globalmente en primer año y en forma desagregada y particularizada en segundo y tercero.

En esta perspectiva parece imprescindible transitar por sucesos recientes y diversos que permitan al estudiante analizar desde diferentes escenarios el

⁴ “El concepto de “Disciplina” que aquí se maneja está tomado de la definición de Guy Palmade en Interdisciplinariedad e ideologías, edit, Narcea, 1979, Madrid, pág 221

mundo actual y en particular la coyuntura del país en ese presente, pero atravesada por fenómenos estructurales; es decir poder analizar la dinámica del cambio y la permanencia. Fenómenos como: distintos modelos de crecimiento y las tendencias recientes de la economía, la transformación del Estado y el protagonismo de nuevos actores sociales y políticos, la capacidad y los requerimientos para la investigación y el desarrollo, las transformaciones en las relaciones laborales, la “brecha tecnológica”, las relaciones de poder y el mundo empobrecido, las expresiones culturales en todas sus manifestaciones constituyen entre otros, un marco adecuado para realizar esos procesos de reflexión.

Será necesario realizar una ajustada selección de contenidos, con miras a incorporar un trabajo más sistemático en procedimientos y modelos de acción. Al tiempo que se busca consolidar y profundizar las competencias adquiridas en la educación básica se propiciará el desarrollo de competencias más complejas y específicas de las Ciencias Sociales; así como iniciar a los estudiantes en el uso de técnicas y herramientas que les permitan introducirse poco a poco en prácticas de investigación, imprescindibles a la hora de elaborar los Proyectos Tecnológicos en el Tercer curso.

Los diferentes Programas curriculares del área deberán ser entendidos como directivas comunes para los Cursos de Bachillerato Tecnológico y Formación Profesional Superior. Sobre esta base común el profesor realizará en cada caso los ajustes necesarios: acordes a la especificidad de cada curso, a la heterogeneidad del alumnado y a aquellos aspectos locales relevantes a la hora de implementar el curso.

Estos ajustes- que los docentes pueden encarar - deben ser pertinentes y equilibrados, puesto que el cumplimiento del Programa es un requisito

imprescindible para lograr los objetivos del área.

COMPETENCIAS EN LAS CIENCIAS SOCIALES

En concordancia con el Documento del TEMS del 27/06/02 se considera que: “...la educación media superior debería atender principalmente al reconocimiento y vivencia de la complejidad propia del desarrollo y la explicación propia y contextualizada e histórica de los fenómenos culturales, políticos, económicos y sociales, recurriendo al uso de diversos métodos y técnicas para producir, categorizar, analizar e interpretar información”⁵.

Para lograr este gran objetivo de la Educación Media Superior se han organizado y definido en el mismo documento grandes competencias societales fundamentales tales como:

- Competencias para la vida o socioculturales.
- Competencias para vivir en nuestra sociedad.
- Competencias para vivir en el mundo globalizado.

Al tomar estas competencias fundamentales como ejes estructuradores de los programas en Ciencias Sociales ha sido necesario reflexionar sobre:

- la especificidad de la educación técnica y su relación con las Ciencias Sociales;
- la importancia estratégica en este bachillerato de procesos de análisis y crítica sobre los efectos de los fenómenos científicos y tecnológicos en la sociedad;
- La importancia del conocimiento en torno al tema de los cambios en las organizaciones empresariales y en el mundo del trabajo⁶.

Esas macrocompetencias societales fundamentales se han desagregado a los efectos del análisis teórico y de su definición en: “saberes”, - en el sentido de

⁵ pág 17

⁶ Ver “Fundamentación del Area de Ciencias Sociales en B.T., año 1997”

conocimientos fácticos imprescindibles y capacidades a desarrollar, así como al conocimiento de herramientas y técnicas propias de las Ciencias Sociales; otras relativas al “saber hacer”, es decir procedimientos o capacidades que permiten “la puesta en acción de esos saberes” y al “Saber ser y ser en sociedad” es decir, las actitudes y los valores a construir. Esto ha permitido definir en cada curso del área las competencias específicas.

Importa destacar que en el año 2001, la Sala de Inspectores del CETP acordó definir la competencia como un “aprendizaje construido y en permanente reconstrucción”, posibilitada por un dispositivo que permite movilizar conocimientos, procedimientos y medios de acción, asociados con “aspectos socio-afectivos, psicomotores y cognitivos”⁷.

Esa definición es la que se ha tomado como base para definir las competencias específicas del curso.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL CURSO CIENCIAS SOCIALES-HISTORIA:

El alumno:

- Interrelaciona y valora ciencia, técnica y tecnología con los procesos de crecimiento y desarrollo y los principales acontecimientos mundiales de la segunda mitad del siglo XX, especialmente en Uruguay. Vincula los aspectos mencionados con los cambios permanentes en el mundo del trabajo.
- Utiliza diferentes manuales de texto con eficacia y eficiencia y usa el diccionario en forma autónoma.
- Reconoce fuentes históricas de diverso tipo y en especial las fuentes escritas; percibe la importancia de su definición espacio-temporal; puede buscarlas, interpretarlas y realizar algunas críticas, operando adecuadamente con ellas.

⁷ Aspectos relativos al concepto de competencias, acordados por Comisión de Reformulación del CETP, en 2001.

- Confecciona fichas bibliográficas y temáticas en forma adecuada.
- Realiza pequeñas indagaciones históricas, individuales y grupales, utilizando alguna de las herramientas de las Ciencias Sociales, en especial la técnica de la entrevista.
- Inicia un proceso de comprensión sobre la complejidad de la “construcción” del objeto a investigar en Ciencias Sociales.
- Opera con la información en forma individual y grupal comunicando sus resultados en soporte escrito u oral.
- Integra activamente equipos de trabajo dentro y fuera del dispositivo aúlico en los que emite opinión fundamentada, crítica y reflexiva, actuando en forma responsable.
- Se expresa, utilizando el vocabulario básico del curso en forma adecuada y conoce algunos indicadores básicos relacionados con A. Latina y Uruguay que le permiten emitir opinión fundada sobre los principales contenidos temáticos del presente programa, en especial la defensa del medio ambiente y los valores democráticos.
- Puede realizar algunas reflexiones sobre documentos visuales, en particular sobre láminas fijas; lee y comprende adecuadamente ejes cronológicos y mapas históricos.

CONTENIDOS

- El mundo en la segunda mitad del siglo XX

Los problemas que dejó planteada la segunda guerra mundial

Los avances científicos-tecnológicos: importancia estratégica para definir el poderío mundial.

El desarrollo de organismos internacionales: ONU, FMI. GATT.

Sistemas capitalista y socialista: características de cada uno y su

relacionamiento conflictivo.

La descolonización: Características. (Estudio de un caso) Neocolonialismo.

Desigualdad en el mundo bipolar: conceptualizaciones sobre Tercer Mundo y subdesarrollo.

El mundo en la década de los 90'

La caída de la URSS y la desaparición del bloque socialista.

El protagonismo de los EE.UU en las decisiones mundiales.

Focos de tensión y aparición nuevos centros de poder.

El impacto de estos cambios: enfrentamientos étnicos y religiosos.

- La posguerra en América Latina

Efectos de la Segunda Guerra:

Proteccionismo y sustitución de importaciones.

Caracterización de los populismos (Estudio de un caso).

- Uruguay 1945-1958 *

Alcances y limitaciones del llamado “desarrollo económico acelerado”. El modelo urbano industrial. La innovación tecnológica en Uruguay. El agro durante el período. La democracia política uruguaya. Sindicalismo autónomo y pluripartidismo político. La sociedad uruguaya y el entorno cultural y artístico.

- América Latina en las décadas del 60 y 70

Indicadores económicos y sociales de la realidad del continente.

La Revolución cubana y su impacto en América Latina.

Las “rupturas” de los años sesenta en el mundo y sus influencias.

Principales interpretaciones sobre la crisis y la dependencia: sus respuestas.

El autoritarismo y el camino hacia las dictaduras. (estudio de un caso).

- Uruguay en crisis: 1958 -1973

Signos de la crisis en la “Suiza de América”.

Los movimientos sociales. La cultura y la Iglesia en el Uruguay de los 60'.

Los cambios en los partidos políticos.

La Reforma constitucional de 1967.

Del autoritarismo al golpe de Estado de 1973.

- La dictadura uruguaya y la restauración democrática

Etapas y características de la Dictadura. Impacto de la dictadura en la sociedad y la cultura. Características económicas del período: la experiencia neoliberal.

Cambios en el mundo del trabajo y desarrollo del sector informal.

Características de la transición. Los temas pendientes.

La recuperación democrática.

- Tensiones a fines del siglo XX **

La “globalización” y sus múltiples implicancias:

Pobreza y riqueza en el mundo actual.

Ultimas tendencias organizacionales del sistema capitalista.

Los cambios en el mundo del trabajo: tercerización y flexibilidad laboral.

Trabajo informal y exclusión social. Movimientos migratorios.

Los procesos de regionalización (MERCOSUR).

Ciencia, técnica y tecnología y los procesos del desarrollo. Sistema Nacional de Innovación y sus modelos.

*En esta unidad los estudiantes comenzarán a realizar indagaciones extra áulicas y grupales en temáticas vinculadas a la especificidad del Bachillerato en que se inserte este Programa. Para ello se podrán profundizar en aspectos económicos, (BT Agrario) en aspectos relacionados con la organización empresarial y del trabajo (BT Administración) en aspectos relacionados con aspectos culturales y artísticos (BT de Turismo o Diseño de la Construcción).

**Si bien se deben considerar las temáticas como tensiones mundiales, se debe

contextualizar a través de la realidad del país.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

El abordaje por competencias exige prestar especial atención a los contenidos fácticos y conceptuales de modo de poder articularlos con los otros “saberes” definidos para este curso. Será necesario montar un dispositivo que permita trabajar en simultaneidad aspectos relativos a las diferentes dimensiones de esos “saberes”, los que deberán ser evaluados con precisión para definir la aprobación del curso.

La posibilidad de seleccionar los contenidos exige al docente priorizar ciertas temáticas en detrimento de otras. Se propone realizar una actualización anual que permita aprovechar las circunstancias coyunturales en clave de oportunidad. En ese sentido, en Historia Nacional se sugiere, por ejemplo, incluir los Consejos de Salarios del período neobatllista dada su actualidad.

El docente debe encarar el curso, pensando en diferentes formas que posibiliten la acción individual y grupal de los alumnos.

Dado el carácter inicial de este curso, parece adecuado establecer que no debería centrarse en una única metodología. Una mayor riqueza y diversidad metodológica, en correspondencia con la diversidad de fuentes de información que se pretenden abordar, permitirá a estudiantes y docentes descubrir y descubrirse: buscar diferentes formas de expresión y comunicación que se relacionen mejor con las características de cada uno.

Parece adecuado indicar la necesidad de introducir procesos de explicitación y reflexión en torno a la metodología a emplear, marcar los cambios y explicar las conductas y actitudes esperadas, así como los aspectos de los “saberes” que se intenta dinamizar. Se parte de la idea de que el conocimiento y la aceptación por parte del estudiante de estos aspectos, lo convierte en actor responsable de

los acontecimientos dentro del aula. De la misma manera debería procederse en lo relativo a las diferentes fuentes de información, los recursos y los procesos cognitivos: el estudiante y el docente deben comprender que el trabajo de aula es un trabajo conjunto, no sólo del docente con cada uno de los alumnos, sino también una construcción colectiva que desde diferentes roles permite a cada uno aportar de acuerdo a sus posibilidades.

En ese sentido debe considerarse estratégico el trabajo de equipo dentro y fuera del aula. En este año deben sentarse las bases que permitirán al estudiante realizar en forma adecuada el proyecto tecnológico del tercer curso que tiene carácter interdisciplinario y grupal. No debería perderse de vista que la capacidad para trabajar en equipo es una de las competencias consideradas transversales en el bachillerato tecnológico.

Asimismo, parece adecuado indicar que todas estas propuestas no pierden de vista que al existir la posibilidad de reválidas, en este curso el número de estudiantes por grupo puede ser sensiblemente menor al habitual. En estos casos el docente debería atender su realidad instrumentando metodologías adecuadas para el funcionamiento de los pequeños grupos.

Con esto se quiere expresar, que en grupos pequeños, la selección de contenidos, recursos, técnicas y roles deben ser repensados y adecuados al contexto. Por lo pronto, la técnica expositiva o expositiva-interrogativa no parecen ser de las más convenientes, lo que exige rediseñar la metodología de la clase tradicional.

Cuando se señala que en este año deben crearse los cimientos sobre los que se apoyará el desempeño del alumno en el tercer año, se quiere expresar que será necesario ahondar en procesos de reflexión de los propios estudiantes acerca de los motivos que los llevan a trabajar con algunos compañeros y no con otros, a

conversar sobre hechos o sucesos que impiden el trabajo conjunto, a apreciar las ventajas y evaluar las dificultades de esta modalidad. Es necesario que el docente esté formado en esta metodología, para poder prevenir dificultades y orientar a los grupos.

Para sistematizar el trabajo en competencias parece útil definir y seleccionar algunos conceptos considerados básicos, pero no únicos, que parecen “claves” en tanto operan como jerarquizadores de contenidos conceptuales mínimos que el alumno debería incorporar a lo largo del curso. Estos conceptos, enunciados como una “red conceptual”, también pueden ser considerados estratégicos en una perspectiva de análisis disciplinar de larga duración. Estos términos seleccionados no suponen un agotamiento, son el inicio de una construcción que las Salas docentes de los distintos centros deben completar.

RED CONCEPTUAL

Ciencia, técnica, tecnología, desarrollo. subdesarrollo. crecimiento, dictadura, democracia, presidencialismo, partidos políticos, parlamentarismo, guerras civiles, guerrillas, genocidio, revolución, reformismo, neoliberalismo, posfordismo, autodeterminación, sistema monetario internacional, dependencia, proteccionismo, subsidio, términos de intercambio, burocracia, estado de bienestar.

EVALUACIÓN

La evaluación debe acompañar la metodología y reflejarla, con lo que se quiere expresar que así como ciertos contenidos temáticos parecen ser apropiados para introducir ciertos enfoques metodológicos, éstos deberían tener una estrecha correspondencia con las formas de la evaluación seleccionadas por el docente.

Si bien deben existir instancias de evaluación de resultados en momentos especiales del curso, el docente no debería perder de vista que la evaluación es un proceso complejo que debe ser realizado en todo momento de la vida escolar.

Entendidos los estudiantes como sujetos que tienen su propia historia y que como tales carecen de iguales recursos, disposiciones o habilidades; sería indicado realizar evaluaciones a través de diferentes formas, para atender esa diversidad.

En ese sentido, se recuerda que los trabajos de evaluación pueden ser diversos: presenciales o extra-áulicos, individuales o colectivos, que apelen a la evocación del conocimiento o a la reflexión fundada, que posibiliten la presentación de informes o la búsqueda de materiales y su interpretación, etc.

Para continuar en esa lógica impuesta en este primer año de embarcarnos en un proceso exploratorio y de enriquecimiento de los estudiantes basado en la diversidad (diversidad de fuentes de información, de herramientas, de metodología, etc.), se considera que el profesor debería valorar más el esfuerzo del estudiante y el proceso de superación de sus dificultades iniciales, que los logros finales alcanzados.

Se debería incursionar en formas de autoevaluación, ya que lo que importa es el habituar al estudiante a reflexionar sobre “el hacer” y a pensar sobre la especificidad de una situación y su desempeño en ella.

También y como se señala en “ORIENTACIONES METODOLÓGICAS”, es importante explicitar qué se pretende a la hora de evaluar y alertar al alumno sobre los aspectos que serán considerados prioritarios por el docente.

Al evaluar en competencias el profesor debe lograr una mirada integradora del estudiante: que abarque aspectos cognitivos, operativos e instrumentales, así como su desempeño en lo grupal.

BIBLIOGRAFÍA PARA EL DOCENTE

ACHUGAR, Hugo, CAETANO, Gerardo, (compiladores) Mundo, región, aldea, Identidades, políticas culturales e integración regional, Montevideo, FESUR,

- IMM, Instituto Goethe, 1994 Adams, P. (1977). Los Estados Unidos de América. Siglo XXI. México.
- AROCENA, Rodrigo, La cuestión del desarrollo desde América Latina. Una introducción, Montevideo, EUDECI, Universidad de la República, Facultad de Ciencias, 1995
- ALONSO Rosa, DEMASSI Carlos, Uruguay 1958-1968. Crisis y estancamiento, Montevideo, EBO, 1986.
- BARRÁN, J.P., CAETANO, G. Y PORZECANSKI, T (dir). (1998). Historias de la vida privada en el Uruguay. Individuos y soledades. Santillana. Montevideo.
- BENZ Wolfsburg, GRAML Hermann, Europa después de la Segunda Guerra 1945-1982, (2 tomos), Siglo XXI, México, 1986
- BENZ Wolfsburg, GRAML Hermann, Problemas mundiales entre los dos bloques de poder, México, Siglo XXI, 1986.
- BERETTA, Alcides, "El imperio de la voluntad. Una aproximación al rol de la inmigración europea y al espíritu de empresa en el Uruguay de la temprana industrialización 1875-1930", Montevideo, Colección Raíces/Ed. Fin de siglo, 1996
- BERETTA, Alcides, CONTERA, C., MORON, Alicia, "Industria, formación de mano de obra y movimiento obrero en un período de constitución del peronismo (1943-1946) en", Revista Encuentros N° 1, diciembre 1992. F. de Humanidades y Ciencias de la Educación, FCU. 1992, pp 109- 131
- Bernal, J. (1979). La ciencia en la historia. Editorial Nueva Imagen. México.
- BERTOLA, Luis, La industria manufacturera uruguaya 1913-1961, Montevideo, F. De Ciencias Sociales - CIEDUR, diciembre 1991
- .BEYHAUT, G. (1990). Problemas contemporáneos de América Latina. E.B.O. Montevideo.
- BOERSNER, D. (1987). Las relaciones internacionales de América Latina. Breve

Historia. Editorial Nueva Sociedad, San José de Costa Rica.

BURGUIÈRE, André, Diccionario de Ciencias Históricas, Akal. edit.

CAETANO Gerardo, RILLA José Pedro, Breve historia de la dictadura. 1973-1985, Montevideo, CLAEH-EBO, 1987.

CAETANO, Gerardo, ALFARO, Milita, Historia del Uruguay contemporáneo. Materiales para el debate, Selección de texto, cuadros y documentos, Montevideo, F.C.U., 1995

CAETANO, Gerardo, RILLA, José Pedro, Historia contemporánea del Uruguay. De la colonia al Mercosur, Montevideo, ClaeH/Editorial Fin de siglo, 1994

.CAETANO, G., GALLARDO, J. y RILLA, J. (1995). La izquierda uruguaya. Tradición, innovación y política. Trilce. Montevideo

. CANCELA, Walter, Síntesis histórica de la evolución económica de América Latina, en: Desarrollo latinoamericano, de la raíz al desafío, CLAEH, Montevideo, 1977.

CARDOSO C., PEREZ H., Historia económica de América Latina, Barcelona, Grijalbo, 1979.

CASTELL, Manuel, HALL, Peter, Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI, Madrid, Alianza Editorial, 1994

CLAEH, Cuadernos del CLAEH 78-79. Uruguay en la región y en el mundo. Retrospectivas/Prospectivas. Revista Uruguaya de Ciencias Sociales. Editorial CLAEH 2da. Serie. Año 22, 1997/ 2-3, Montevideo.

COLLIER; David, (comp.), El nuevo autoritarismo en América Latina, México, FCE, 1985 (1a. ed, inglés 1979)

COSSE, I. MARCARIÁN, V. (1993). Uruguay hacia el siglo XXI. Identidad, cultura, integración, representación. Trilce. Montevideo.

CHEVALIER F., América Latina de la independencia a nuestros días, Barcelona,

Labor, 1979.

D'ELIA, Germán, El Uruguay neobatllista. 1946-1959. Montevideo, EBO, 1982.

Di TELLA, Torcuato, Historia de los partidos políticos en América Latina, siglo XX, Buenos Aires, FCE, 1993.

ERRANDONEA (h), Alfredo, Las clases sociales en el Uruguay, Montevideo, ClaeH- Banda Oriental, Serie Argumentos N° 13, 1989

FINCH, Henry, Historia económica del Uruguay contemporáneo, Montevideo, Banda Oriental, 1980.

FORTUNA, J.C., NIEDWOROK, N., PELLEGRINO, A. (1988). Uruguay y la emigración de los 70. CIESU, Montevideo.

FREGA Ana, MARONNA Mónica, TROCHON Ivette, Baldomir y la restauración democrática. 1938-1946, Montevideo, EBO, 1987.

FURTADO Celso, La economía latinoamericana. Formación histórica y problemas contemporáneos, (8va ed.) México, siglo XXI, 1976, pp. 324- 342.

GARCIA, Aurora. (1995). Crecimiento y problemas de la población mundial. Salvat. Barcelona.

GEORGE, Pierre. (1983). Geografía de las desigualdades. Oikos-Tau. Barcelona.

GARCIA DE CORTAZAR, Fernando, LORENZO ESPINOSA, José María, Historia del mundo actual, 1945-1992, (3ra. de.) Madrid, Alianza Universidad, 1991.

GONZALEZ Luis Eduardo, Estructuras políticas y democracia en Uruguay, Montevideo, FCU/Instituto de Ciencias Políticas, Montevideo, 1993.

GONZALEZ CASANOVA P., América Latina, historia del medio siglo, México, Siglo XXI, 1985.

HALPERIN DONGHI, Tulio Historia contemporánea de América Latina, Existen

- varias ediciones de esta obra. (1a. edición 1969)
- HOBSBAWM, Eric, Historia del siglo XX, Grijalbo, Barcelona, 1995 (reimpreso en 1996)
- JACOB Raúl, Benito Nardone: el ruralismo hacia el poder (1945-1958), Montevideo, EBO, 1983.
- JACOB Raúl, Breve historia de la industria en el Uruguay, Montevideo, FCU, 1981.
- KENWOOD A.G., LOUGHEED A., Historia del desarrollo económico internacional, Madrid, Istmo, 1972.
- LACOMBA, J.A. et.al., Historia Contemporánea. Tomo II. 1914-1980, Madrid, Edit. Alhambra, 1982.
- LABASTIDA MARTÍN, J. (coordinador), (1986). Dictaduras y dictadores. Instituto de Investigaciones Sociales. UNAM. Siglo XXI Editores, México.
- LESLIE BETHELL, ed. (1994) Historia de América Latina. 11. Economía y sociedad desde 1930. Crítica. Grijalbo Mondadori, Barcelona.
- LESLIE BETHELL, ed. (1994). Historia de América Latina. 12. Política y sociedad desde 1930. Crítica. Grijalbo Mondadori, Barcelona.
- LUJAN, Carlos, Cambio de régimen y política internacional. El caso uruguayo, Montevideo, IMM, 1993
- LECHNER, Norbet, Estado y política en América Latina, (5ta. ed), México, siglo XXI editores, 1988
- LESSOURD J., GERARD C., Historia económica mundial, Madrid, Vicens Vives.
- LEON, Pierre, Historia económica y social del mundo, Zero yx. Tomo 6. "1947 a nuestros días.
- LEWIS, Paul, Paraguay bajo Stroessner, México, FCE, 1986 (1a ed. en inglés

1980).

MAJERCZYK, Nelson, Laberinto en babel, Recursos de Historia y Ciencias Sociales en la WEB, edit. Baltgráfica, Montevideo, 2004

MORON, Alicia, Estado y fuerza de trabajo en Argentina 1976-1980 y Paraguay 1970-80. Algunas reflexiones comparativas, Montevideo, Facultad de Ciencias Sociales, Unidad Multidisciplinaria, Documento de trabajo 32, junio 1996.

NACIONES UNIDAS, Uruguay. 2003. Objetivos de desarrollo del milenio en Uruguay. Documento base para la discusión nacional. Ediciones Trilce, Montevideo.

NAHUM, Benjamín, COCCHI, Angel, FREGA, Ana, TROCHON, Ivette, Crisis política y recuperación ganadera 1930-1958, tomo VII de la colección Historia Uruguaya, Montevideo, EBO, 1987.

NAHUM Benjamín, FREGA Ana, MARONNA Mónica, TROCHON Ivette, El fin del Uruguay liberal. 1959-1973, tomo VIII de la colección Historia Uruguaya, Montevideo, EBO,

NAHUM, Benjamín, Manual de Historia del Uruguay (1903-1990), Montevideo, Banda Oriental, 1995

NOTARO Jorge, La política económica en el Uruguay. 1968-1974, Montevideo, EBO, 1984.

PANIZZA Francisco, Uruguay, batllismo y después, Montevideo, EBO, 1980.

PELLEGRINO, A. (1992). Uruguay ¿país pequeño?. En Pequeños países en la integración. Oportunidades y riesgos. Trilce, Montevideo

PELLEGRINO, A. (1995). Atlas demográfico del Uruguay. Indicadores sociodemográficos y de carencias básicas. Fin de Siglo. Montevideo.

PIORE, Michael, SABEL, Charles, La segunda ruptura industrial, Madrid, Alianza Editorial, 1990.

RAMA, Germán, La democracia en Uruguay, Bs. As., Grupo Editor Latinoamericano, 1987.

REYES ABADIE, W. y MELOGNO, T. Crónica General del Uruguay, Volumen 4, tomo II. El Uruguay del Siglo XX, Montevideo, Banda Oriental, 1995

ROMERO, Luis Alberto, Breve historia contemporánea de la Argentina, Buenos Aires, FCE, 1994

ROUQUIÉ, A. (1982). El estado militar en América Latina. Siglo XXI Editores, México.

ROUQUIÉ, A (1994). América Latina. Introducción al Extremo occidente. Siglo XXI Editores, México.

SALA, Lucía, "El impacto de la crisis del 29 y los reformismos y aperturas políticas desde mediados de la década del treinta", en Revista Encuentros N° 1, diciembre 1992. F. de Humanidades y Ciencias de la Educación, FCU, 1992, pp. 55-107

SOLARI, Aldo, El desarrollo social del Uruguay en la posguerra, Montevideo, Alfa, 1967.

STEPAN, Alfred Repensando a los militares en política Cono Sur: un análisis comparado, Planeta, Argentina, 1988.

TERRA, Juan Pablo - HOPENHAYMER, Mabel, La infancia en el Uruguay (1973-1984) Efectos sociales de la recesión y las políticas de ajuste, Montevideo, CLAEH-EBO, 1986. p 15-33.

TODOROV, T. (1998). La conquista de América. El problema del otro. Siglo XXI, México.

VAN DER WEE H., Prosperidad y crisis, 1945-1980, en Historia económica mundial del siglo XX, Barcelona, Grijalbo, 1982-86.

VARELA, Gonzalo, De la república liberal al Estado militar, Uruguay 1968-1973,

Montevideo, Ediciones del Nuevo Mundo, 1988.

WILLIMAN, J. Claudio, Historia económica del Uruguay, Montevideo, Ediciones de la Plaza, 1984-86. VARIOS, El FMI y nosotros, Montevideo, Banda Oriental

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA ALUMNOS:

Cualquiera de los manuales en uso puede ser utilizado. A título de ejemplo:

CAETANO, Gerardo, RILLA, José Pedro, Historia contemporánea del Uruguay. De la colonia al Mercosur, Montevideo, ClaeH/Editorial Fin de siglo, 1994.

CORRAL, Pilar, et. al.. Historia 4, Montevideo, Santillana, 2001

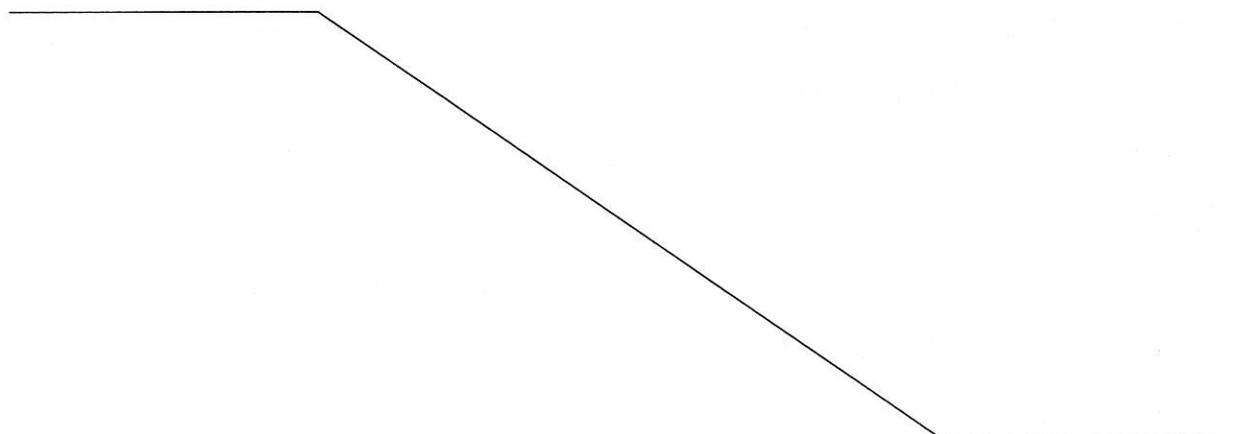
FERNANDEZ, Antonio, Historia del mundo contemporáneo, España, Vicens Vives, 1997

FERNANDEZ, Antonio, Ciencias Sociales, Tiempo 4, España, Vicens Vives, 1997

NAHUM, Benjamín, Manual de Historia del Uruguay (1903-1990), Montevideo, Banda Oriental, 1995

NAHUM, Benjamín, Breve historia del Uruguay Independiente”, Montevideo, Banda Oriental, 1999.

PIGNA, Felipe et.al, Historia, el mundo contemporáneo, Buenos Aires, A-Z editora, 2001





Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		1º	Primero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		667	Semiótica		
ASIGNATURA		06850	Semiótica		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64	Horas semanales: 2	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

De las antecedentes académicas, para una razón de asignatura. Preámbulo de la semiótica

Es académicamente relevante considerar, de manera generalísima (i.e. al menos en sus aspectos lisológicos), una propedéutica acerca del «mundo del diseño» -necesariamente anterior a toda adjetivación que defina, en un campo de trayectoria, una especialización- y referirlo incluso a distintos «cierres tecnológicos», a totalidades productivas objetuales en las que se especializa una forma, acorde a una funcionalidad que además le sea correspondiente. Este mundo del diseño (tratante de distintos mundos-de-diseño) y como mundo de diseños objetuales, donde trabajar en el plano o en una interacción de planos remite a una sintáctica operatoria geometral, trata acerca de construcción de cosas, apropiadas por un oficio o por una conjugación de oficios (esto, respecto

de cómo acaso se resolviese su espectro relacional de partes materiales y de partes formales para su descripción y análisis). Es una identificación —a partir a su vez de otra anterior construcción de cosas (e.g. la arqueología reconoce lo instrumental como un desplazamiento del ecofacto a la herramienta)— capaz de asociarse necesariamente a una antropología del propósito que hace de la construcción de la cosa un acto de trabajo, integrado asimismo a un proceso de trabajo, donde la responsabilidad profesional de esa «realidad nueva» se compone de un microcosmos de decisiones políticas y morales (eje circular del espacio antropológico), también de decisiones científicas (eje radial del espacio antropológico) e incluso de aquellas decisiones que se hallan implicadas en una composición de creencias (eje angular del espacio antropológico).

En principio, la relación con la cosa (más que constituir un «mensaje», si se revisa a la manera monista del hilemorfismo) trata acerca de cómo resolver su forma, i.e. su definición (respecto de la geometría construida o reconocida, o de su potencia morfológica) y en relación a una operatoria de trabajo donde su ramal productivo remite al principio del saber-hacer. La cosa no es producida para confirmarle nombre, no es resuelta acaso para estar-y-ser-nombrada, sino para efectivamente concretar una dominancia en relación al problema dado o codeterminado en aquellas causas que constituyen su obrar. Y el uso de la cosa, pues, aniquilaría las «carencias» a las que remitiese -en la condición de la especialidad- alguna necesitada elaboración. Ahora, el que la cosa sea-nombrada es antropológicamente no-alternativo (finalmente, es inevitable: se denominará, de alguna manera). No obstante, debe subrayarse que la cosa en sí no-expresa nada. La expresión, el sentido de la cosa, i.e. el signo que es porque refiere en su relación de anterioridad con otra cosa (si se remite la cuestión a su lógica clásica), resulta de un intercambio deflagrado con el «mundo poliédrico»



que es relación de formas históricas e institucionales -envolventes del propio sujeto de trabajo-¹.

La cosa, no obstante, resulta valorada (siendo esa sentencia, de desbordamiento de su sola existencia radical, una propiedad de la razón). Si bien la cosa construida (stricto sensu) refiere a una «realidad nueva», a algo obrado que en sí mismo antes no existía, aunque deviniese de un prototipo, de una operación copiante, de una replicación, etc., su compuesto no sólo hace a la realidad, (e.g. respecto de una relación de totalidades holóticas), si se lo revisa propiamente como fenómeno paratético de una construcción, puesto que a su vez, y por tensión con otro fenómeno, el apotético, también se constituye como conocimiento, incluso como una comprensión, o una traducción respecto de las formas del pensamiento que hacen de la cosa una imagen especular (o porque se compara la cosa respecto de su mundo, o porque se reflexiona en relación a la cosa, o porque se realiza alguna literatura acerca de su existencia, o porque se personaliza su interpretación al extremo de la hipertelia, etc.). El lenguaje aplicado, pues, manifiesta toda operatoria discursiva como atributo alotético y las decisiones con que dimana, i.e. sus formas efectivamente expresadas, son antrópicas. Es en relación a esto que se afirma que sin lenguaje no hay sujeto lógico, sino sólo sujeto operatorio reducido a ecologismo (comprendiéndose inadecuadamente su sintáctica de definiciones, además, si se la remite a la condición basal de otro atributo, el autotético).

¹ Habría que diferenciar el estatuto de un sujeto de trabajo social, respecto de otro supuesto: el mentado sujeto autónomo. Si se presenta este tema para una lectura semiótica, refiere a un problema filosófico de holización (atinente con una idea general de holización). Y respecto de su traducción pedagógica —su relación entre totalidades, acorde a una realidad identificada (vívica y vivida)— el acto individual se complica: la toma de decisiones institucionales, no se reduce a una individualización radical de la autonomía (siendo lo principal del sujeto autónomo, como sindéresis distributiva, su ética de las convicciones), sino, distinto de eso, más habría que comprenderla como una ejecución social de responsabilidades y en relación a una forma histórica que adquiriera acaso la solvencia de sus fundamentaciones. Y es que en la mera autonomía no hay posibilidad de un mundo de ideas, ni ninguna antropología del intercambio que en condiciones codeterminadas, si se remeda a A. SCHAFF, sólo construye decisiones en base a alternativas de la acción y al influjo de propósitos.

Al considerarse el problema de la comunicación y de cómo imbrica los planos de trabajo del mundo profesional (interviniéndose ese proceso industrialmente), sobre todo como clase de comunicación colectiva y en relación a su vez con un campo telemático en el que se corresponden teletecnologías aplicadas, así, en ese dédalo vincular, hay, como condición envolvente, un campo de holización que abarca la problemática operatoria de un mundo de cosas (significadas), a las que se identifica mediante partes entre sí con relación (piezas, teselas, escaques) y mediante totalidades relacionadas que se resuelven al influjo de intereses -especialmente asociados a un conocimiento- y que asimismo las referencian.

Hay un dédalo narrativo que trata acerca de la relación reconocida entre el discurso (DD, DI, DIL) y su situación comunicativa -respecto de cómo se integra a un proceso nuevo de sentido-². La relación entre DD (de la reproducción del texto) y DI (del texto, su estructura: la sentencia) refiere a una situación donde el sujeto lógico interviene narrativamente una realidad -e.g. a la manera de totalidades joreomáticas³, integradas mediante la anamnesis y la prolepsis-. Esto es visto en el plano de la competencia lingüística⁴, respecto de macrohabilidades fundamentales con las que el sujeto de sentido prueba o aprueba i. saber- hablar, ii. saber-escribir, iii. saber-escuchar (principio de aprendizaje sine qua non en el plano de la metafísica peripatética, además de referir a un sentido estético) y iv. saber-leer. Es por esto que se afirma que el resultado de un acto de enunciación, así, es un enunciado. El discurso modaliza el discurso (i.e. lo acciona, incrustándose mediante su textura verbal). Donde la

² Cfr. «El discurso directo como modelo semiótico en la lengua medieval» de GIRÓN ALCONCHEL, J. L. en AES; Investigaciones semióticas I. Actas del I Simposio Internacional de la Asociación Española de Semiótica; (1.ª Ed.) Consejo Superior de Investigaciones Científicas; Madrid, 1986 (pág. 243).

³ Cfr. «Algunas precisiones sobre la idea de "holización"» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Número 42; Oviedo, 2010 (pág. 46).

⁴ Cfr. «El discurso directo como modelo semiótico en la lengua medieval» de GIRÓN ALCONCHEL, J. L. en *óp. cit.*; (1.ª Ed.) Consejo Superior de Investigaciones Científicas; Madrid, 1986 (págs. 246 y 247).



expresión, en determinados casos de análisis, incluso se hallaría reducida a «texto»⁵ (así como a su mundo cotextual y contextual). Ahora, esto mismo, visto en el plano semántico, permite advertir la existencia propiamente de una facultad: la de reducción de la experiencia al sentido, i.e. la de reducción de la experiencia personal a una experiencia no-personal metodológicamente resuelta en un sistema de valor-y-contra-valor.

Y es que de alguna manera, la referencia narrativa a la cosa -sin que esto, acaso, se reduzca a categorías literarias⁶- se implica en un uso histórico-institucional: el de un verbo introductor de comunicación (i.e. de aquella comunicación que es escopo gramático: texto, hablante, destinatario). Es así que la relación con la cosa, en el sentido de su identificación, y, en las condiciones habidas de lenguaje, permite al sujeto lógico desbordarse en el juicio y por tanto, desbordar la sola coyuntura a la que se concreta su trabajo.

El mundo del diseño no es que remita exclusivamente a «problemas de comunicación». Hay que advertir e.g. que la sintáctica comunicativa que en general se ejecuta, sobre todo en el plano de lo mercadológico, reduce su sentido a catacresis, exagerándose incluso su forma interpersonal (incluso derivada y envuelta en los grados clásicos de la doxa). Reducir el diseño a comunicación, o, de manera expletiva, a «comunicación visual»⁷, pauperiza la operatoria de sus problemas iconográficos —sin iconología— y su cesía (incluso exagera el predominio mismo de aquellas fórmulas algorítmicas que son tratantes del «mensaje»⁸).

⁵ Cfr. Ídem (pág. 246).

⁶ Este postulado de no reducción, claro está, no pretende acaso minimizar e.g. la labor asociada a los modos científicos de la literatura comparada, su discusión relativa a la concatenación de los autolo-gismos y los prototipos, etc., aquellos que resultan dados en relación a términos literarios como lo son el autor y la obra. Respecto de esto mismo, valga destacar a la manera de glosario, algún análisis pertinente al campo como lo es el desarrollado por J. G. MAESTRO en su Pragmática gnoseológica de la Literatura Comparada.

⁷ El argot «comunicación visual», e.g. respecto de la población de personas ciegas, parecería no comprenderse en ninguna tiflotecnología ni abarcar el mundo teletécnico de su cecografía. Y, no obstante, hay producción —de diseño gráfico— para ciegos, siendo principalmente, su comunicación proyectual, una narrativa de texturas y volúmenes.

⁸ Hay e.g. piezas publicitarias que se reducen como producto audiovisual (o como objeto de magne-toscopia) a la prevalencia de la onomatopeya.

En el plano de las antecedentes, asimismo, es necesario discriminar el ejercicio semiótico de la pedagogía, respecto de una didascálica asociada a cómo acaso referenciar temáticas en tanto sean resultantes de la relación docente-discente, i.e., mediante la asunción de un enfoque ontosemiótico⁹ del conocimiento, si se confirma como una operatoria inmanente a su cartografía e.g. en un proceso de diagnosis (abarcándose especialmente o clásicamente con escopos idiomáticos o matemáticos¹⁰), del de otro plano distinto, así, y que es el de una semiótica (asignada¹¹) como trabajo programático en el aula. Su emergencia en enseñanza media, su existencia programática, se halla de las refracciones de asignaturas tales como idioma o lite-ratura (es posible extenderlo, esto, en el mundo educativo técnico y profesional e.g. a asignaturas atinentes con el análisis y la producción de textos, etc.). Ahora, para el mundo del diseño -en tanto campo no adjetivado y asimismo, no resuelto morfológicamente, sino sólo dado como trabajo propedéutico y por tanto crítico y siendo que se lo orienta a su vez hacia una prospectiva de especialización del educando que podría reverberar en un mundo de diseño industrial, o diseño paisajístico, o diseño textil, etc.- se tiene sobre todo una necesidad estratégica y es la de referir programáticamente lo semiótico como un plano metodológico de identificación del tratamiento problemático de las cosas (siendo que esto, además, remite nada menos que al propio quehacer decimonono que coadyuvó a la fundación académica de la

⁹ El enfoque ontosemiótico del conocimiento, en el nivel medio del bachillerato, se ha aplicado e.g. en el ejercicio de las matemáticas, respecto de la comprensión práctica de símbolos matemáticos o de formulaciones jorismáticas, así como en la alfabetización acerca de temas de historia, o en la dilucidación de construcciones de significado en los pilares lógicos de la enseñanza (idioma, otra vez matemáticas). Se integra a la cartografía pedagógica latinoamericana y caribeña para indagar acerca de cómo aplicar aprendizaje (siendo su mundo de articulación alguna asignatura o una relación de asignaturas, sobre todo respecto de aquellas que correspondiesen con un compuesto lógico, identificándose de cada nódulo programático su propio conflicto semiótico o los conflictos semióticos asociados).

¹⁰ Valga mencionar que respecto del nivel de FPB, e.g. para Artes Gráficas (Plan 2007), la operatoria lógica asociada a mundos del lenguaje (idioma o matemáticas) trasvasa la arquitectura de trayectos.

¹¹ Su asignación, a su vez, remite al problema de una semántica léxica (o de significado), puesto que fundamentalmente términos como «semiótica» o «semiología» se hallan ocupados por el dominio terminológico de la nosología médica — siendo un mundo de ciencias humanas del que la semiótica de asignatura se desdobla, para resolver referencias atinentes con otra agremiación (no restringiéndose, así, al único circuito de las enfermedades y sus procesos patológicos), aunque, asumiéndose este otro carácter, a su vez, mediante un mismo plano β -operatorio—.



disciplina en su bifurcación, o principalmente anglosajona, a partir de la metafísica racional, o francófona, mediante los estertores del positivismo).

El mundo técnico y profesional se comprende, a la manera de «cierres tecnológicos», operatoriamente, i.e. mediante conceptos, y se remite a referencias científicas que se refractan -en el dominio tecnológico-industrialmente. Para que el educando como sujeto de trabajo, en cambio, refiera su mundo a una discusión de ideas deberá propiamente desbordar el mundo terminológico de su oficio -dado que la terminología, incluso el argot, como problema de lenguaje, es un problema de conceptos-¹². Esto es relevante, si se advierte que en cuanto es expuesto acerca de una cuarta revolución industrial, en ciería, parecería sólo primar una apreciación utópica del mundo, propiamente apocalíptica, orientada a proclamar la «desaparición del trabajo» y siendo que lo proclive a disolverse -a la manera de entidad fantasmagórica- más refiere a una vieja realidad productiva como economía de reconcentración de riqueza. La pedagogía del conocimiento no tiene cómo desconocer, no ya las vías gnoseológicas de constitución de cierres categoriales, sino, su composición propiamente en planos operatorios (α y β)¹³. Si esto no se considerara para el trabajo de aula, la narrativa docente se retrotraería a condiciones clásicas de monismo (teoría del conocimiento) o a condiciones decimononas de psicologismo (epistemología). Es más, si esto no se considerara, no habría pues ninguna transdisciplinariedad posible (además de dificultarse el trabajo interdisciplinario o multidisciplinario), en lo referente a la toma de decisiones

¹² Estos desplazamientos de un mundo de conceptos a un mundo de ideas son propiamente operadores didascálicos que ejecutados en el aula traducen la «continuidad educativa» —como proceso formativo— a una verdadera necesidad académica de «formación superior».

¹³ Una identificación α -operatoria permite e.g. advertir objetivamente que no hay un mundo (industrial) del diseño posible sin los mundos de la física y de la química.

Pedagógicas¹⁴. Es por esto que la tríade conceptual a la que remite la trayectoria educativa en diseño -y que orienta esta formulación de una semiótica de las cosas (adaptativa, ex profeso), a nivel de un bachillerato tecnológico- se implica justamente en una imbricación de variadas resoluciones programáticas.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS A DESARROLLAR

De la fundamentación de asignatura. Semiótica de bachillerato tecnológico.

La semiótica de la cosa complica pues al sujeto lógico, i. para que su relación con la realidad producida no se reduzca a una mera apotética de la experiencia personal (no se trata de presentar en el aula la labor hermenéutica como una perversión hermenéutica¹⁵) y ii. para que se desborde en la experiencia no-personal que e.g. como acto de habla -o acto- remite a un estado del mundo y de sus instituciones y donde la cosa, como fenómeno paratético envolvente, no se minimiza pues al personalismo (i.e. no se confunde una abducción necesaria con una mera perspectiva, ni lo singular con un carácter individual, ni lo universal con un todo metafísico, etc.). La cosa^{16 17} (no respecto de las causas últimas o trascendentales, sino, sobre todo, como «tema» que discute la reiteración de los usos mundanos que hay acerca de múltiples configuraciones, así como de los motivos filosóficos de sus relaciones, posibles de referir mediante el lenguaje de la palabra y del acto eminentemente verbal, como instrumentos sociales, y sin que esto derive en una mera variedad filológica), es, en el campo de lo objetual-proyectual, una intervención referenciada -su hecho significa un algo geométrico, i.e. una civilización de la tierra- y es por tanto

¹⁴ No debe promoverse que la relación institucional se reduzca, entre asignaturas, a mera coordinación administrativa de «mundos ajenos». Su síntesis debería permitir la orientación didascálica, en el plano del aula y de la dirección escolar del aula, como mundo —antes que como submundo— de la EMT.

¹⁵ Vid. FERNÁNDEZ LEOST, J. A. 2006. «El legado post-estructuralista en el discurso político contemporáneo» en URL: <http://www.nodulo.org/ec/2006/n058p15.htm> (Acceso 2018, agosto 07).

¹⁶ BUENO, G. 2012. «Filosofía de la sidra asturiana» en URL <http://nodulo.org/ec/2012/n125p02.htm> (Acceso 2018, agosto 07).

¹⁷ Cfr. BUENO, G.; El papel de la filosofía, en el conjunto del saber; Editorial ciencia nueva; Madrid, 1970 (pág. 15).

escopo de la categoría arquitectónica que envuelve el uso y las funciones, así como las transfiguraciones, de aquello que es producido. Es pieza arqueológica, a su vez, y esto implicará discutir además si la valoración de la cosa no se envuelve, en sus formas, acaso, propiamente en el sentido de una arqueología institucional. Y es que la cosa como objeto de interés del diseño, en las condiciones de una cuarta revolución industrial de siglo XXI, implica discutir su existencia (industrial) en el complejo tecnológico, preferentemente en coordenadas geopolíticas para que su tratamiento en el aula no se reduzca, al menos perma-nentemente, a objeto cuodlibetal o de sólo soliloquio.

La asignatura de semiótica, como posibilidad de la dialéctica de aula (de oposiciones concretas, aunque formalmente reglamentadas por funtores, en tanto operadores semánticos necesarios, e.g. para «negar» o «unir» en relación a una construcción temática, respecto de una tesis como problema), debe permitir un trabajo docente de modesto desplazamiento de los planos del idioma y de la literatura -y quizá mediante un reconocimiento lisológico e intercalado- hacia otra labor intelectual (políticamente persuasiva antes que volcada a una narrativa del estilo o de su preceptiva, si se atiende aquella condición del discurso que remite a la retórica clásica): lo aditivo es discutir con el educando, en su condición discente, el orde-namiento y la dominancia de una relación confirmada con las cosas del mundo (de una habida deflagración histórico-institucional) y pensar con esto, a su vez, el porqué de una relación dada o construida (ecológica o antrópica) entre las cosas. Es involucrarse en el mundo -cosignificándolo- y no a partir de lo meramente contingente, sino mediante un criterio de relación con el que se adjetiven las cosas a partir de un mundo de antecedencias. Es una relación in medias res que se aplica a la cosa respecto de un «estado del mundo».

Refiere, así, la asignatura semiótica, en el campo lisológico del diseño, no a un mundo del trabajo meramente interpretado (comparado) como imagen de intercambios mecánicos, obrados en el proceso productivo (o en su mundo de «compe-tencia»), sino, a un proceso vincular de toma de decisiones (circular, radial, angular) posible de concatenar a una antropología laboral que no sólo resuelve productos puesto que a su vez es interventora de una historia productiva en transformación industrial (y en su estadio de «formación» del educando, además, para la República). La cartografía pedagógica, orientada, de esta manera, a la formación técnica y profesional, remite a un mundo del conocimiento que es mostrado a los educandos analíticamente (i.e. dilucidándose toda parte material en relación a partes formales, propiamente histórico-institucionales), impartándose una gnoseología que aniquile, no sólo nematologías institucionales, sino, además, toda aquella retrogradación conceptual que hubiese, acaso precientífica, acerca del mundo laboral, o que minimizara temerariamente el trabajo, en relación al mundo tecnológico, a modelos seudocientíficos o pseudoetnográficos de organización productiva¹⁸.

Fuente

FERNÁNDEZ LEOST, J. A. 2006. «El legado post-estructuralista en el discurso político contemporáneo» en URL: <http://www.nodulo.org/ec/2006/n058p15.htm> (Acceso 2018, agosto 07)

BUENO, G. 2012. «Filosofía de la sidra asturiana» en URL: <http://nodulo.org/ec/2012/n125p02.htm> (Acceso 2018, agosto 07)

¹⁸ Se tiene e.g. en los diseños programáticos la imagen de la *adecuación al mundo* (siendo que la más de las veces esa estrategia termina remitiéndose a un atributo autotético de los intercambios). Esto es no-alternativo. Además pues de lo inevitable en relación al mundo, el educando debe formarse para dominar toda «vieja realidad» y transformarla. El sentido de la vida y el sentido de relación con las cosas del mundo, la propia discusión interpretativa habida acerca del «sentido», se envuelve —como trabajo ontosemiótico— en ese propósito pedagógico habido de formar al sujeto lógico (incluso a partir de su estadio prelógico) para estar-y-ser en el mundo ejerciéndose en su estatuto de personalidad, como persona.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

«El discurso directo como modelo semiótico en la lengua medieval» de GIRÓN ALCONCHEL, J. L. en AES; Investigaciones semióticas I. Actas del I Simposio Internacional de la Asociación Española de Semiótica; (1.^a Ed.) Consejo Superior de Investigaciones Científicas; Madrid, 1986

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

BUENO, G.; El papel de la filosofía, en el conjunto del saber; Editorial ciencia nueva; Madrid, 1970

HEMEROGRAFÍA

«Algunas precisiones sobre la idea de “holización”» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Segunda época, Número 42; Oviedo, 2010

CONTENIDOS

a. Reconocimiento y circunvalación de las cosas del mundo. El ensayo de una semiótica acerca del mundo de las cosas (dieciséis semanas de clases):

a.1. las cosas, las realidades y las verdades. El reconocimiento de sus mundos y la complicación de su relación de mundos.

Laboratorio a.1. Orientación posible. En condiciones cuodlibéticas se ensaya una presentación del mundo del educando y de los educandos como comunidad mediante la selección de objetos de los que habrá que describirse su uso. Y se discutiría con esto la negación de la cosa y consecuencias posibles de esa hipotética.

a.2. las partes materiales y las partes formales de una cosa como objeto de construcción. El dominio de un producto del trabajo, mediante el desplazamiento de lo descriptivo a lo analítico.

Laboratorio a.2. Orientación posible. El ensayo del objeto seleccionado

implicaría discutir si es posible o no replicarlo y qué herramientas, a su vez, se requerirían para ejecutar esa operatoria. Asimismo -a la manera de un ejercicio socrático- se descompone en partes la cosa y se discute acerca de su ensamblado o recomposición para comparar con un estadio de elaboración anterior.

a.3. los ejes antropológicos de la realidad. El dominio de la cosa como un ejercicio de toma de decisiones.

Laboratorio a.3. Orientación posible. Se relaciona la cosa con su uso y con mundos entre sí distintos, para discutir sus relaciones y para analizar su reconocimiento respecto de cada mundo y la prevalencia, así, de su funcionalidad acorde al propósito de su diseño y del «cierre tecnológico» del que deviene.

a.4. los planos operatorios (gnoseológicos) de la verdad. El reconocimiento de la relación con la cosa.

Laboratorio a.4. Orientación posible. Se discute, respecto de un mismo objeto, sus planos de identificación operatoria. Esta posibilidad de trabajo permite desplazarse con los educandos de la verdad clásica, propiamente aristotélica, a la gnoseología contem-poránea de los planos α -operatorio y β -operatorio.

b. Reconocimiento in medias res de un problema de valoración de las cosas del mundo. El ensayo de una semiótica acerca de la conquista de un mundo de objetos (dieciséis semanas de clases):

b.1. el desplazamiento de un mundo artesanal a un mundo industrial. El problema de la deflagración habida entre los mundos ecológico y antrópico.

Laboratorio b.1. Orientación posible. Se incursiona en diferencias habidas y posibles entre una cosa que es del mundo y una cosa que es «marcada» por el sujeto de selecciones como objeto para-sí. Y se discute la operatoria de la réplica en condiciones artesanales y en condiciones mecanizadas. Se solicitan

asimismo presentaciones comparadas de cosas que signifiquen artesanía respecto de otras que signifiquen automatización.

b.2. la cosa como producto del trabajo científico y tecnológico. El mundo del diseño y sus mundos-de-diseño como cosa y relación de cosas.

Laboratorio b.2. Orientación posible. En la experiencia de aula adquirida de relación con las cosas y de relación con su selectividad, se expone como necesidad estratégica envolver los objetos en mundos científicos posibles, para discutir acerca de qué tratan como cosas finalmente constituidas, y en uso, y de cómo acaso esos conocimientos se aplican en el mundo del trabajo (industrial).

b.3. la intervención del mundo del diseño por una multiplicidad de planos valorativos (estético, moral, político), entre sí tensionados.

Laboratorio b.3. Orientación posible. Respecto de las cosas, de su funcionalidad o inutilidad, se discute su apreciación y preeminencia valorativa según mundos.

b.4. la relación (industrial) habida del sujeto de sentido con el mundo de las cosas, respecto de una historia de destrucción y construcción de mundos antecedentes.

Laboratorio b.4. Orientación posible. En base al laboratorio de cosas que se haya logrado concretar, se propone el ensayo de un cuerpo narrativo que identifique relaciones practicadas con el objeto de trabajo, la historia de su fabricación, así como una prospectiva de sus transformaciones, y de su desplazamiento de cosa del mundo a cosa reconocida a partir de un interés superlativo.

PROPUESTA METODOLÓGICA

De la cronología de asignatura. Criterio diádico

Se postula una operatoria de aula que se enseriese en el complicado mundo del laboratorio de las cosas, capaz de trasvasarse entre temáticas, si el criterio de

relación aplicado remite a cómo reconoce el sujeto lógico se mundo de cosas -apropiándose las, codeterminado por su «tiempo» y «lugar»- y que implica, en sus formas, a las alternativas de la valoración (más que como objeto a explorar, y sin que esta observancia resulte rasera, preponderantemente como objeto que es funcional a un propósito de civilización y de industria). La discriminación diádica del desarrollo de trabajo teórico en el aula, permite, acorde a los requerimientos del REPAG, ensayar dos etapas de aprendizaje acerca del mundo de la semiótica en relación al mundo de las cosas: a. el involucramiento con un estado del mundo, mediante el reconocimiento de sus objetos prevalentes (i.e., respecto del mundo industrial, su moda) y su posterior descotidianización (progressus/regressus), para el desbordamiento de su razón funcional y b. mediante ese ensayo aprehendido de la tensión no-alternativa habida entre el sujeto lógico y la «necesidad de mundo» es que se postula reconocer una necesaria coordinación o sintáctica entre múltiples componentes de destrucción y construcción, en general, expresados de manera atributiva o distributiva, habidos y emergentes en el mundo de las cosas.

EVALUACIÓN

El proceso evaluativo se desarrolla en las condiciones establecidas por el REPAG y resoluciones anexas atinentes a Nivel II/EMT. Se promueve en este marco, asimismo, la especificación de instancias para calificar al educando que orienten su trabajo hacia una realización colectiva y expositiva, a la disertación en base a resolución de escopos de diseño, a la prueba escrita mediante relación documentaria (e.g. mediante antece-dencias de carpeta de resultados de producción de laboratorio que hubiere como resul-tante del aula), etc. y a una integración prospectiva de esos materiales en la concreción de proyectos de EMT.

BIBLIOGRAFÍA PARA DOCENTES

De los registros bibliotécnicos a consideración para la elaboración temática en

«a»:

- BUENO, G; El mito de la cultura; (10.^a) Pentalfa Ediciones; España, 2016.
- CERDÀ, M; Arqueología industrial; Universitat de València; España, 2008.
- «Conceptos conjugados» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Primera época, Número 1; Oviedo, 1978.
- «Cultura» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Primera época, Número 4; Oviedo, 1978.
- FOUCAULT, M. (trad. FROST, E. C.); Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas; (32.^a Ed.) Siglo XXI Editores; México, 2005.
- «Ignoramus, Ignorabimus!» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Segunda época, Número 4; Oviedo, 1990.
- «Poetizar» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Primera época, Número 1; Oviedo, 1978.
- «Reliquias y Relatos: construcción del concepto de “Historia fenoménica”» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Primera época, Número 1; Oviedo, 1978.

De los registros bibliotécnicos a consideración para la elaboración temática en

«b»:

- «Algunas precisiones sobre la idea de “holización”» de BUENO, G. en EL BASILISCO. Revista de materialismo filosófico; Fundación Gustavo Bueno; Segunda época, Número 42; Oviedo, 2010.

- BENÍTEZ ARANDA, S. 2003, octubre 17. «La artesanía latinoamericana como factor de desarrollo económico, social y cultural: a la luz de los nuevos conceptos de cultura y desarrollo» en URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002212/221298s.pdf> (Acceso 2018, agosto 11).
- BUENO, G. 2010, marzo 09. «Sobre la verdad» (tesela número 26) en URL: <http://fgbueno.es/med/tes/t026.htm> (Acceso 2018, agosto 11)
- «La semiótica en el estudio de los objetos de diseño» de ESPINEL CORREAL, F. en ICONOFACTO; Revistas UPB; Volumen 9, Número 13; Colombia, julio - diciembre de 2013
- PÉREZ CARDONA, C. A. [2010]. «El diseño, el objeto y la comunicación» en URL: <http://biblioteca.ucp.edu.co/ojs/index.php/grafias/article/view/1284/1213> (Acceso 2018, agosto 11).
- «Poesía y verdad» de BUENO, G. en EL CATOBLEPAS. Revista crítica del presente (ISSN 1579-3974); Fundación Gustavo Bueno; Número 89, España, julio de 2009.

BIBLIOGRAFÍA PARA ESTUDIANTES

Se recomienda una formulación de material didascálico docente, de necesaria elaboración propia o colectiva, para presentar los temas al educando, y siendo esa documentación precisamente diseñada, así, una fuente de aula que concreta lo teórico, lo teórico y lo metodológico de la operatoria de asignatura (e.g. mediante producciones audiovisuales, o de artículos, de reportes, de teselas, etc.) y se postula a su vez integrar lo producido a la plataforma telemática. En este sentido, es que se consigna una serie de plataformas digitales, sólo algunas, entre una multiplicidad posible, para que se integre a la problemática del diseño como «mundo de laboratorio» de la cosa a esculpir. Esto, asimismo, para que el

docente lo asocie, si es acaso pertinente a su planificación, en la narrativa semiótica de aula a instaurarse con el educando (en las condiciones de la polémica y del ensayo y no solamente en las del discurso magistral).

De los registros bibliotécnicos a consideración para la elaboración temática, de lectura y estudio por el educando:

- ÁNGULO VALENZUELA, C. 2016. «Todo diseño se inicia con la danza de la vida:

un lenguaje pluralista en la Universidad Estatal de Carolina del Norte» en URL:

https://www.utadeo.edu.co/sites/tadeo/files/node/publication/field_attached_file/pdf-hablemos_de_diseno_industrial_-_completo-.pdf

(Acceso 2018, agosto 13)

- Arquitectura y empresa. S.a. «La rehabilitación de un antiguo almacén en un Hotel Boutique: “El Armazén Luxury Housing”» en URL:

<https://www.arquitecturayempresa.es/noticia/la-rehabilitacion-de-un-antiguo-almacen-en-un-hotel-boutique-el-armazem-luxury-housing>

(Acceso 2018, agosto 13)

- CANCELA; J. 2002. «Fotografía y ciencia» en URL:

<http://www.euskonews.com/0161zbk/gaia16103es.html> (Acceso 2018, agosto

13)

- Diseño Visual. S.a. «Escenarios digitales» en URL:

<http://www.disenovisual.com/escenarios-digitales/> (Acceso 2018, agosto 13)

- Ducolab. 2014. «Mercado Roma» en URL: <http://ducolab.com/> (2018, agosto

13)

- LLORET LÓPEZ, j. 2004. «El alma hermosa del objeto. Notas sobre la arqueología del diseño funcional moderno y su superación» en URL:

<https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/14278> (Acceso 2018, agosto 13)

- MUNARI, B. 2004. «¿Cómo nacen los objetos?» en URL:

<https://drive.google.com/file/d/0B9YqiJMYDucfeU9DdjdObjJOLTQ/view>

(Acceso 2018, agosto 13)

- Museo Amparo. S.a. «La Colección Permanente del Museo Amparo» en URL: <http://museoamparo.com/colecciones> (Acceso 2018, agosto 13)
- RECIO, M. 2014, marzo 1. «Acento español en la Nueva Ola de Perennes I – Un jardín laboratorio en Segovia» en URL: <https://plantapaisajistas.com/jardin-laboratorio-segovia/> (Acceso 2018, agosto 13)
- RTVE. 2011. «Diseño de parques arqueológicos» en URL: <http://www.rtve.es/alicarta/videos/los-oficios-de-la-cultura/oficios-cultura-diseno-parques-arqueologicos/1108006/> (Acceso 2018, agosto 13)

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	---		
AÑO		1º	Primero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		320	Física		
ASIGNATURA		1595	Física CTS		
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Equivalencia			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



<u>FUNDAMENTACIÓN</u>	Página 3
<u>OBJETIVOS</u>	Página 7
<u>CONTENIDOS</u>	Página 8
<u>PROPUESTA METODOLÓGICA</u>	Página 10
<u>EVALUACIÓN</u>	Página 13
<u>BIBLIOGRAFÍA</u>	Página 15

FUNDAMENTACIÓN

Democratizar el uso social de la ciencia y tecnología es el objetivo prioritario de la inclusión de la enseñanza de la Ciencias Naturales en la Educación Media tanto al nivel básico como superior, por lo que desde los diferentes espacios destinados a lograr la aproximación al conocimiento científico se diseñan propuestas facilitadoras para lograrlo.

La enseñanza de las ciencias naturales con un enfoque de Ciencia, Tecnología y Sociedad (CTS) a través de las asignaturas Biología CTS, Física CTS y Química CTS, procurará conformar un ámbito de formación que promueva la participación activa como ciudadanos a alumnos que consideran a las ciencias como conocimiento de expertos y donde ésta no forma parte de la Cultura.

La inclusión de estas asignaturas en el currículo, supone una apuesta a favor de la regulación democrática de la innovación científico-tecnológica la que requiere de la participación pública de todos los actores involucrados. Esto presupone hábitos sobre el análisis de la Ciencia y Tecnología y un aprendizaje

social que pueden y deben ser adquiridos en las Instituciones Educativas. Así, las Instituciones Educativas, como laboratorio de la participación social efectiva, pueden servir para desarrollar procesos de evaluación, de ciencia y tecnología socialmente contextualizados.

Estas asignaturas no tienen como objetivo final la enseñanza de tal o cuales contenidos disciplinares, sino que se sustentan en ellos. Han sido conceptualizadas como espacios especialmente diseñados para proveer las condiciones que animen a los jóvenes a volverse ciudadanos plenos (críticos, intelectualmente autónomos, comprometidos y participativos). Esto supone utilizar saberes y valores para adoptar decisiones responsables.

El análisis alrededor de controversias socio-técnicas o ambientales comporta la mayor parte del tiempo una pluralidad de dimensiones dependientes del derecho, la ética, la estética, la comunicación, la economía, la política y el análisis social.

La solución de los problemas no puede confinarse a un acercamiento disciplinar o pluridisciplinar clásico; al contrario, los problemas deben ser abordados dentro de una perspectiva multireferencial, que reconoce la complejidad de las situaciones y multiplica las perspectivas para abordarlas. Esto torna indispensable establecer puentes entre las asignaturas de los distintos trayectos.

La necesidad de que los estudiantes ejerzan la ciudadanía en el Centro Educativo exige además, que la Escuela se abra a su contexto, integrándose en proyectos locales en curso o a iniciar ellos mismos como medios de un colectivo, proyectos que desemboquen en una acción comunitaria.

En la Educación Media Tecnológica de Administración, la asignatura Física CTS está comprendida en el Espacio Curricular de Equivalencia y en el Trayecto II. El programa se vincula transversalmente a través de los contenidos



y metodologías con otras asignaturas. Se busca favorecer el desarrollo de competencias¹ científico-tecnológicas, indispensables para la comprensión de fenómenos naturales, así como las consecuencias de la intervención del hombre.

		TRAYECTOS		
		I	II	III
ESPACIO CURRICULAR	DE EQUIVALENCIA		FÍSICA CTS	
	TECNOLÓGICO			
	OPTATIVO			
	DESCENTRALIZADO			

En ese sentido es posible contextualizar la enseñanza de la asignatura con el fin de formar a los estudiantes para desenvolverse en un mundo impregnado por los desarrollos científicos y tecnológicos, de modo que sean capaces de adoptar actitudes responsables y tomar decisiones fundamentadas.

Se trata de un curso teórico práctico, que articula contenidos curriculares con el contexto en el cual se van a aplicar dichos conocimientos, valorando esto último como un proceso de construcción ligado a las características y necesidades de la sociedad.

Desde un punto de vista epistemológico, la ciencia aparece como una construcción social, por lo que, en particular en la enseñanza de la Física a este nivel habría que crear escenarios en los cuales los alumnos amplíen su ámbito de conocimiento fomentando la creatividad y el análisis crítico, sin imponer saberes preconcebidos.

Desde un punto de vista psicopedagógico, las ideas previas (representaciones,

¹ Especificadas en el cuadro al final de la sección "FUNDAMENTACIÓN".

pre-conceptos) surgidas de la interacción de la gente con su contexto cotidiano, hace necesario que el docente prevea instancias de aprendizaje desde un rol de guía o mediador entre el alumno y el conocimiento científico, promoviendo así un aprendizaje significativo. Esto se logra a través de procesos de recuperación y transferencia del conocimiento acercando el contexto escolar al cotidiano y viceversa.

Desde un punto de vista sociocultural, se considera que el propio contexto en el cual se desarrollan las actividades del Bachillerato y a través de las asignaturas del Espacio determinan los contenidos que los alumnos deben aprender para ubicarse como constructores de la sociedad, centrando la atención en la transposición didáctica llevando así el conocimiento erudito a conocimiento enseñado.

COMPETENCIA	EL DESARROLLO DE ESTA COMPETENCIAS IMPLICA
Comunicación a través de códigos verbales y no verbales relacionados con el conocimiento científico	<ul style="list-style-type: none"> - Expresarse mediante un lenguaje coherente, lógico y riguroso - Leer e interpretar textos de interés científico - Emplear las tecnologías actuales para la obtención y procesamiento de la información - Buscar, localizar, seleccionar, organizar información originada en diversas fuentes y formas de representación - Comunicar e interpretar información presentada en diferentes formas: tablas, gráficas, esquemas, ecuaciones y otros - Reflexionar sobre los procesos realizados a nivel personal de incorporación y uso del lenguaje experto
Investigación y producción de saberes a partir de aplicación de estrategias propias de la actividad científica	<ul style="list-style-type: none"> - Plantear preguntas y formular hipótesis a partir de situaciones reales - Elaborar proyectos - Diseñar experimentos seleccionando adecuadamente el material y las metodologías a aplicar - Analizar y valorar resultados en un marco conceptual explícito - Modelizar como una forma de interpretar los fenómenos - Distinguir los fenómenos naturales de los modelos explicativos - Desarrollar criterios para el manejo de instrumentos y materiales de forma adecuada y segura - Producir información y comunicarla - Reflexionar sobre las formas de conocimiento desarrolladas



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



Participación social considerando sistemas políticos, ideológicos, de valores y creencias	<ul style="list-style-type: none">- Desarrollar el sentido de pertenencia a la naturaleza y la identificación con su devenir- Ubicarse en el rango de escalas espacio-temporales en las que se desarrollan actualmente las investigaciones- Despertar la curiosidad, asociando sistemáticamente los conceptos y leyes a problemas cotidianos- Ser capaces de elaborar propuestas para incidir en la resolución de problemas científicos de repercusión social- Reconocer la dualidad beneficio-perjuicio del impacto del desarrollo científico-tecnológico sobre el colectivo social y el medio ambiente- Concebir la producción del conocimiento científico como colectiva, provisoria, abierta y que no puede desprenderse de aspectos éticos- Reconocer la actividad científica como posible fuente de satisfacción y realización personal
---	---

OBJETIVOS

El conjunto de objetivos específicos aparece a continuación en términos de competencias:

- Utiliza conceptos físicos e integra valores y saberes para adoptar decisiones responsables en la vida cotidiana.
- Comprende que la sociedad ejerce un control sobre las ciencias y las tecnologías, asimismo que las ciencias y las tecnologías imprimen su sello a la sociedad.
- Comprende que la sociedad ejerce un control sobre las ciencias y las tecnologías por la vía de las subvenciones que les otorga.
- Reconoce tanto los límites como la utilidad de las ciencias y las tecnologías en el progreso del bienestar humano.
- Conoce los principales conceptos, hipótesis y teorías científicas, y es capaz de aplicarlas.
- Aprecia las ciencias y las tecnologías por la estimulación intelectual que suscitan.
- Comprende que la producción de saberes científicos depende a la vez de procesos de investigación y de conceptos teóricos.
- Reconoce la diferencia entre resultados científicos y opiniones personales.

- Reconoce el origen de la ciencia y comprende que el saber científico es provisorio y sujeto al cambio según el grado de acumulación de resultados.
- Comprende las aplicaciones de las tecnologías y las decisiones implicadas en su utilización.
- Adquiere conocimiento suficiente y experiencia como para apreciar el valor de la investigación y del desarrollo tecnológico
- Extrae de su formación científica una visión del mundo más rica e interesante.
- Conoce las fuentes válidas de información científica y tecnológica y recurrir a ellas cuando hay que tomar decisiones.
- Comprende la manera en que las ciencias y las tecnologías fueron producidas en la historia.

CONTENIDOS

Si bien es posible mantener cierta secuencia, cada uno de los temas no se agota en un tiempo determinado que conduciría a conocimientos fragmentados, sino que es fundamental la creación de vínculos que permitan alcanzar saberes interrelacionados.

Es importante que la selección sea lo suficientemente variada, en busca de abarcar todos los aspectos del programa, así como el uso de recursos variados y actuales para generar espacios propicios para el aprendizaje.

Los ejes vertebradores elegidos para el curso de FÍSICA CTS son:

- Óptica Geométrica.
- Oscilaciones y Ondas.
- Óptica Física.

Estos contenidos permiten presentar a los estudiantes la idea de que la ciencia y, concretamente la Física, ha ido avanzando a lo largo de los siglos inmersa en el contexto histórico – social de cada momento y, en consecuencia, muy



influenciada por éste (desde los griegos hasta Newton cuando surge el modelo corpuscular y luego Huygens defendiendo un modelo ondulatorio; polémica que se retoma con el descubrimiento del efecto fotoeléctrico).

Por lo que refiere a las aplicaciones que pueden ser motivadoras para los estudiantes, aparte de las clásicas, existen en la actualidad el láser, la holografía, las comunicaciones por fibra óptica, etc.

CONTENIDOS CONCEPTUALES ASOCIADOS		
Eje 1: Óptica Geométrica	Eje 2: Oscilaciones y Ondas	Eje 3: Óptica Física
<ul style="list-style-type: none"> - Fuentes de luz. Propagación rectilínea. Velocidad de la luz - Trasmisión y Reflexión de la luz. - Refracción de la luz. Reflexión total interna. - Lentes. Formación de imágenes en lentes convergentes y divergentes. - Instrumentos ópticos. Aplicaciones de los distintos tipos de lentes. - El ojo. Defectos de la visión. 	<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento periódico - Movimiento armónico simple. Equilibrio estable, inestable e indiferente. - Pulso de onda. - Clasificación de ondas. Onda armónica. Onda electromagnética. - Velocidad de propagación de una onda. - Longitud de onda. Color. - Propagación de ondas en dos dimensiones. Reflexión, refracción y transmisión de ondas. Principio de Huyghens. 	<ul style="list-style-type: none"> - Carácter ondulatorio de la luz. Experimento de Young. - Velocidad de ondas electromagnéticas. - Espectro electromagnético. - Reflexión y transmisión de ondas electromagnéticas. - Polarización. Lámina polarizadora. - Aplicaciones.

PROPUESTA METODOLÓGICA

En los cursos de Física es necesario adecuar el enfoque de los programas a los intereses y sobre todo, a las necesidades de estos estudiantes. En la planificación de sus clases, el docente tendrá que tener muy presente el tipo de alumnado que tiene que formar, así como el perfil de egreso de los estudiantes de esta carrera. Se pretende que los estudiantes movilicen saberes y procedimientos a través de planteos de situaciones-problema o ejercicios que integren más de una unidad temática (para no reforzar la imagen compartimentada de la asignatura) de

manera que no pueden ser resueltas sino a partir de nuevos aprendizajes. Así se asegura el desarrollo de las competencias y la cabal comprensión de los principios involucrados. Los intereses de los estudiantes, su creatividad, la orientación del docente, la coordinación con otras asignaturas del Espacio generará propuestas diversas, que permitan alcanzar los mismos logros.

Las competencias estarán vinculadas a ciertos contenidos asociados que se pueden agrupar en conceptuales, procedimentales y actitudinales, que serán los recursos movilizables para el desarrollo de las distintas capacidades.

En los contenidos conceptuales, se incluye la capacidad de evidenciar conocimientos relevantes; confrontar modelos frente a los fenómenos científicos; discusión argumentada a partir de la interpretación y comprensión de leyes y modelos.

Los contenidos procedimentales estarán relacionados con el saber hacer: búsqueda de solución a los problemas o situaciones problemáticas, que a su vez requieran de los estudiantes la activación de diversos tipos de conocimiento; elaboración de hipótesis; utilización de técnicas y estrategias; pasar de categorizar (saber hacer), a comprender (saber decir), es un proceso de explicitación y viceversa, a través de un proceso de automatización, procedimentalizar los conocimientos, es decir, dominar con competencia ciertas situaciones y automatizarlas.

En los contenidos actitudinales se incluye la capacidad de conocer normas, de reflexionar sobre ellas, de desarrollar jerarquías de valor y de prever consecuencias personales, sociales y ambientales, que ocurren con el desarrollo científico y tecnológico y analizar situaciones que impliquen tomas de decisión.

La realización de un experimento implica un conocimiento aceptable de las leyes que se ponen a prueba y de sus contextos de validez, las precauciones que

deben tomarse durante el experimento que se realiza, tanto con respecto al instrumental, como a la eliminación de efectos no deseados. Además, el manejo de las aproximaciones a utilizar y la cuantificación de variables, está en relación directa con el conocimiento acabado de las leyes y sus limitaciones.

La contextualización debe ser una de las preocupaciones permanentes del docente por su potencia motivacional. El abordaje a través de temas contextualizados en el ámbito industrial y medio ambiente resulta una estrategia que permite la coordinación con otras disciplinas del Espacio.

El docente deberá propiciar las actividades capaces de generar la transferencia a situaciones nuevas. Por ello, se considera fundamental abordar estrategias de enseñanza que tomen en cuenta las concepciones previas de los alumnos y que permitan:

- La formulación de preguntas sobre el mundo natural posibles de ser puestas a prueba mediante pequeñas investigaciones.
- El planteo de hipótesis.
- La reproducción en el aula/laboratorio del fenómeno a estudiar con modificación de variables, lo que posibilitaría la obtención de datos en relación con las hipótesis formuladas.
- La utilización de diversos instrumentos, aparatos o materiales diseñados especialmente para la recolección de datos.
- El diseño de indagaciones exploratorias y experimentales para la resolución de problemas sencillos en forma cada vez más autónoma.
- La búsqueda y recolección de información en distintas fuentes.
- El registro y la organización de la información utilizando diferentes códigos.
- El debate de diversos aspectos, por ejemplo, valorativos, éticos o estéticos, vinculados con problemáticas científicas y/o tecnológicas.

EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso complejo que nos permite obtener información en relación con las actividades de enseñanza y aprendizaje para comprender su desarrollo y tomar decisiones con la finalidad de mejorarlas.

Dado que los estudiantes y docente son los protagonistas de este proceso es necesario que desde el principio se expliciten tanto los objetivos como los criterios de la evaluación que se desarrollará en el aula, estableciendo acuerdos en torno al tema.

Esencialmente la evaluación debe tener un carácter formativo, cuya principal finalidad sea la de tomar decisiones para regular, orientar y corregir el proceso educativo. Conocer cuáles son los logros de los estudiantes y dónde residen las principales dificultades, nos permite proporcionar la ayuda pedagógica que requieran para lograr el principal objetivo: que los estudiantes aprendan.

El brindar ayuda pedagógica nos exige reflexionar sobre cómo se está llevando a cabo el proceso de enseñanza, es decir revisar la planificación del curso, las estrategias y recursos utilizados, los tiempos y espacios previstos, la pertinencia y calidad de las intervenciones que el docente realiza. Así conceptualizada, la evaluación debe tener un carácter continuo, proponiendo diferentes instrumentos que deben ser pensados de acuerdo con lo que se quiera evaluar y con el momento en que se decide evaluar.

Es necesario considerar los diferentes momentos en que se realiza la evaluación, teniendo en cuenta, en primer lugar, la evaluación inicial (diagnóstica) que permita indagar sobre los conocimientos previos y las actitudes a partir de los cuales se propondrá la correspondiente Planificación del curso.

En segundo lugar, la evaluación formativa, frecuente, que muestra el grado de aprovechamiento académico y los cambios que ocurren en cuanto las aptitudes,

intereses, habilidades, valores, permite introducir ajustes a la Planificación.

Por último, habrá diferentes instancias de evaluación sumativa tales como Pruebas Semestrales y Escritos.

En resumen, se sugiere:

- Evaluar el mayor número de aspectos de la actividad de los estudiantes, incluirla de manera cotidiana en el aprendizaje
- Utilizar para la evaluación el mismo tipo de actividades que se ha realizado durante el aprendizaje, e incluso aprovechar algunas de ellas para aportar datos frecuentes a los estudiantes
- Relacionarla con la reflexión sobre los avances, las dificultades encontradas, las formas de superarlas, y el diseño de mecanismos de ayuda.
- Evaluar, por lo tanto, todo el proceso en su conjunto, analizando el mayor número de variables que lo condicionan, a fin de salir al paso de las dificultades desde un enfoque global.

BIBLIOGRAFÍA

FÍSICA

AUTOR	TÍTULO	EDITORIAL	PAÍS	AÑO
ALONSO-FYNN	FÍSICA	Adison-Wesley		1995
ALVARENGA-MAXIMO	PRINCIPIOS DE FÍSICA	Oxford	México	1983
ARISTEGUI, R., Y OTROS	FÍSICA (I y II)	Santillana	España	1999
GIL – RODRÍGUEZ	FÍSICARE-CREATIVA	Prentice Hall	Perú	2001
HECHT, Eugene	FÍSICA EN PERSPECTIVA	Adison-Wesley	E.U.A.	1987
HEWITT, Paul	FÍSICA CONCEPTUAL	Limusa		1995
WILSON, Jerry	FÍSICA	Prentice Hall	México	1994

CTS

AUTOR	TÍTULO	EDITORIAL	PAÍS	AÑO
CHALMERS, ALAN	La ciencia y como se elabora	Siglo XXI editores	España	1992
GAMOW, GEORGE	Biografía de la física	Salvat	España	1971
MARTÍN, M. JOSÉ Y OTROS	La física y la química en educación secundaria	Narcea	España	2000

Direcciones en Internet

Página de la Organización de Estados Iberoamericanos, con una importante Biblioteca básica (Sala de Lectura CTS) sobre Ciencia Tecnología y Sociedad:

<http://www.oei.es/>

Ciencia, Tecnología y Sociedad. Página de divulgación científica. Incluye historietas, noticias, etc.:

<http://www.gravenida.com/superciencia>

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		391	Tecnologías Digitales		
ASIGNATURA			Fotografía		
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR ^o			Tecnológico		
MODALIDAD APROBACIÓN ^{DE}			Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64	Horas semanales: 2		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el contexto de la formación en educación media superior vinculadas al desarrollo de productos gráficos y objetuales, resulta de gran importancia que los estudiantes tengan una aproximación a la fotografía como medio de comunicación y representación de ideas y productos, su contexto y su funcionamiento.

Particularmente la fotografía digital es una herramienta de comunicación y al mismo tiempo un recurso de infinitas posibilidades, que crece constantemente de la mano de los adelantos tecnológicos, acompañando nuevas formas de comunicación.

Por lo tanto, resulta fundamental para los estudiantes, acceder a las posibilidades y prestaciones que ofrece esta herramienta creativa a través de un manejo consciente de la misma.

En tal sentido, se entiende importante introducir en la comprensión de la evolución de la herramienta fotografía a partir de los conceptos básicos de la fotografía analógica que permitan transitar rápidamente a los recursos que ofrece la fotografía digital, en sinergia con las demás asignaturas del área tecnológica y proyectual.

Considerando que los aspectos estéticos están siempre presentes, se debe tener en cuenta que se concibe a la asignatura no desde su dimensión artística, sino como una herramienta de aporte al proceso creativo y proyectual, y de apoyo en la comunicación visual. En ese sentido, se hace especial énfasis en los aspectos técnicos referidos a la fotografía de productos y su correcta comunicación para su difusión tanto en medios impresos (catálogos, books, afiches, etc.) como en medios digitales (páginas web, redes sociales, etc.).

OBJETIVO GENERAL

Generar habilidades que le permitan al estudiante, a través del uso de la

fotografía, contribuir con el proceso creativo de diseño y construir criterios de generación de mensajes visuales que comuniquen de manera correcta ideas y productos, de acuerdo a los requerimientos específicos de cada medio en el cual se publique el material fotográfico trabajado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Dominar los conceptos prácticos de la Fotografía Digital con una base de conocimientos teóricos que le permitan conocer las posibilidades creativas de la herramienta fotografía digital, las prestaciones, partes de la cámara y el manejo correcto de la misma.
- Relacionar estos conocimientos con la representación de fotografía de productos, considerando aspectos como composición, planos, encuadres, iluminación, fotografías exteriores y de estudio.

CONTENIDOS

Unidad 1. Introducción al medio fotográfico. Carga horaria sugerida: 4 horas

- 1.1. Estética y narrativa fotográfica.
- 1.2. Historia de la fotografía.
- 1.3. Qué es una cámara fotográfica.
- 1.4. Partes de la cámara: apertura del diafragma, velocidad de obturación y concepto de ISO.
- 1.5. Tipos de cámaras digitales.
- 1.6. Manejo básico de cámara reflex.
- 1.7. Lentes y objetivos: ojo de pez, gran angular, zoom intermedio, teleobjetivo, macro, el clásico 50mm. Distancia focal.
- 1.8. Modos de la cámara.

Unidad 2. Fundamentos fotográficos. Carga horaria sugerida: 6 horas

- 2.1. Profundidad de Campo.

- 2.2. Apertura del diafragma.
- 2.3. Sensor y sensibilidad.
- 2.4. Ruido.
- 2.5. Tiempo de exposición.
- 2.6. Distancia focal.
- 2.7. Composición, estructura.
- 2.8. Encuadres, horizontes, enfocar y componer.
- 2.9. La regla de los tercios.
- 2.10. Puntos fuertes: los ojos, líneas maestras, el fondo, proporción de los objetos.

Unidad 3. Iluminación. Carga horaria sugerida: 18 horas

- 3.1. Medición de luz.
- 3.2. Manejo de luz natural y artificial.
- 3.3. Exposición y sobreexposición.
- 3.4. Luz interior y exterior.
- 3.5. Tipos de fuente de luz.
- 3.6. Sombras pálidas, contraluz.
- 3.7. Técnica de iluminación.
- 3.8. Flash externo y de estudio.
- 3.9. Accesorios de iluminación.
- 3.10. Caja de luz para la realización de fotografía de productos.
- 3.11. Aplicaciones prácticas.

Unidad 4. La fotografía de producto. Carga horaria sugerida: 18 horas

- 4.1. Puesta en escena.
- 4.2. Concepto, dirección creativa.
- 4.3. Producción.

4.4. Aplicaciones prácticas.

Unidad 5. La fotografía digital. Carga horaria sugerida: 18 horas

5.1. La fotografía digital, breve acercamiento al revelado digital. Concepto de pixel.

5.2. Preparación fotográfica para la impresión en papel o publicación /envío en red.

5.3. Programas de edición digital. Suite Photoshop: Lightroom, Bridge y Photoshop.

5.4. Herramientas básicas de retoque con Photoshop.

5.5. Resolución de la imagen, tamaño de imagen. Cómo preparar una fotografía para impresión papel o para web.

5.6. Ensayo visual: Trabajo final del curso.

METODOLOGÍA

Se busca fomentar la investigación creativa. La presentación de los contenidos de cada tema se acompañará de ejemplos, imágenes y material didáctico referido al tema.

Se desarrollarán trabajos individuales o en equipo, que culminan en proyectos que se realizan en el aula o en modalidad domiciliaria, y se entregan en forma digital o impresa. La idea es que cada proyecto individual sea comentado en paneles de corrección guiados por el docente. Esta metodología posibilita que los estudiantes se enfrenten a una serie de problemas diferentes sobre un mismo tema, lo que enriquece sus procesos individuales y desarrolla su capacidad crítica.

Se impartirán las clases teóricas a través de trabajos teóricos y prácticos, por medio de presentaciones y aplicaciones de conocimientos adquiridos.

Las dos primeras unidades son fuertemente teóricas e introductorias, a las cuales

se les destinará el menor tiempo posible, dejando tiempo suficiente para comprender y aplicar los conocimientos mediante ensayos prácticos en Iluminación, fotografía de producto y fotografía digital.

EVALUACIÓN

Se hace énfasis en el proceso durante el cual cada alumno presenta los avances de su trabajo al docente y al grupo, para analizar y mejorar el mismo.

Al final del curso se propone que la asignatura acompañe el trabajo final liderado por Taller de Diseño I, entregando material fotográfico como parte del mismo y en el cual resuelven temas técnicos estudiados en el curso: profundidad de campo, luz natural, luz día, un producto, ambientación, etc.

El mismo debe ser entregado en distintas resoluciones, por ej: para impresión, para publicación web y enviado por mail, colgado en la nube u otro medio digital.

BIBLIOGRAFÍA

- David Green; “Qué ha sido de la fotografía” - Editorial GG, Barcelona 2007.
- David Praker; “Principios de fotografía creativa aplicada” - Editorial GG, Barcelona 2011.
- Geoffrey Batchen; “Arder en deseos. La concepción de la fotografía” - Editorial GG, Barcelona 2007.
- Henri Cartier-Bresson; “Fotografiar del natural”- Editorial GG, Barcelona 2011.
- Jeremy Webb; “Manual de fotografía creativa aplicada. Diseño fotográfico” - Editorial GG, Barcelona 2011.
- Joan Fontcuberta; “Estética fotográfica. Una selección de textos” - Editorial GG, Barcelona 2011.
- Joan Fontcuberta; “La cámara de Pandora. La fotografía después de la

fotografía” - Editorial GG, Barcelona 2012.

- John Berger; “Modos de ver” - Ed GG, Barcelona 2012, 2da edición.

- John Berger, Jean Mohr; “Otra manera de contar”- Editorial GG, Barcelona 2012.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

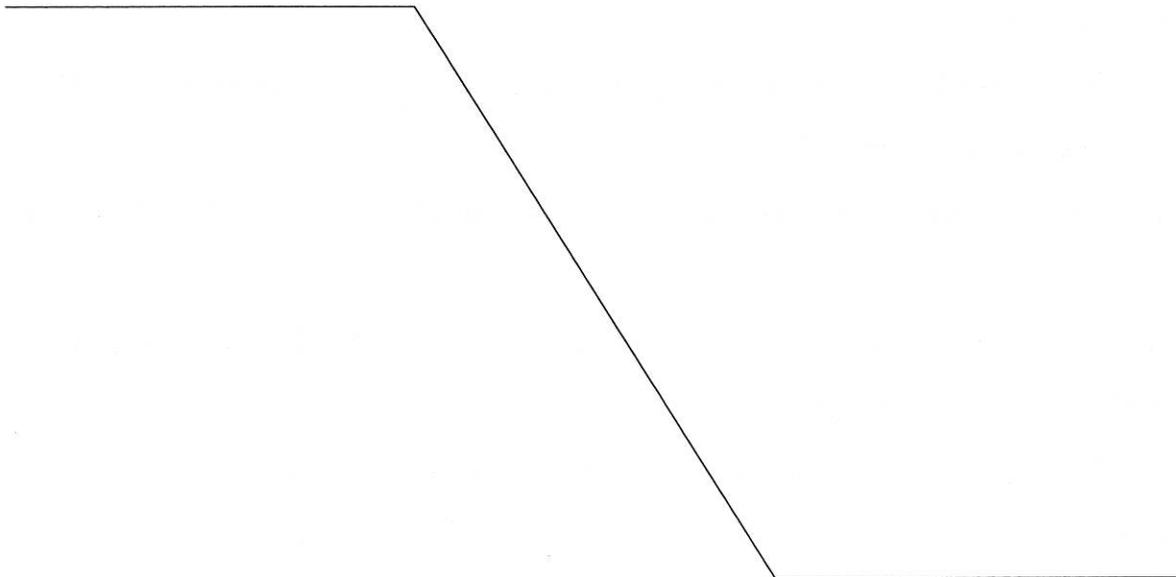
- Bayle, Arnaud y Enric De Santos; “Fotografía digital en B&N. Manual para la elaboración de copias” - Editorial Fine Art, Barcelona, 2007.

- Gisele Freund; “La fotografía como documento social” - Editorial GG, Barcelona 2011.

- José B. Ruiz; “Composición en fotografía, el lenguaje del arte” - Editorial Fine Art, Barcelona 2009

- Mike Crawford; “Manual de manipulación digital esencial para fotógrafos” - Editorial Blume, Barcelona 2008.

- Tim Daly; “Manual completo de fotografía digital” - Editorial Blume, Barcelona 2005.



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	---		
AÑO		1°	Primero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		364	Historia		
ASIGNATURA		18000	Historia del Arte y la Cultura		
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Tecnológico			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

“¿Qué es diseño?. Es un proceso de pensamiento creativo y crítico que permite organizar información e ideas, tomar decisiones, resolver problemas y generar conocimiento”. Charles Burnette (1).

El profesor de Historia que haya optado por el dictado de esta asignatura orientará su bagaje de conocimiento específico en clave de interdisciplinariedad con las otras ciencias sociales y hará énfasis en el enfoque antropológico (mirada desde de la historia de la cultura propia de nuestro subsistema), asimismo, deberá complementar su formación y trabajar con sus alumnos en la construcción de conocimientos y desarrollo de competencias que sirvan de insumos para un buen desempeño en el área del diseño desde las

aproximaciones y expresiones variadas que dicha disciplina habilita.

Como han señalado algunos especialistas, las actividades relacionadas al diseño son tan antiguas como las sociedades humanas y podemos encontrar pruebas de ello en las manos plasmadas en las paredes de las cavernas. Desde la prehistoria en adelante el camino del diseño ha continuado y se ha complejizado hasta ser hoy una disciplina pujante en constante construcción.

Bernard Burdek sostiene que “desde una perspectiva histórica es común considerar a Leonardo Da Vinci como el primer diseñador. Sumado a sus estudios científicos sobre anatomía, óptica y mecánica, desarrolló tareas pioneras en la ciencia experimental de la ingeniería mecánica produciendo el "Libro de patrones de elementos de máquina". El concepto de diseño de da Vinci aplicado a objetos prácticos, máquinas y aparatos estaba más orientado técnicamente que creativamente. Sin embargo, influyó de forma decisiva en la idea de diseño: el diseñador es un inventor” (2).

Rastreando en la bibliografía podemos encontrar muchos más ejemplos y perspectivas sobre el vínculo entre la historia del arte y la actividad de diseñar en cada una de las etapas de la historia de la humanidad, imbricación que se acentúa y acelera como consecuencia de la revolución industrial hasta nuestros días (3).

Se trata, entonces, de una propuesta de historia de la cultura y el arte en estrecho vínculo con las transformaciones de la tecnología, la ciencia y el diseño.

(2) “From historical perspective, it is popular to regard Leonardo da Vinci as the first designer. In addition to his scientist studies on anatomy, optics, and mechanics, he performed pioneering work in the elementary science of mechanical engineering, producing a "Book of patterns of machine elements". The concept of design da Vinci applied to practical objects, machines and apparatus was thus more technically than creatively oriented. Nevertheless, it decisively influenced the idea of design: the designer is an inventor. Burdek Bernhard 2005 DDesign: the history, theory and practice of product design. Birkhauser. Publishers for Architecture. Basel. Boston. Berlin

(3) “La palabra Diseño hace referencia a la concepción sistematizada de la forma y las demás características del producto, teniendo en cuenta los aspectos sociales, tecnológicos, estéticos, psicológicos, anatómicos, fisiológicos, etc., es decir a la creación de un modelo del mismo (planos, prescripciones, etc.), con todos los detalles, antes de su realización”. Gay, Samar “El diseño industrial en la historia”



Al estar ubicada solo en primer año se deberá realizar una adecuada selección temática según las necesidades planteadas por la sala de docentes en la coordinación.

COMPETENCIAS

El alumno:

- tiene una visión panorámica de los hechos culturales y artísticos más significativos.
- identifica sus múltiples dimensiones y los vincula a su contexto desde una mirada antropológica.
- analiza los factores y procesos que intervienen en la construcción de la identidad socio cultural local, regional y global.
- desarrolla un sentido crítico y estético respetando la alteridad cultural.
- promueve soluciones creativas e innovadoras a la problemática del entorno.
- reconoce y utiliza al diseño como un instrumento de comunicación de utilidad pública.

METODOLOGÍA Y EVALUACIÓN

La evaluación debe acompañar la metodología y reflejarla, con lo que se quiere expresar que así como ciertos contenidos temáticos son apropiados para introducir algunos enfoques metodológicos, éstos deberán tener una estrecha correspondencia con las formas de la evaluación seleccionadas por el docente.

Es importante explicitar qué se pretende a la hora de evaluar y alertar sobre los aspectos que serán considerados prioritarios.

Entendidos los estudiantes como sujetos que tienen su propia historia y que como tales carecen de iguales recursos, disposiciones o habilidades; parecería apropiado realizar evaluaciones a través de diferentes formas, lo que permitiría atender esa diversidad.

Por ejemplo, los trabajos pueden ser presenciales o extra-áulicos, individuales o colectivos, que apelen a la evocación del conocimiento o a la reflexión fundada, que posibiliten la presentación de informes o la búsqueda de materiales y su interpretación.

Deberá valorarse el esfuerzo personal y el proceso de superación de dificultades junto con los resultados finales. Si bien deben existir instancias de evaluación de logros en momentos especiales del curso, el profesor no debería perder de vista que la evaluación es un proceso complejo que debe ser realizado en todo momento.

Al evaluar, el mismo, debe lograr una mirada integradora del estudiante: que abarque aspectos cognitivos, operativos e instrumentales, así como su desempeño en lo grupal.

Se deben potenciar formas de autoevaluación, ya que lo que importa es el habituar al estudiante a reflexionar sobre “el hacer” y a pensar sobre la especificidad de una situación y su desempeño en ella.

CONTENIDOS

UNIDAD 1- Hacia una definición de arte.

La historia del Arte: orígenes de la disciplina, objeto de estudio y metodología. Relación entre cultura, arte, diseño, ciencia y tecnología en el contexto de la sociedad actual. Prehistoria: ubicación espacio - temporal. Manifestaciones del arte con especial referencia a América precolombina y actual territorio uruguayo (*).

(*) En todos los casos el docente seleccionará una obra paradigmática que represente o resuma los aspectos principales del período con especial énfasis en ejemplos lo local.



UNIDAD 2- Desde la antigüedad greco-latina a hasta fines de la Edad Media.

Las civilizaciones del Mediterráneo: abordaje en clave comparativa con énfasis en sus aportes. La racionalidad y el pragmatismo, nociones de orden, equilibrio y armonía. Edad Media: transformaciones técnico constructivas entre los siglos XII y XIV.

UNIDAD 3- Del Renacimiento al Romanticismo.

El Renacimiento: antropocentrismo, individualismo, aspiración al conocimiento universal. La utilización de soluciones antiguas clásicas y su adaptación a los nuevos usos.

El Arte Americano del período. Urbanismo y artes visuales, los distintos programas constructivos y la adopción de los lenguajes europeos en las ciudades americanas. Fusión de elementos. Aculturación y sincretismo.

Impacto de las revoluciones liberales en los distintos aspectos de las sociedades occidentales.

UNIDAD 4- Europa y América en el siglo XIX.

Principales hechos económicos, sociopolíticos y su repercusión en el campo de las artes visuales y científicas. Análisis de corrientes representativas. Identidad latinoamericana: emancipación política y dependencia cultural.

Montevideo: de ciudad colonial a capital republicana. Construcción de una identidad nacional.

UNIDAD 5- Principales hechos del siglo XX y su repercusión en el campo de las artes visuales.

Oposición y ruptura en el campo de las artes. Nuevas perspectivas: fotomontaje, cine, arte digital. El diseño en el contexto de las tecnologías de última generación.

Identidad / alteridad uruguaya en el contexto de la globalización.

BIBLIOGRAFÍA PARA LOS ALUMNOS:

Se trata de una propuesta amplia que el docente organizará según el diagnóstico de cada clase y los acuerdos de la coordinación. Por lo que la bibliografía recomendada a los estudiantes es parte de la selección a realizar entre los materiales disponibles (soporte papel o digital).

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA PARA LOS DOCENTES

Argan, Giulio C. "Walter Gropius y la Bauhaus", Ediciones Infinito. Buenos Aires, 1969.

Bronowski, Jacob. "El Ascenso del Hombre", Fondo Educativo Latinoamericano. 1979.

Denoblet, Jocelyn. "Design". Editorial Almeyda Somogy. París, 1988.

Dormer, Peter. "El Diseño desde 1945". Edit. Destino. Barcelona, 1993.

Droste, Magdalena. "Bauhaus". Editorial Taschen. Colonia 1989.

García, Graciela. Labella, Viviana. Rey, Alejandra. Rodríguez Verónica "Panorama Histórico del Diseño Gráfico Contemporáneo" Edit CP67. Buenos Aires 1987.

González Ruíz, Guillermo. "Estudio de Diseño". Emece Editores. Buenos Aires, 1994.

Kranzberg, Melvin. "Historia de la Tecnología". Vol. I. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1981.

Loewy, Raymond. "Diseño Industrial". Editorial HermannBlume. Barcelona, 1980.

Meggs, Philip B. "Historia del Diseño Gráfico". Editorial Trillas. México, 1991.

Müller - Brockmann, Josef. "Historia de la Comunicación Visual". Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1998.

Rawson, Philip. "Diseño". Editorial Nerea. Madrid, 1990.

WEBGRAFÍA

Burdek, Bernhard E. (2005). Design: The history, theory and practice of product design.

[https://books.google.com.uy/books?hl=es&lr=&id=LWHRAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Burdek,+Bernhard+E.+\(2005\).+Design:+The+history,+theory+and+practice+of+product+design.&ots=svF-szvLQp&sig=D3bERAKPZya929FT9H9uc2-rBGY#v=onepage&q=Burdek%2C%20Bernhard%20E.%20\(2005\).%20Design%3A%20The%20history%2C%20theory%20and%20practice%20of%20product%20design.&f=false](https://books.google.com.uy/books?hl=es&lr=&id=LWHRAAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA7&dq=Burdek,+Bernhard+E.+(2005).+Design:+The+history,+theory+and+practice+of+product+design.&ots=svF-szvLQp&sig=D3bERAKPZya929FT9H9uc2-rBGY#v=onepage&q=Burdek%2C%20Bernhard%20E.%20(2005).%20Design%3A%20The%20history%2C%20theory%20and%20practice%20of%20product%20design.&f=false)

De Fusco, Renato- “Storia del design”, Ed. Laterza. 1985

<https://www.docsity.com/it/storia-del-design-di-renato-de-fusco/1996428/>

Gay, Aquiles et al- “El diseño industrial en la historia”

<http://www.faud.unsj.edu.ar/descargas/LECTURAS/Diseno%20Industrial/OBLIGATORIA/3.pdf>

Evolución del concepto de diseño- Unidad 2, Tema 2.

<http://www.gczarrias.com/ALUMNOS/archivos/diseno/TEMA%202-%20EVOLUCION-CONCEPTO-DISENO.pdf>

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	---		
AÑO		1°	Primero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		388	Inglés		
ASIGNATURA		1990	Inglés		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Equivalencia			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el año 1997 se instrumentaron los Bachilleratos Tecnológicos en el Consejo de Educación Técnico-Profesional (UTU), con el objetivo de integrar los contenidos y enfoques interdisciplinarios y transversales, para preparar al educando a desempeñarse en diversas áreas en el mundo del trabajo y tener continuidad educativa a nivel terciario, además de brindarles una educación de calidad que atienda a la diversidad, que le permita construir su propio capital cultural, revalorizar la educación no como un medio para un fin sino un fin en sí mismo.

Para ofrecer una educación integral, es necesario proporcionarle las herramientas básicas para insertarse en el mundo de hoy, para que el educando comprenda las distintas situaciones, resuelva problemas y sea capaz de tomar decisiones inteligentemente. El dominio de la lengua inglesa integra una de esas herramientas, es el código predominante en los ámbitos laborales y/o académicos, que no sólo le permite al educando su desarrollo cognitivo, sino el mejor conocimiento de su lengua materna.

Para ello, el alumno debe adquirir las competencias fundamentales en el idioma: expresivas y comunicativas. Estas son las competencias específicas que han de existir en la enseñanza y el aprendizaje de una lengua extranjera en la cual se pueden identificar las dos funciones claves del lenguaje: la comprensión y la expresión (oral y escrita) relativas a objetos, situaciones y acontecimientos que surgen en el entorno no sólo cotidiano del alumno, sino en el laboral específico de cada familia ocupacional y a las experiencias de los educandos.

Las competencias fundamentales son esquemas mentales estructurados en red, que movilizadas permiten la incorporación de nuevo conocimiento y su integración significativa a esa red. Implica operaciones y acciones de carácter cognitivo, socio-afectivo y psicomotor, que puestas en acción y asociados a

saberes teóricos y/o experiencias, permiten la resolución de situaciones diversas en forma adecuada.

La construcción de dichas competencias resultará de la interacción de los saberes (conceptos o temas) con el saber hacer (teórico ó práctico). Se realiza a través de un proceso que determina técnicas, materiales y recursos que logren el aprendizaje eficaz y eficiente, operando sistemas de control que mantengan la fluidez de dicho proceso.

Las competencias van mucho más allá de una memorización segura y de recordar oportunamente las teorías pertinentes, ya que exige relacionar, interpretar, interpolar, inferir e inventar operaciones que pueden construirse en la realidad.

Al hablar de competencias debemos distinguir las tecnológicas de las fundamentales en el aprendizaje de un idioma:

“La competencia tecnológica opera como elemento integrador entre un conjunto definido de aptitudes (dominio de conocimientos y procedimientos) y un conjunto de actitudes (participativas y personales).” (ATD/UTU).

Para la Comisión de Reformulación del diseño curricular del CETP. “El concepto de competencia es como un aprendizaje construido, asociado al saber movilizar todos o parte de los recursos cognitivos y afectivos que el individuo dispone para enfrentar situaciones complejas, familias de situaciones”.

Definir la competencia como un saber movilizar puede producir confusión en la medida que la movilización de recursos cognitivos no constituye una destreza específica, es decir no existe un saber movilizar universal, pero también es cierto que cada vez que el sujeto se enfrenta a una situación compleja, no responde en forma totalmente espontánea, sino que se produce un proceso de adaptación en el que emplea esquemas ya creados.

Este proceso de construcción de la competencia o la competencia permite

organizar un conjunto de esquemas estructurados en red, los que movilizados facilitan la incorporación de nuevos conocimientos y su integración significativa a esa red.

Esta construcción implica operaciones y acciones de carácter cognitivo, socio-afectivo o psicomotor, las que puestas en acción y asociadas a saberes teóricos o experiencias permiten la resolución de situaciones diversas.

El aprender una lengua no es adquirir sólo un sistema de signos, sino también la significación cultural que ellos poseen: un modelo de interpretar la realidad y de comunicarse a través de ellos.

En el Plan 2003, la asignatura Inglés está ubicada en el espacio curricular equivalente en el Trayecto I (comunicación y expresión) de primer año de Educación Media Tecnológica (Bachillerato Tecnológico) en sus diversas orientaciones.

OBJETIVOS GENERALES

La educación se entiende como a) el sentido integral e integrador (formación de la persona): formar al hombre o mujer en su personalidad humana, con su autoestima, carácter, actitudes, comportamiento y valores, b) el sistema educativo en sí y c) la preparación y formación técnico-profesional.

Para ello, los alumnos deberán lograr el dominio de competencias “comunicativas”. En lo lingüístico, sociolingüístico y discursivo y “expresivas”: reconocimiento, comprensión, transformación y construcción de significados culturales y tecnológicos, permitiéndoles el desarrollo de la creatividad, del juicio crítico y del manejo del material seleccionado como resultado del aprendizaje logrado de la lengua extranjera. Esto permitirá un eficiente desempeño en su futura realidad en el proceso del saber ser, hacer, crear actitudes abiertas, respetuosas, responsables y tolerantes ante la realidad del contexto (compromiso social), respeto intercultural así como también colaborar

en actividades de grupo que desarrollen el trabajo cooperativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Al finalizar el curso, el educando logrará:

- Manejar el lenguaje aprendido en forma simbólica, en un marco creativo y expresivo, para lograr comunicarse en distintas situaciones.
- Reconocer códigos verbales y no verbales.
- Investigar y producir saberes, aplicando diferentes estrategias.
- Identificar, diagnosticar, analizar y pronosticar problemas que mediante un pensamiento creativo y una evaluación correcta podrá resolver los mismos con un sello de calidad como consecuencia del aprendizaje recibido, desarrollado y profundizado.
- Integrarse al medio social que le corresponda, según el entorno y los valores de la comunidad.
- Comprender e interpretar la terminología técnica para un mejor desempeño.
- Trabajar en equipo.
- Trabajar con metodología de proyecto (trabajo interdisciplinario).
- Voluntad de éxito.
- Brindar las herramientas para lograr autocrítica y evaluación eficaz.

Dichos logros le permitirán comprender su entorno y desarrollar las distintas destrezas en la lengua extranjera: auditiva (listening), lectora (reading), escrita (writing), oral (speaking) y de pensar en el idioma (thinking).

CONTENIDOS

Los contenidos de este programa se organizan teniendo en cuenta el grado de dificultad y retroalimentación de los mismos, para un mejor aprovechamiento de los logros del alumno. En el presente año, se procede a la consolidación de los conocimientos adquiridos en los tres años de Ciclo Básico, además del uso de estructuras que no fueron internalizadas a pesar de haber sido expuestos a las

mismas.

Los mismos se presentan en unidades temáticas y para apoyar al docente en la planificación de los distintos temas, teniendo en cuenta el diagnóstico inicial, el contexto y las características de cada grupo se adjunta un cuadro con los materiales que puede utilizar en cada una de las unidades.

Thematic Unit 1 English for the World of Work

Objetivo	Social Language	Grammar and Language	Vocabulary	Indicadores de logro
Trabajar con el alumno para que conozca a grandes rasgos el proceso de selección de personal como potencial trabajador y/o empleador. Comprensión de los avisos de vacantes (advertisements). Asimismo, el alumno debe conocer la importancia de la presentación escrita y oral.	Talking about personal information and experience. Questions and answers for a job interview.	Revision of Simple Present, Frequency adverbs and Simple Past. Exposure to Present Perfect. Emphasis on the use of "for" and "since". Questions: How long? What?, Who?, Where?, How many? Why?, etc.	E-mail/Letter of Application. Curriculum Vitae. Occupations and job adjectives.	Que el alumno pueda expresarse correctamente en una situación de entrevista de trabajo. Comprender avisos clasificados de solicitud de personal, así como redactar una solicitud de empleo y el CV.

Thematic Unit 2 Science and Technology

Objetivo	Social Language	Grammar and Language	Vocabulary	Indicadores de logro
Trabajar con el alumno para que logre un conocimiento general de cómo el desarrollo científico ha permitido el surgimiento y la constante actualización de las diferentes tecnologías.	Talking about advantages and disadvantages of technology. Chat rooms. Giving instructions.	Time verbs. Future forms: "will", "be going to", "present continuous". Introducing the concept of conditional sentences. (Conditional types 0, 1, 2). Imperative. Modal verb: "would".	Gadgets. The Internet. Machine nouns and verbs.	Que el alumno pueda expresarse con propiedad sobre las tecnologías que permiten la generación de valor agregado y a su vez la optimización de las técnicas artísticas, desde las bellas artes hasta el diseño de páginas web.

Thematic Unit 3 Sports for a healthy life

Objetivo	Social Language	Grammar and Language	Vocabulary	Indicadores de logro
Trabajar con el alumno la temática del deporte y relacionarla con sus beneficios para una vida saludable.	Poster presentation: Sport events. Sharing personal experience.	Adjectives: Comparatives, Superlatives. Modal verbs: "Can", "Can't", "Have/Has to", "Mustn't"/"Don't have to". Connected speech: "so", "such", "because", "but", "and", "or".	Sports equipment and places. Attributes for sports. Adjectives to describe sportspeople.	Que el alumno pueda comentar y hacer relevamiento sobre eventos deportivos. Ser consciente respecto a la conexión del deporte con la vida saludable.

Thematic Unit 4 Human Values and Citizenship

Objetivo	Social Language	Grammar and Language	Vocabulary	Indicadores de logro
Trabajar con el alumno para incentivarle el pensamiento crítico. Contribuir a su formación como ciudadano. Énfasis en valores tales como la solidaridad, respeto de los derechos humanos y cumplimiento de nuestras obligaciones.	Apologies and excuses. Pros and Cons: values associated to globalisation. Purchasing habits. Talk about our past habits.	Present Perfect. Emphasis on recent events "already" and "yet". Use of verbs "Make" and "Do". Modal verbs: "Must", "Should", etc. Use of "used to". Exposure to "Past Continuous".	Money collocations. Brands. Status symbols: adverts of luxurious goods. Relationship verbs. Personality adjectives.	Que el alumno pueda expresarse acerca de un tema polémico. Utilizar presente perfecto para referirse a situaciones y eventos cuyos resultados persisten. Que pueda intercambiar opiniones y/o debatir.

Thematic Unit 5 Interesting aspects of present day life

Objetivo	Social Language	Grammar and Language	Vocabulary	Indicadores de logro
Permitir a los alumnos elegir un tema de interés relacionado con el área y en un contexto de actualidad argumentando dicha elección.	Talking about topics of interest and expressing opinions.	Prepositions. Present Continuous. Discourse markers: "First", "Then", "After that", "Later", "Finally". General revision.	Content related vocabulary.	Que el alumno pueda expresarse con propiedad sobre un tema de la vida actual relacionado con el área.

A modo de sugerencia se detallan las unidades del libro de texto propuesto “New Framework” además de los recursos adicionales para complementar las diferentes unidades temáticas de acuerdo a cada área.

Thematic Unit	Area	Book Units	Extra Resources
One	All of them	Unit 3 “Work it out”. Besides Unit 1 “The concrete jungle”. Flashback 1.	CV / Resumé. Emphasis on specific jobs for each area.
Two	All of them	Unit 9 “Hi-tech”. Besides Flashback 3.	From Science to Practical applications: technology.
Two	Administration	Unit 10 “Global chat”: Cultural shock and speak quick. (Giving advice).	Office equipment. Stationery.
Two	Tourism	Unit 5 “In transit”. Holidays. Unit 10 “Global chat”: Cultural shock and speak quick. (Giving advice).	Hotel facilities and services. Booking software. Methods of payment.
Two	Chemistry and Agriculture / Agronomy	Unit 6 “Food to go”: (fast food, junk food). Chocoholics. World English DVD 2.	From art (Alchemy) to Science (Chemistry).
Two	Information Technology	Unit 12 “Alternatives”.	New devices (tablets, blackberries, etc).
Two	Thermodynamics	Unit 12 “Alternatives”.	Machines and motors.
Two	Electromechanics	Unit 12 “Alternatives”.	Means of transport. Parts of a car.
Three	All of them	Unit 4 “Sportmania”. Besides Flashback 2.	Healthy lifestyle.
Three	Administration	Unit 4 “Sportmania”.	Organization chart. Companies, factories, Sports clubs
Three	Tourism	Unit 6 “Food to go”.	Restaurants. Taking orders.
Three	Chemistry and Agriculture / Agronomy	World culture: Herbs and spices.	Genetically Modified food.
Three	Information Technology	Flashback 3. (Text message saves man’s life).	Types of computer. Pros and Cons.
Three	Thermodynamics		
Three	Electromechanics		
Four	All of them	Unit 7 “Money talks”. Besides Unit 2 “Lives and Loves”.	
Four	Administration		Numbers, methods of payment.
Four	Tourism		
Four	Chemistry and Agriculture / Agronomy		
Four	Information Technology		
Four	Thermodynamics		
Four	Electromechanics		

PROPUESTA METODOLÓGICA

El trabajo en el aula busca que el alumno adquiera las competencias lingüísticas, comunicativas y expresivas tanto en lo escrito como en lo oral y pensar en el idioma inglés como lengua extranjera.

En los últimos años, ha habido un cambio en los aspectos metodológicos

poniéndose énfasis actualmente en que el punto básico inicial de una clase es la tarea ("task"), (actividad de aula en la cual los alumnos utilizan el idioma como forma de obtener un propósito real). El idioma es el instrumento para llevar a cabo esa tarea. Una secuencia de tareas es la unidad organizadora del trabajo de clase siendo dichas tareas las que generan el lenguaje a ser utilizado y no viceversa.

Por lo tanto, los docentes indicarán a sus alumnos, que lleven a cabo una serie de tareas para las cuales ellos necesitarán aprender y utilizar algunos puntos específicos de la lengua extranjera. De esta manera, el "Task Based Learning" es una de las estrategias metodológicas que se basa en una secuencia de tarea. Esta permite que el alumno participe de las mismas sintiéndose integrado y motivado en la actividad del aula, utilizando el idioma extranjero.

El docente puede ser eclético en el momento de elegir las estrategias al planificar su curso.

A modo de ejemplo, detallamos algunas de las tareas a llevarse a cabo en clase:

LECTURA: predecir, extraer la idea: general, específica; asociar palabras, inferir, identificar: géneros, estructuras, lenguaje figurativo, organizar información.

ESCRITURA: hacer un borrador; resumir; seleccionar; producir pequeños textos: mapas semánticos, redes; expresar su opinión; ordenar información; tomar notas.

ORAL: diferenciar; completar ideas; clasificar; ver un video y solicitar y dar opinión; expresar ideas; analizar diagramas; realizar entrevistas; asumir roles; identificar contexto; desarrollar un propósito; mantener un diálogo/conversación; expresar ideas; obtener información; responder a un estímulo.

AUDITIVA: para determinar un propósito; detectar la idea principal; inferir; obtener información específica, distinguir fonemas; identificar actitudes; identificar la entonación; tomar nota.

Se recomienda a los docentes introducir vocabulario específico según las distintas áreas para que al realizar el curso de 2do.año, la brecha no sea tan abismal.

EVALUACIÓN

Según Gimeno Sacristán, "La Evaluación educativa es cualquier proceso por medio del que algunas o varias características de un alumno, de un grupo de estudiantes, de un ambiente educativo, de objetos educativos, de materiales, profesores, programas, etc. reciben la atención del que evalúa, se analizan y se valoran sus características y condiciones en función de unos criterios o puntos de referencia para emitir un juicio que sea relevante para la Educación" (1992, p.338).

La evaluación, parte fundamental en la enseñanza y el aprendizaje, tiene un carácter formativo, continuo, integral, sistemático y orientador. Ella comprende e integra lo conceptual, lo actitudinal y lo procedimental; se realiza de acuerdo con un plan y criterios pre-establecidos, orientando al alumno en su aprendizaje, así como al educador en cuanto le permite evaluar su desempeño (evaluación implicante) y mejorar la propia intervención educativa y tener en sí misma un valor pedagógico y didáctico.

J.M. Álvarez Méndez (1991) afirma: "Cada profesor es evaluado por la evaluaciones que hace de sus alumnos".

Su rol es proporcionar retroalimentación tanto a docentes como a alumnos para determinar los ajustes y cambios necesarios a fin de asegurar que el aprendizaje ocurra efectiva y eficientemente.



La evaluación debe ser una actividad crítica que culmine con la formación del alumno como sujeto de autonomía intelectual, con capacidad de discernimiento con respecto a la información que el contexto le transmite.

En otras palabras, la evaluación es una herramienta fundamental que nos brinda información acerca del grado de desarrollo de las competencias lingüísticas que desarrolla el alumno durante el curso (comprensión lectora, oral, auditiva, escrita y expresión oral y escrita).

La evaluación, en todas y en cada una de sus instancias, será servir a la acción educativa desde el punto de vista formativo, que deberá ser para docentes y alumnos compromiso prioritario, compartido y asumido con responsabilidad y como preparación para la integración en la vida productiva, socio-laboral.

Las modalidades e instrumentos de evaluación serán tomados en función de las competencias adquiridas por los estudiantes (las específicas y las fundamentales) y la capacidad de programación de aula.

En lo referente a lo conceptual se realizarán pruebas de rendimiento; en lo procedimental, análisis de tareas y en lo referente a lo actitudinal por medio de la observación y escala de medición de actitudes.

Se implementará una evaluación diagnóstica o inicial, para planificar las distintas actividades de acuerdo a las necesidades e historia de los educandos.

Se realizarán evaluaciones formativas que, contemplando la distribución de contenidos, suministrarán información sobre el logro en dicho período y así poder instrumentar ayudas contingentes.

La evaluación sumativa, a realizarse al final de un período relevado, proveerá información sobre el resultado del aprendizaje y los logros obtenidos durante el mismo. Se sugiere que se realicen, por lo menos, 5 evaluaciones escritas en el año lectivo.

Se seleccionarán diferentes estrategias de evaluación, a saber: observación directa en actividad individual (aula/extra-aula), en actividad grupal (aula/extra-aula), debates, autoevaluación, co-evaluación, pruebas, controles, proyectos, juegos de roles, entrevistas, etc.

Debemos distinguir "assessment" de "evaluación (evaluation)": "ASSESSMENT" mide el rendimiento, los logros y el progreso de los educandos, en tanto que "EVALUATION" implica tener en cuenta todos los factores que influyen en la enseñanza y el aprendizaje, tales como el diseño de los objetivos del curso, materiales, metodología, actuación del docente e incluso "assessment".

Como ya se ha expresado, la evaluación se da tanto en lo formal como en lo informal y en forma continua:

- La evaluación oral se realiza mediante la observación de la actuación del alumno en clase (Aspectos del habla: fluidez, entonación, pronunciación, autocorrección).

Las actividades que nos permiten dicha evaluación son, generalmente, entrevistas, trabajo en pares, grupo, "role-playing", entre otras.

- La evaluación escrita puede ser individual o grupal, a los efectos de brindar retroalimentación.

- La comprensión auditiva puede ser evaluada en clase, generalmente, cuando los estudiantes escuchan un texto o una canción, y deben completar ejercicios que demuestren comprensión.

- La comprensión lectora permite al docente observar las dificultades a las cuales se ven enfrentados los alumnos y medir su conocimiento y habilidades al utilizar vocabulario y estructuras específicas.

Todo esto nos permite una visión global y relativa de las competencias



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



adquiridas por los alumnos en el acto educativo.

La Inspección de la asignatura buscará los mecanismos de evaluación permanente para que se realicen los ajustes necesarios que toda propuesta educativa requiere.

BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

NEW FRAMEWORK 2 Pre-Intermediate, COURSEBOOK and WORKBOOK
Ben Goldstein – Richmond Publishing.

ENGLISH – SPANISH DICTIONARY

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA PARA EL DOCENTE:

- “Information Technology Book 1-2-3 - Virginia Evans-Jenny Dooley-Stanley Wright (Express Publishing)”.
- “English for Information Technology 1- Maja Olejniczak (Pearson-Longman)”.
- Information Technology Workshop Ed. Oxford.
- Oxford English for Computing Ed. Oxford.
- Basic English for Computing Ed. Oxford.
- “In Company Pre-Intermediate- Simon Clarke (Macmillan)”.
- “Intelligent Business Pre-Intermediate- Christine Johnson (Longman)”.
- English for Information Technology Maja Olejniczak Pearson Longman.
- Science 3,4,5,6, Richmond Publishing Santillana.
- Tourism V. Evans, J. Dooley V. Garza - Express Publishing.
- Hotels and Catering V. Evans, J. Dooley V. Garza - Express Publishing.
- Engineering Charles Lloyd James A. Frazier - Express Publishing.
- Information Technology – Virginia Evans, Jenny Dooley, Stanley Wright - Express Publishing.
- Business English John Taylor Jeff Zeter – Express Publishing.

- Engineering Charles Lloyd James A. Frazier - Express Publishing.
- Business English John Taylor Jeff Zeter – Express Publishing.
- Secretarial – Virginia Evans – Express Publishing.
- Agriculture – Neil O’Sullivan – Express Publishing.
- Mechanics – Jim D. Dearholt – Express Publishing.
- Information Technology Workshop Demetriades, Dinos Editorial Oxford.
- Engineering- Workshop White, Lindsay Editorial Oxford.
- Technical English1, 2, 3 David Bonamy Pearson.

Davies, P & Pearse, E "Success in English Teaching", Oxford University Press, 2000

Harmer, J "How to Teach English", Longman, 1998.

Hollett Vicky "TECH TALK" Elementary Student's Book Editorial Oxford.

Lynch, Tony "Communication in the Language Classroom", Oxford University Press, 1996.

Nunan, D. "Second Language Teaching & Learning", Heinle & Heinle Publishers, 1999.

Nunan, D & Lamb, C. "The self-directed Teacher" Cambridge Language Education" Cambridge University Press, 1996.

Stern, H.H. "Fundamental Concepts of Language Teaching", Oxford University Press, 2001.

Willis, J. "A framework for Task- Based Learning" Longman, 2000.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA:

Estaire, S & Zanón, J Planning Classwork", Heinemann 1994.

Davies, P & Pearse, E. "Success in English Teaching", Oxford University Press, 2000.

Harmer, J "How to Teach English", Longman, 1998.

Lynch, Tony "Communication in the Language Classroom", Oxford University Press, 1996.

Nunan, D. "Second Language Teaching & Learning", Heinle & Heinle Publishers, 1999.

Nunan, D & Lamb, C. "The self-directed Teacher" Cambridge Language Education" Cambridge University Press, 1996.

Mertens, L. "Competencia laboral: sistemas, surgimiento y modelos". Cinterfor Bs.As., 1996.

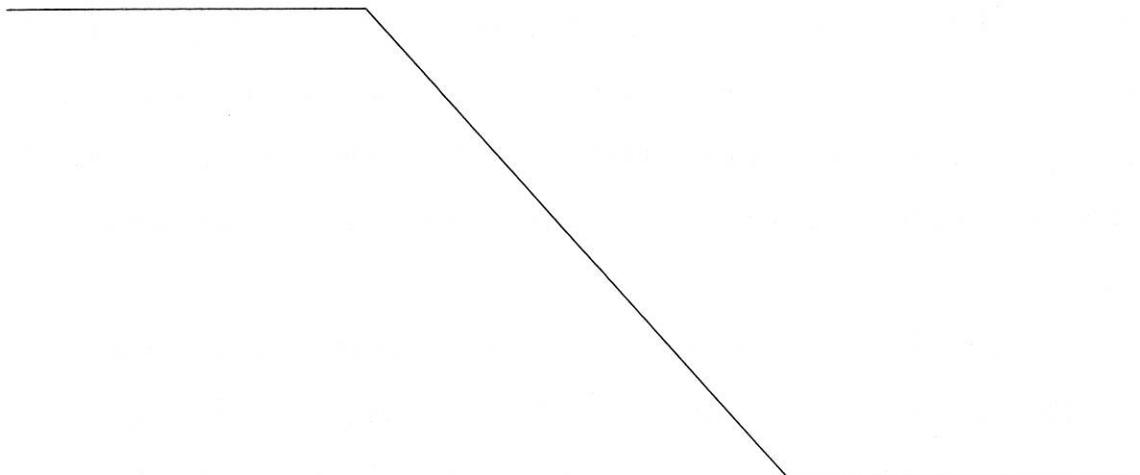
Poggi, M. "Apuntes y aportes para la gestión curricular". Bs. As, Kapelusz 1997.

Rey, B. "De las competencias transversales a una pedagogía de la intención". Chile, Dolmen Ediciones, 1999.

Richard, J. & Rodgers, T "Approaches and Methods in Language Teaching", Cambridge Language Teaching Library 1986.

Stern, H.H. "Fundamental Concepts of Language Teaching", Oxford University Press, 2001.

Willis, J. "A framework for Task- Based Learning" Longman, 2000.



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		9566	EST Tecnología Productiva		
ASIGNATURA		20021	Laboratorio I		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el

producto es concebido.

FUNDAMENTACIÓN

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

El espacio experimental de laboratorio en la formación de educación media en Diseño es fundamental para permitir el aprendizaje a partir de la experiencia, el ensayo y el error, y para fomentar la actitud de búsqueda hacia la generación de alternativas. A su vez es un espacio fundamental para el aprendizaje de técnicas y procesos productivos.

En este marco, es de especial importancia que en este primer año los estudiantes adquieran técnicas de representación volumétrica para aplicar durante el proceso creativo y proyectual. A su vez, resulta fundamental que adquieran conocimientos sobre materiales, técnicas y procesos de transformación de la materia para la generación de producciones gráficas y volumétricas de baja complejidad.

La asignatura Laboratorio I introduce al conocimiento y experimentación con materiales, herramientas y procedimientos vinculados a la producción gráfica y volumétrica. A su vez, introduce a herramientas y medios para representar volumétricamente conceptos y propuestas en el proceso de definición de la solución. Acerca al funcionamiento y buen uso de maquinarias haciendo énfasis en los cuidados requeridos para la seguridad.

Laboratorio I integra 2 horas con la asignatura Taller de Diseño I y en conjunto

proponen contenidos en aula, incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Aproximar a los conocimientos vinculados a los materiales, sus características y propiedades a nivel básico.
- Introducir a las herramientas y maquinarias disponibles en el Laboratorio, su funcionamiento y buen uso, haciendo énfasis en los cuidados de seguridad.
- Introducir a las distintas aplicaciones técnicas y procesos de transformación de los materiales para la generación de alternativas gráficas y volumétricas.
- Incentivar a la materialización rápida para la tangibilización de ideas con el objetivo de entender su viabilidad o de proponer alternativas posibles frente a un mismo problema a resolver.
- Introducir al manejo de los sistemas de representación volumétrica como instrumento para el desarrollo, definición y comunicación de las propuestas.
- Promover en el estudiante la actitud curiosa, de indagación, de iniciativa, de animarse a probar y experimentar, habilitando el error como parte del proceso de aprendizaje y como oportunidad para el descubrimiento de lo no esperado.
- Promover el cruzamiento no tradicional de técnicas, procesos y materiales para la obtención de resultados innovadores.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Conocer y dar buen uso a las herramientas y maquinarias disponibles en Laboratorio incorporando los cuidados requeridos para la seguridad.

- Introducirse al conocimiento y la identificación de diferentes tipos de materiales, su origen, características y propiedades a nivel básico con énfasis en la experimentación.
- Conocer, aprehender y poner en práctica conocimientos vinculados a técnicas, tecnologías y procesos de transformación de la materia con énfasis en la experimentación.
- Materializar composiciones bi y tridimensionales para la generación de alternativas.
- Ejecutar la realización de piezas de baja complejidad con buena calidad de terminación.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: El espacio de trabajo en Laboratorio I. Seguridad.

Objetivos de la unidad:

Reconocer el espacio de trabajo, maquinarias y herramientas disponibles. Conocer el buen uso de las mismas. Hacer énfasis en las normas y cuidados para trabajar de forma segura en el Laboratorio.

Que el estudiante:

- Entienda la importancia e incorpore las normas y cuidados a tener en cuenta en el trabajo en Laboratorio para preservar la salud de los estudiantes y la maquinaria y herramientas en buen estado.
- Identifique zonas de trabajo, maquinarias y herramientas disponibles y sus usos.
- Entienda la importancia de dar el uso correcto a las mismas.

Temas:

- Presentación y formas de uso de útiles de mano o mesa: trinchetas, cortante de

círculos, bases de corte, reglas metálicas, calibre, etc. Cuidados para el trabajo seguro.

- Presentación y formas de uso de herramientas de pie, mesa o mano: morsas, prensas, martillos, pinzas, taladros, caladoras, segelines (cortadores de espuma), etc. Cuidados para el trabajo seguro.

- Realización artesanal de kit de útiles y herramientas específicas (limas, regletas, compás de corte, etc.).

- Presentación y formas de uso de maquinarias de pie o mesa: sierra circular, garlopa, cepilladora, trompo, torno para madera, lijadora de banda, etc. Cuidados para el trabajo seguro.

Carga horaria sugerida: 3 semanas.

Laboratorio I: 6 horas.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño I para poner en práctica y experimentar con el uso y las posibilidades de transformación que ofrecen las herramientas y maquinarias, así como los cuidados para la seguridad.

Unidad II (en paralelo a Unidad I): Desafíos cortos de materialización 2D (en horas integradas con Taller de Diseño I y con premisa de trabajo coordinada)

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante experimente en la transformación de materiales para la composición 2D.

Temas:

- Materiales laminares, técnicas, tecnologías y procesos de transformación de los mismos.

Carga horaria sugerida: 3 semanas.

Laboratorio I integrado con Taller de Diseño I: 6 horas.

Unidad III: Materiales y sus procesos de transformación

Objetivos de la unidad:

Acercar al estudiante conocimientos sobre diferentes tipologías de materiales, sus características generales y sus procesos de transformación. Brindar herramientas para la transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Taller de Diseño I (en las horas integradas).

Que el estudiante logre:

- Conocer tipos de materiales y sus propiedades básicas.
- Aproximarse a la transformación de la materia en su práctica experimental para la generación de alternativas.
- Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- Materia prima y material.
- Clasificación de materiales: laminares, rígidos/flexibles, orgánicos/inorgánicos, naturales/artificiales.
- Propiedades de los materiales según su clasificación: Sensoriales, físico-químicas, mecánicas, tecnológicas y ecológicas.
- Materiales de reuso o reciclables.
- Descartes o desechos de la actividad productiva.
- Experimentación con posibilidades de transformación de la materia.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Etiquetar materiales de los objetos del entorno en función de sus tipos y propiedades.
- Relevamiento de materiales que encuentren en su hogar que no hayan sido vistos en clase y traerlos etiquetados. (Puede ser con fotografías desde el celular

e intervenidas con las etiquetas).

- Brindar imágenes de materiales que no hayan sido abordados desde la observación del entorno.

- En las horas integradas con Laboratorio I, realizar actividades de experimentación con los diferentes materiales y sus posibilidades para la generación de alternativas en coordinación con Taller de Diseño I (en las horas integradas), por ejemplo desarrollar premisas para la generación de un muestrario de alternativas tangibles (formas, texturas).

Carga horaria sugerida: 12 semanas.

Laboratorio I: 24 horas.

Laboratorio I integrado con Taller de Diseño I: 24 horas.

Unidad IV: Materiales y procesos para impresión y estampado

Objetivos de la unidad:

Acercar al conocimiento y a la práctica experimental con materiales y procesos para la impresión y estampado.

Que el estudiante logre:

- Conocer materiales para la impresión 2D.
- Conocer procesos para la impresión y estampado.
- Conocer, aprehender y aplicar técnicas para la aplicación de gráfica en diferentes materiales a nivel experimental.

Temas:

- Impresión offset y digital.
- Troquelados, ploteos de corte.
- Técnicas de estampado: serigrafía, sublimado, estampado artesanal y semi-artesanal en materiales laminares y volumétricos (enmascarado, shablón, stencil, sellos, rodillos, etc.).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Visitas didácticas a imprentas tradicionales y digitales.
- Experimentación con impresión digital y técnicas artesanales y semi-artesanales de estampado en diferentes materiales.
- En las horas integradas con Taller de Diseño I y en coordinación con Representación I, realizar experiencias con impresión digital y técnicas semi-artesanales de estampado.

Carga horaria sugerida: 7 semanas.

Laboratorio I: 14 horas.

Laboratorio I integrado con Taller de Diseño I: 14 horas.

Unidad V: Trabajo final. Modelos, maquetas y representación de materiales

Objetivos de la unidad:

Introducir a la realización de maquetas a escala y a las técnicas de representación de los materiales para la comunicación de la propuesta, contemplando criterios de aprovechamiento del material y prolijidad en la ejecución. En las horas integradas coordinar contenidos con Taller de Diseño I para la realización del trabajo final.

Que el estudiante logre:

- Aproximarse a la representación volumétrica de las propuestas y la expresión de su materialidad.
- Incorporar conceptos de escala.
- Conocer y aplicar tratamientos superficiales según tipos de materiales de base para la representación de texturas y colores proyectados.

Temas:

- Modelos de control y maquetas finales.
- Características de la escala.

- Modelado y moldeado: yesos, resinas, látex, etc.
- Termoformados: plásticos, acrílicos.
- Terminaciones superficiales: textura y color.
- Uniones: encastrados, uniones mecánicas (fijación, giro, etc.) y químicas (adhesivos).

En las horas integradas:

Introducir a la realización de modelos de control, maquetas a escala y a las técnicas de representación de los materiales para la búsqueda de alternativas y la comunicación de la propuesta final en coordinación con Taller de Diseño I y Representación I.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realización de modelos de estudio y análisis que colaboren en la toma de decisiones para la definición de la propuesta.
- Prestar especial cuidado a los detalles y terminaciones en la materialización.

Carga horaria sugerida: 10 semanas.

Laboratorio I: 20 horas.

Laboratorio I integrado con Taller de Diseño I: 20 horas.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada en el Laboratorio debe promover el trabajo autónomo de los estudiantes, potenciando la iniciativa y la actitud de indagación, experimentación y análisis.

La asignatura Laboratorio es de carácter presencial y buscará promover y potenciar la capacidad de búsqueda de alternativas y su análisis a través de la experimentación con diferentes materiales, técnicas y procesos para la definición de propuestas.

Se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de

indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental de laboratorio, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la indagación y el análisis, la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como el seguimiento del estudiante y la posibilidad de tutorar los procesos individuales. A su vez, se sugieren salidas didácticas para acercar el conocimiento de materiales y procesos no disponibles en el Laboratorio.

Se sugiere el planteo de los ejercicios mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta 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 de materialización.

Es importante promover la producción de contenidos por parte de los estudiantes, pautas de indagación, registros de los procesos, realización de entregables.

En la realización del trabajo final coordinado con Taller de Diseño I y Representación I se sugiere la realización de consultas conjuntas entre las distintas asignaturas, favoreciendo el desarrollo de la mirada integral del estudiante que le permita visualizar distintas dificultades a resolver respecto de su propuesta.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Taller de Diseño I y coordinado con Representación I, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Laboratorio I y Taller de Diseño I y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen

será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Benson, J. (2008). Woodworker's Guide to Bending Wood. East-Petersburg. U.S.A. Fox Chapel Publishing Company Inc. Printed in China.
- Hallgrimsson, B. (2012). Diseño de producto, maquetas y prototipos. Promopress Ediciones.
- Conover, E. (2001). The Lathe Book. A Complete Guide to the Machine and Its Accessories. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Engler, N. (1992). Joining Wood. Techniques for better woodworking. Emmaus, Pennsylvania, Rodale Press.
- Guidice, A. (2001). The Seven Essentials Of Woodworking. New York, U.S.A. Sterling Publishing Co., Inc.
- Hayward, C. (1959). How To Make WoodWork Tools. London, UK. Evans Brothers Limited.
- Jackson, A. y Day, D. (2005). Collins Complete Woodworker's Manual. Editorial Collins.
- Jackson, A. y Day, D. (1990). Manual de Modelismo. Herman Blume Ediciones.
- Lefteri, C. (2008). Así se hace. Editorial Blume.
- Lincoln, W.A. (1993). World Woods in Colour. Hertford, U.S.A. Stobart Davies Ltd. Printed in Singapore
- Makowicki, J. (1996). Making Heirloom Toys. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Mehler, K. (2003). The Table Saw Book. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.

- Navarro Lizandro, J. L. (2005) Maquetas, modelos y moldes. Editorial Universitat Jaume I.
- Neufeld, N. (2003). Making Toys That Teach. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Reed, C. (2003). Router Joinery Workshop. New York, U.S.A. Lark Books. Sterling Publishing Co., Inc.
- Stasio, J. T. (1986). Making Wooden toys. 12 easy to do projects with full size templates. New York, U.S.A. Dover Publications Inc.
- Sumiyoshi, T. y Matsui, g. (1989). Wood joins in classical japanese architecture. Japan. Kajima Institute Publishing Co. Ltd.

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1ro.	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		2041	Representación I		
ASIGNATURA		39801	Representación I - IDEACIÓN		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4	Cantidad de semanas: 32	
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la creación de esta oferta educativa de nivel 2, abriendo el EMT en la especialidad de Diseño, es que se encuentra, en el espacio curricular tecnológico, la asignatura “Representación I: Ideación”.

La Institución amplía su oferta educativa de nivel medio superior, creando nuevas orientaciones, atendiendo otras sensibilidades y destrezas.

Es así que citando a Howard Gardner “Podemos ignorar las diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos aprovechar las diferencias”.

Desde nuestra asignatura proporcionamos conocimientos, desarrollando la creatividad y capacidad de expresión, habilitando distintas formas de comunicación mediante códigos convencionales y no convencionales de representación, tanto en formato papel, así como en formato digital (programas como Adobe Illustrator, Corel Draw, Adobe Photoshop), con el objetivo de proporcionar las herramientas necesarias para la comunicación de ideas.

Desde esta concepción, se experimentará y se aprenderá, aunando la sensibilización estética, inclinación hacia el ámbito del diseño y manejo de códigos de representación, con el objetivo de interactuar con los contenidos de los talleres, apuntando a potenciar el carácter comunicativo y expresivo, así como los aspectos creativos del diseño.

“Finalmente todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave para la calidad en sí.” Charles Eames.

OBJETIVOS GENERALES

Como objetivos generales se pretende:

- Desarrollar la capacidad creativa.
- Desarrollar la capacidad la expresiva y de lectura del lenguaje gráfico, técnico

convencional y no convencional, vinculándolo con el diseño experimental y su concreción en la práctica.

- Vincular la asignatura con el proceso de diseño y su evolución a través del tiempo.
- Generar criterios estéticos y sentido ético para la comprensión de las producciones en sus diferentes manifestaciones.
- Manejar diferentes técnicas expresivas en 2 y 3 dimensiones, que faciliten y viabilicen la representación de las ideas.
- Explorar la representación del espacio bi dimensional partiendo de la tridimensionalidad y viceversa, para una mejor comprensión del espacio.
- Desarrollar el pensamiento lateral o pensamiento divergente.
- Reconocer los códigos de expresión para entender la relación entre observar, analizar y diseñar soluciones novedosas ante una situación dada.
- Conocer y manejar los códigos universales de representación convencional.
- Introducir al alumno en el manejo de programas vectoriales (tipo Adobe Illustrator o Corel Draw) y pixelares (Adobe Photoshop) de representación.
- Promover habilidades para resolver situaciones problemáticas introduciendo al alumno en la metodología de proyecto, llegando a diseños con procedimientos graduales, de lo simple a lo complejo, eficientes y eficaces.
- Relacionar nuestra asignatura con el taller de Diseño, buscando la interacción e interrelación de conocimientos.
- Promover el desarrollo del trabajo en equipo, colaborativo y responsable, las habilidades sociales y hábitos culturales que habilitan la convivencia democrática en la vida cotidiana.

UNIDADES TEMÁTICAS

UNIDAD 1: REPRESENTACIÓN DE LAS IDEAS, MODALIDAD CROQUIS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> - Tipos de líneas normalizadas, trazo sensible, línea valorizada, profundidad, mancha, trama, texturas. - Croquis en vistas y perspectiva. - Bocetos de ideación en 2 y 3 dimensiones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar de la línea como elemento de expresión, a nivel normalizado y de expresión creativa. - Experimentar en la representación y generación de texturas para la lectura volumétrica espacial. - Dotar al alumno de las herramientas conceptuales y procedimentales para la representación primarias de las ideas.

UNIDAD 2: TEORÍA DEL COLOR EN LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 12 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> - Teoría del color, mezclas aditivas y sustractivas; colores primarios, secundarios, terciarios o matices y tonos. - Claroscuro, luces, sombras propias y proyectadas. - Escalas de color - Armonías cromáticas y por temperatura, contrastes. - Aspectos objetivos y subjetivos. - Color por superposición de capas. - Aplicación de color en el diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar con criterio los diferentes aspectos y categorizaciones del color. - Manejar diferentes técnicas de claroscuro para la representación de luces y sombras, llenos y vacíos. - Manejar diferentes técnicas expresivas de color, aplicadas a la resolución de situaciones problemas y ejercicios de creatividad y diseño.

UNIDAD 3: REPRESENTACIÓN NORMALIZADA DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 28 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la normalización técnica y al uso del instrumental. - Proyecciones en 2 y 3 planos de agrupaciones geométricas de diferente complejidad, objetos de uso cotidiano tangibles e ideados. - Escalas normalizadas. - Introducción al acotado. - Perspectivas axonométricas normalizadas. - Perspectiva real intuitiva. - Ejercicios de ideación y representación de objetos y modelos por adición y sustracción de formas. Representación gráfica y volumétrica; ejercicios de maquetado. Se recomienda coordinar con las demás asignaturas del tronco tecnológico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reafirmar y profundizar en la representación bi dimensional normalizada de los objetos. - Manejo de escalas normalizadas. - Uso de cotas parciales y totales. - Representación normalizada e intuitiva del espacio en 3 dimensiones. - Manejo de los pasos del proceso de diseño para la ideación, representación y elaboración de las ideas. - Adquisición de destrezas en el manejo de diferentes materiales, texturas, herramientas y técnicas expresivas.

UNIDAD 4: CREACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL VECTORIAL DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">- Comandos básicos de programas vectoriales.- Creación de gráficos vectoriales.- Diagramación.- Tipografías y cuadro de texto.- Tratamiento de color.- Preparación para impresión.	<ul style="list-style-type: none">- Introducción al manejo digital de la imagen vectorial y su composición.- Creación de gráficos y diagramaciones a través de programas como Corel Draw o Adobe Illustrator o afines

UNIDAD 5: EDICIÓN DIGITAL PIXELAR DE LAS IDEAS

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 20 hs

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">- Comandos básicos de editor de imágenes pixelares.- Selección de imágenes- Edición de imagen y fotomontaje.- Diagramación y presentación de la composición.- Ejercicios coordinados con Taller	<ul style="list-style-type: none">- Introducción al manejo digital de la imagen pixelar y su composición.- Diagramación de una idea a través de programa Adobe Photoshop o afines.

UNIDAD 6: APOYO GRÁFICO AL PROYECTO DE TALLER DE DISEÑO (propuesta coordinada entre ambas asignaturas)

TIEMPO ESTIMADO A MODO DE ORIENTACIÓN: 28 hs (distribuidas en el tiempo acorde a necesidad)

CONTENIDOS	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none">- Repaso y aplicación de los temas trabajados en unidades 1 a 4.	<ul style="list-style-type: none">- Aplicar contenidos trabajados durante el curso a la resolución y presentación del proyecto de taller

METODOLOGÍA

La metodología de trabajo para esta asignatura, dada la especificidad del Taller de Diseño y lo que la profesión conlleva, así como los contenidos de la asignatura Representación I implica, requiere el trabajo tanto de proceso conceptual, procedimental e intelectual, individual, como de trabajo en equipo. Por esto se deberá trabajar combinando estas dos formas.

Se pretende que el alumno sea el protagonista y creador de su propio aprendizaje, desarrollando una visión crítica y pro activa que le permita solucionar los diferentes diseños a los que se pueda enfrentar, empleando una variabilidad de medios de representación.

Se valorará la experimentación entre los modos de operar en relación a la Representación Técnica teniendo actitud reflexiva, sosteniendo un proceso de conocimiento de sí mismo que apele al análisis, a la investigación y a la justa valoración de las posibilidades personales de expresión.

El acceso a códigos de representación y su significación implica el conocimiento, de códigos, estilos, diferentes estrategias, hacia un abordaje multicultural, efectuado a través de una pedagogía activa, dinámica, considerando la práctica educativa en su dimensión plural y diversa.

La selección de una forma de representación no solo funciona como un vínculo para transmitir lo que ha sido conceptualizado, sino las formas de representación también ayudan a articular las formas conceptuales.

Se destaca que el programa es una guía con una propuesta flexible que tratará de ser atractiva para el alumno, en busca de su participación e involucramiento, acercándolo a través de la novedad, creatividad, la resolución de una situación problema o el planteo de una incógnita.

Por lo tanto la Metodología a aplicar debe focalizarse:

- Habituarse al alumno al uso de diferentes formas de representación, desarrollo de destrezas y procedimientos propios de la asignatura.
- En cuanto a las representaciones convencionales, se deberá trabajar de acuerdo a las normalizaciones internacionales del Dibujo Técnico.
- Planificar secuencias progresivas de los contenidos, atendiendo la diversidad del alumnado y los tiempos de los mismos.

- Planificación de contenidos y actividades de forma integrada y colaborativa.
- Se aspira al empleo de métodos activos e interactivos y al uso de recursos variados, visitas didácticas, internet, acceso a medios digitales, audiovisuales, exposiciones, eventos, etc.
- Las unidades presentadas pueden variar su orden e incluso tratarse en forma simultánea, así como como integrarse a la resolución gráfica de actividades del taller de Diseño.
- Como premisa el alumno debe ser protagonista de su aprendizaje y el docente tiene como desafío desencadenar el conflicto cognitivo.
- Es importante, de parte del docente prever con la debida anticipación la disponibilidad de la sala de informática, cantidad de computadoras disponibles, así como solicitar y verificar la debida instalación de los software correspondientes, por parte del encargado de la sala o de quién haya sido designado para tal fin.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

“La evaluación debe ser esencialmente formativa, motivadora y orientadora... la evaluación constituye una oportunidad excelente para que quienes aprenden pongan en práctica sus conocimientos y se sientan en la necesidad de defender sus ideas, sus razones, sus saberes. Debe ser el momento también en el que, además de las adquisiciones, afloran las dudas, las inseguridades, las ignorancias, si realmente hay intención de superarlas. Ocultarlas es una artimaña por la que se paga un precio muy alto en grados posteriores, o en el futuro. Expresarlas, con sus imprecisiones, errores, confusiones, aciertos, seguridades, sin el temor a subir o bajar puntos en escalas tan borrosas como son las de la calificación, abrirá el camino para avanzar conjuntamente en el descubrimiento, en la apropiación, en la formación del propio pensamiento que

se está formando“ J.M. Álvarez Menéndez – 2000.

La evaluación nos permitirá tanto saber cómo estamos enseñando, cuánto y cómo aprendió el alumno, por lo cual debe entenderse como una instancia más de los procesos de enseñanza y aprendizaje, lejos de ser una mera cuantificación numérica.

Por lo tanto se propone dar importancia al proceso y evolución del alumno, demostrado mediante el avance de la carpeta proceso ya sea formato papel o formato digital, durante el transcurso del curso. Por lo tanto la evaluación será esencialmente continua, formativa y de proceso.

Tomaremos a la evaluación “entendida como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego sus saberes, visibilicen sus logros y aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas como estudiantes, además de cumplir la función clásica de aprobar, promover, certificar.” De “La evaluación como oportunidad, de Anijovich, R y Cappelletti, G.

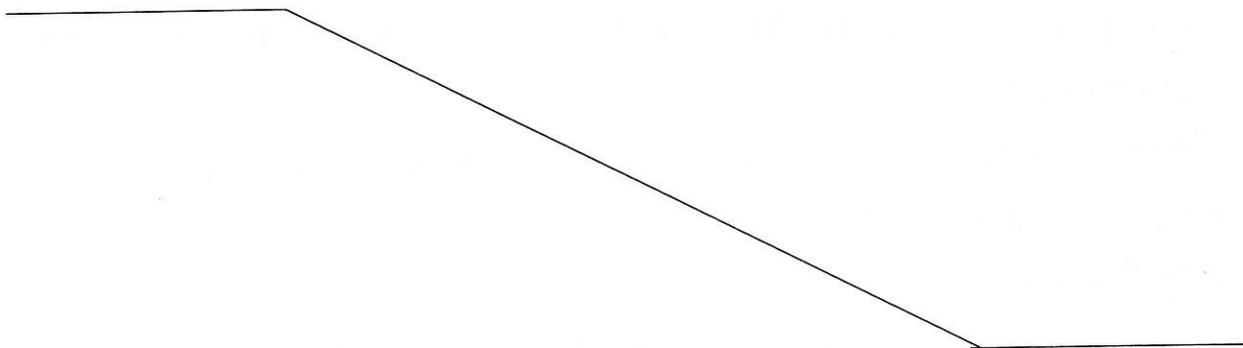
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS NECESARIOS PARA DICTAR LA ASIGNATURA

- 1 computador cada 2 alumnos con acceso a internet.
- Software requeridos para 1º año: Adobe Illustrator o Corel Draw y Adobe Photoshop o similares.
- Atender los requerimientos básicos de procesador, memoria, disco, tarjeta de video y pantalla que requieran los programas a instalar para su correcto funcionamiento.
- Para el primer semestre o parte del año salón luminoso; para la segunda parte del año sala de informática.

BIBLIOGRAFÍA

- “Arte de proyectar en arquitectura”; Neufert Ernest; Ed. Gustavo Gili; España.

- “Armonía cromática. Edición Pantone”; Eiseman Leatrice; Ed. Blume.
- “Como nacen los objetos”, B. Munari; Ed. Gustavo Gili; España; 1995
- “El color”; Ed Parramón; España; 2001
- “Dibujo Común 1”; Mata, Alvarez, Vidondo; Ed Edebé; 1977; España.
- “Dibujo Técnico Bachillerato”, Vol 1 y 2; R. Gasull y B Mas; Ed. Casals; España; 2016.
- “El color. Un método para dominar el arte de combinar los colores”; Edwards Betty; Ed. Urano; España; 2004
- “Galileo 2000, Tomo 4 Representación Gráfica”; J. M. Rodríguez y otros; Ed. Alecop; España; 2004
- “Introducción a la perspectiva”; Smith Ray; Ed. Blume; España; 1997
- “La armonía en el color. Nuevas tendencias”; Ed Somohano; Hong Kong; 1994
- “La Bauhaus”; B. Taschen; ed. Taschen; 2005; Alemania.
- Normas UNIT de Representación Técnica.
- “Sustrato racional. Tomo 1 y 2”; Cracco Pedro; Ed. Hemisferio Sur; Uruguay; 2000.
- “Papel y Lápiz”, Cátedra de expresión gráfica de la facultad de la república, Uruguay, 1997.



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		1	Primero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		2245	Diseño		
ASIGNATURA		49001	Taller de Diseño I		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 192	Horas semanales: 6		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una

unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este primer año los estudiantes adquieran conceptos y prácticas metodológicas proyectuales para la generación de alternativas, así como para su evaluación y elección.

La asignatura Taller de Diseño I introduce y hace énfasis en las herramientas de creatividad, análisis, experimentación y composición gráfica y volumétrica, incentivando el trabajo colectivo.

Presenta los elementos fundamentales de identidad visual como herramienta de comunicación de producciones gráficas y objetuales.

Taller de Diseño I integra (2hs) con Laboratorio I y propone contenidos integrados en aula incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Promover en el estudiante el desarrollo de su capacidad creativa para la generación de ideas y alternativas que le permitan proponer soluciones de materialización gráfica y volumétrica.
- Desarrollar habilidades para la creatividad: sensibilidad, fluidez, flexibilidad, originalidad, automotivación, capacidad de concreción, constancia, orden y desorden, no desestimar lo inesperado, generar nuevas conexiones.
- Incorporar a la formación de los estudiantes, componentes experimentales que



promuevan la iniciativa y la capacidad transformadora.

- Atravesar metodologías proyectuales para la resolución de problemas o situaciones identificadas, permitiendo el ensayo y el error y valorando la mirada integral.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Conocer, aprehender y poner en práctica herramientas para la generación de ideas y alternativas.
- Conocer, aprehender y poner en práctica principios de composición bidimensional y tridimensional.
- Atravesar el proceso de generación e identificación de mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de propuestas gráficas y volumétricas.
- Concretar la materialización de propuestas de baja complejidad.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas básicas de representación y presentación.
- Entender a la identidad visual como parte fundamental de la comunicación de un producto o servicio.
- Elaborar propuestas con argumentos propios y que den cuenta de su proceso de trabajo.
- Aproximarse a la disciplina diseño entendiéndola como actividad que se desarrolla pensando en un otro u otros, sus necesidades, costumbres y deseos.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Creatividad

Objetivos de la unidad:

Brindar al estudiante herramientas para el estímulo y desarrollo de su creatividad orientada a la generación de alternativas a partir del análisis propio (de un estudiante o de un grupo de estudiantes). Considerar la transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante logre:

- Incorporar herramientas de creatividad en su práctica experimental para la generación de alternativas, haciendo foco en el desarrollo de la fluidez, flexibilidad y originalidad.
- Identificar y generar mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de sus propuestas.
- Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- Creatividad y pensamiento lateral para la resolución de problemas o situaciones.
- Herramientas de creatividad como por ejemplo:
 - Tormenta de ideas, Método 635, Brainwriting, Circulación de ideas, Block 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.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Aplicar las herramientas de creatividad con un objetivo sugerido por el

docente.

- En horas integradas con laboratorio desarrollar premisas para la generación de un muestrario de alternativas tangibles (formas, texturas).

Carga horaria sugerida: 5 semanas.

Taller de Diseño I: 20 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas.

Unidad II: Principios de Composición Bidimensional

Objetivos de la unidad:

Atravesar procesos de composición bidimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos y de analizar sus resultados a nivel sensorial y comunicativo. Considerar la transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- Aprehenda principios de generación y transformación de elementos compositivos bidimensionales a través de distintas operaciones (como corte, repetición, etc.).
- Alcance la realización de composiciones tridimensionales de baja complejidad a partir de la generación y transformación bidimensional.
- Se aproxime al análisis de las propuestas generadas en el taller con el objetivo de contribuir al desarrollo de su sensibilidad, mirada crítica y capacidades comunicativas en las posteriores tomas de decisión.
- Construir composiciones bidimensionales a partir de conceptos abstractos.

Temas:

- Concepto de punto, línea, plano.
- Operaciones/acciones para generar y transformar elementos bidimensionales

(adición, sustracción, repetición, simetría, rotación, traslación, división, multiplicación, etc.).

- Importancia del color en la composición (contraste, figura-fondo, acentos, lectura-interpretación, aspectos comunicativos y culturales).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- A partir de conceptos abstractos construir composiciones bidimensionales utilizando el alfabeto visual (punto, línea, plano).

- Trabajar el concepto de modularidad en las composiciones.

Carga horaria sugerida: 5 semanas.

Taller de Diseño I: 20 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas.

Unidad III: Principios de Composición Tridimensional

Objetivos de la unidad:

Atravesar procesos de composición tridimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos y de analizar sus resultados a nivel sensorial y comunicativo. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- Aprehenda principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales a través de distintas operaciones que le aproximen a la modificación y creación de volúmenes.

- Desarrolle objetos tridimensionales de baja complejidad a partir de la generación y transformación volumétrica.

- Observe y analice distintos objetos de su entorno cotidiano y proponga variables compositivas.



- Incorporación de nociones del manejo del color en la tridimensionalidad.

Temas:

- Volumen (continuidad del trabajo punto, línea y plano de la unidad I)
- Tipologías volumétricas.
- Acercamiento intuitivo experimental al volumen.
- Operaciones para generar y transformar volúmenes (revolución, traslación, adición, sustracción, envolvente, etc.). Otras formas de generación y transformación.
- Aproximación al análisis compositivo y volumétrico de objetos.
- Acercamiento a la observación y análisis de aspectos comunicativos y culturales de la composición formal y el color aplicado a la forma.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Trabajo con operaciones booleanas (unión, diferencia, intersección).
- Trabajo con objetos del entorno cercano al estudiante y estudio de objetos vinculados a la cultura uruguaya y a otras culturas.

Carga horaria sugerida: 5 semanas.

Taller de Diseño I: 20 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 10 horas.

Unidad IV: Identidad Visual

Objetivos de la unidad:

Aproximar a la noción de identidad visual y sus elementos básicos compositivos. Aproximar al análisis comunicacional de la identidad visual. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de mensajes visuales en coordinación con Laboratorio I (en las horas integradas).

Que el estudiante:

- Se aproxime a la identificación de los elementos que componen una identidad

visual y su capacidad comunicativa.

- Valore al elemento tipográfico como componente fundamental en la propuesta de identidad visual.
- Se aproxime a la comprensión de la influencia de los contextos o las culturas en la percepción de los mensajes.
- Experimente en la generación de mensajes visuales.

Temas:

- Elementos básicos de la Identidad Visual. Coherencia formal y cromática.
- Noción de Manual de Identidad Visual.
- Aproximación a la tipografía (fuentes y familias tipográficas).
- Componentes comunicativos de la tipografía.
- Introducción a la maquetación básica. Acercamiento al manejo de párrafos, cajas tipográficas, alineaciones, márgenes y columnas en coordinación con Representación I.
- Experimentación volumétrica y materialización en las horas integradas con Laboratorio I.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios de aplicación de marca.
- Ejercicio de maquetación gráfica básica.
- Ejercicios de maquetación volumétrica básica en las horas integradas con Laboratorio I.

Carga horaria sugerida: 7 semanas.

Taller de Diseño I: 28 horas.

Taller de Diseño integrado I con Laboratorio I: 14 horas.

Unidad V: Trabajo Final

Objetivos de la unidad:

Aproximarse a la noción de proyecto con el objetivo de aplicar los



conocimientos y las herramientas adquiridas en los cursos de Taller de Diseño I, Laboratorio I y Representación I.

Que el estudiante:

- Desarrolle la creatividad, la capacidad de propuesta y las habilidades adquiridas para el desarrollo de un mensaje visual con aplicación bidimensional y tridimensionalidad de baja complejidad.
- Taller de Diseño I: Desarrolle la creatividad y las habilidades adquiridas para la generación de una composición bidimensional y tridimensional de baja complejidad.
- Laboratorio I: Aplique los conocimientos y las habilidades adquiridas durante el curso en la búsqueda de alternativas hasta llegar a la propuesta final y su ejecución.
- Representación I: Aplique los conocimientos y las habilidades adquiridas durante el curso para la representación y presentación de su propuesta.

Temas:

- Identificación del mensaje o concepto a comunicar.
- Desarrollo de alternativas, selección y ejecución de una propuesta.
- Componentes comunicativos (formas, tipografías, signos, color, proporciones, etc.).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Búsqueda de la temática que da marco al proyecto. Se sugiere que sea de interés de los estudiantes, que involucre al centro educativo o al entorno cercano del estudiante.

Carga horaria sugerida: 10 semanas.

Taller de Diseño I: 40 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 20 horas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental y proyectual de taller, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta (por ejemplo bajo la modalidad de “colgada”) 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 proyectual.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el trabajo final de la asignatura debería reunir todos los



conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del mismo, por lo que será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa. La calificación de este trabajo final será forma integrada con la asignatura Laboratorio I.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Laboratorio I y coordinado con Representación I, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Taller de Diseño I y Laboratorio I y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Ernst Röttger y Dieter Klante. Jugar creando I: El Papel. Editorial Bouret.

Paris. 1967

- Ernst Röttger y Dieter Klante. El Juego y el elemento Creador I: Punto y Línea. Editorial Bouret. Paris. 1972

- Fundamentos del diseño bidimensional. Wicius Wong

- Fundamentos del diseño tridimensional. W. Wong

- Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ching, F. D.

- La Sintaxis de la imagen. D. A. Dondis. Ed. Gustavo Gili, 1976

- La sintaxis de la Imagen. Donis Dondis, Editorial GG, Barcelona 1995.

- Cómo nacen los objetos. Bruno Munari

- Gramática del Arte. JJ Beijon.

- Pensamiento Lateral. Edward de Bono

- Desorganización creativa, organización innovadora. Eduardo Kastika.

- Eva Heller (2010). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG

Signos, símbolos, marcas, señales. A. Frutiger 2011 GG

- Diseño y Color. Susan Berry, Judy Martin. Editorial Blume, Barcelona 1994.

- La interacción del color. Josef Albers. Editorial Alianza Forma, Madrid 1992.

- Tipografía básica. Philipp Ludl. Editorial Campgráfico, Valencia 2005.

- Primeros auxilios en tipografía. H. Wilberg, F. Forssman. Editorial G. Gili, Barcelona

2002.

- Catálogos y folletos. Eugenia Rosell i Miralles. Editorial G. Gili, México 1999.

- Diseñar con y sin retícula. Timothy Samara. Editorial GG, Barcelona 2004.

- El diseño de comunicación. Jorge Frascara. Editorial Infinito, Bs As 2011

Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Penny

Sparke GG 2011

- Chaves, N., La imagen corporativa: teoría y práctica de la identificación institucional, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	---	---	
AÑO	2º	Segundo	
TRAYECTO	---	---	
SEMESTRE	---	---	
MÓDULO	---	---	
ÁREA DE ASIGNATURA	014	Análisis y Producción de Textos	
ASIGNATURA	0219	Análisis y Producción de Textos	
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Equivalencia	
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración	
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la reformulación de la Educación Media Superior, que habilita a los estudiantes tanto al ingreso a estudios terciarios como al mercado laboral, es oportuno replantearse el rol de la asignatura inserta en un curriculum complejo y en una sociedad de cambios permanentes.

Si se piensa que los alumnos se incorporan a un mundo y a un país en que

"todos los recursos naturales han desaparecido de la ecuación competitiva (Japón no los tiene y es rico, Argentina los tiene y no es rico)" - Thurow, 1993 - donde el capital y las tecnologías, independientemente de su origen, se instalan en aquellas naciones en que pueden maximizar sus beneficios y si se tiene claro que esto depende pura y exclusivamente del potencial humano, la ventaja comparativa y perdurable sólo puede ser la creatividad, la capacidad, el desarrollo de las competencias fundamentales y los conocimientos específicos del capital humano.

El acceso al conocimiento y a determinadas competencias es el elemento decisivo para participar activamente de los nuevos procesos productivos.

El derecho al desarrollo está consagrado por las Naciones Unidas y es un derecho individual y colectivo que procura la realización del ser humano y por lo tanto, se vincula con la educación. Cuando se piensa o se diseña una propuesta educativa, no se la puede perder de vista; los alumnos tienen derecho a desarrollarse y a participar activamente en la construcción del país y del mundo del mañana. El joven debe participar en los procesos de integración nacional, pero también, integrarse mundialmente. La globalización es irreversible, es una contracción de los pueblos, es ambivalente, tiene aspectos positivos y negativos, no se debe demonizarla sino tratar de que se convierta en una fuerza positiva: una globalización con rostro humano.

- Mediación docente-conocimiento-alumno

Sánchez Iniesta (1995), considera que "las verdaderas transformaciones comienzan en las aulas y parten de los propios docentes como generadores de experiencias y conocimientos para resolver las contradicciones que se presentan en su quehacer diario". Coincidiendo con esta reflexión, es pertinente cuestionarse cuál es la teoría que sustenta las prácticas pedagógicas y el lugar



que ocupan tanto el docente como el alumno, en la situación de aprendizaje. Los estudiantes que llegan al Bachillerato creen poseer las competencias lingüísticas y comunicativas necesarias para vincularse con los demás; la experiencia docente y los distintos informes de CEPAL, indican sus falencias. Es difícil, a veces colaborar en la reformulación de esas ideas previas que pueden conspirar con un aprendizaje significativo.

Resulta necesario que al tomar contacto con un grupo de estudiantes, el docente se plantee su praxis pedagógica, cuál es la historia previa de aprendizaje de esos alumnos. Es inevitable, por tanto, que el profesor formule su tarea como una investigación a realizar con el fin de describir, evaluar y comprender la situación en su contexto.

Si se parte de este supuesto, se adhiere a las teorías que destacan el rol activo del sujeto construyendo su aprendizaje. Corresponde al profesor estudiar los antecedentes cognoscitivos de los alumnos que constituyen marcos alternativos; ellos, se corresponden con su concepción del mundo y dependen de su situación cultural.

Este aspecto no es fácil de resolver debido a que esos conocimientos de los jóvenes están reforzados, en muchos casos, por la familia y el contexto en que vive. Son difíciles de modificar porque se corresponden con estructuras mentales con coherencia interna y tienen cierto grado de validez. Es por eso necesaria la exploración de las ideas previas, la confrontación de éstas con nuevas ideas, para llegar posteriormente a la acomodación y aplicación de las mismas.

La educación necesita conocer la cultura que trae el alumno y le compete, además, la modificación mediante una participación activa y crítica, que fomente la reelaboración personal. Para que pueda establecerse este desarrollo

evolutivo, Pérez Gómez (1994) sugiere que “los adultos guíen el aprendizaje del joven, mediante la facilitación de andamiajes”. Significa esto que en ese proceso de aprendizajes, el docente comience estimulando al alumno a realizar las tareas más simples y se reserve – en un principio- las más complejas.

A medida que el estudiante va dominando sus tareas, el adulto comienza a quitar su apoyo gradualmente. “En ese proceso de diálogo, con la ayuda y andamiaje del adulto, el educando va asumiendo progresivamente las competencias que le permiten acceder al mundo de la cultura, del pensamiento y de la ciencia”.

No existe una práctica sin una teoría que la sustente. Es por ello que, Paulo Freire (1987), invita a cuestionarse acerca de la teoría a seguir. Subraya que las transformaciones no son sólo métodos o técnicas; la cuestión es establecer una relación diferente con el conocimiento y con la sociedad. En muchas oportunidades el conocimiento es impuesto para ser memorizado “como un cadáver de información” (op. cit.) y no, con una conexión viva con los alumnos. El llamado “método dialógico” de Freire es confrontado así con el llamado método expositivo de transmisión de conocimientos; en este último se convalidan las relaciones de poder: el conocimiento es de posesión exclusiva del docente. El diálogo, en cambio, neutraliza la dominación, coloca el objeto a ser conocido entre los dos sujetos del conocimiento (docente- alumno). Aclara Freire que el diálogo no debe confundirse con un espacio libre donde se puede hacer lo que se quiera, sino que se da dentro de un tipo de programa o contexto. No niega las diferencias entre el profesor y el alumno: el primero, conoce el objeto de estudio antes que los estudiantes, ya tiene experiencia, buscará que los alumnos reconozcan entre “leer las palabras y leer el mundo” (Freire, op. cit). Para ello, crea ámbitos de participación, crea terrenos lingüísticos comunes,

sitúa el proceso de aprendizaje en las condiciones reales de cada grupo. Demuestra a los estudiantes que respeta su lenguaje, pero también crea espacios de reflexión acerca de la necesidad de aprender el lenguaje general y culto.

- ¿Por qué el énfasis en la adquisición de competencias?

Las demandas actuales de la sociedad invalidan la discusión sobre “una formación general esencialmente academicista y desvinculada del mundo del trabajo versus una capacitación laboral propensa a caer en el mecanicismo y el adiestramiento instrumentalista” (Daniel Filmus). Hoy, más que nunca, la adquisición de conocimientos y competencias debe estar acompañada de la educación del carácter, de la apertura cultural y del despertar de la responsabilidad social” (Tedesco).

¿Qué se entiende por competencia?

Carlos Cullen (1997) explicita: “la competencia refiere a la capacidad de respuesta personal del sujeto ante situaciones variables e imprevisibles y no al desarrollo de un repertorio de respuestas esperadas en función de que se consideran valiosas”. Debe hacerse una precisión de los términos aludidos anteriormente: capacidad, competencia.

Capacidad hace referencia a la potencialidad referida a las diferentes posibilidades que los seres humanos poseen. Competencia refiere a adquisiciones que, si bien requieren de las capacidades, éstas se potencializan con aprendizajes mediados por intervenciones docentes resultando en desempeños adecuados.

¿De qué forma se procesa una competencia?

A partir de esquemas mentales estructurados en red que movilizados permiten la incorporación de nuevos conocimientos y su integración significativa a esa red. Implica operaciones y acciones de carácter cognitivo, socio-afectivo y

psicomotor que puestas en acción y asociadas a saberes teóricos y/o experiencias permiten la resolución de situaciones diversas en forma adecuada.

¿Cómo se logra movilizar esas competencias?

Empleando los conocimientos como recursos para aprender. Implica un cambio radical en la metodología de trabajo, que debe operarse primero y fundamentalmente en el docente. Si no ocurriera, si no se operara esta transformación, no se avanza. Lo revolucionario está en la metodología, no sólo en la aplicación de los contenidos.

El docente debe propiciar situaciones donde el alumno pueda desarrollar sus competencias y superar la tradicional contradicción entre teoría y práctica o entre "saber" y "saber hacer".

La calidad de competente supone el dominio de diversos contenidos por un solo alumno. Esos contenidos, tanto como las diferentes competencias, son desarrolladas en las diferentes áreas y/o asignaturas. Es indispensable el trabajo de coordinación de los docentes para las diferentes propuestas, de lo contrario el alumno tendrá un resultado parcial y sentirá como algo fragmentado lo que en la realidad es una unidad.

- Marco teórico de la asignatura.

¿Qué aportes se realiza desde la asignatura Análisis y Producción de Textos, en el marco teórico de Educación Media Superior y en el desarrollo de competencias que les permita a los jóvenes iniciar el ejercicio efectivo de la ciudadanía, ingresar al mundo del trabajo y/o continuar estudios superiores?

Educación en el análisis de textos contribuye a educar en la comprensión en general, estimulando el desarrollo de las capacidades de recibir, seleccionar y jerarquizar, y en consecuencia, interpretar la información recibida, base fundamental de todo proceso crítico.



Hablar de lengua es hablar de comunicación, de instrumento que permite explorar los ámbitos de la cultura y de herramienta que organiza el pensamiento y la actividad. En el campo de la educación formal, constituye un eje transversal puesto que las diferentes disciplinas hacen uso de ella para construir su conocimiento.

"El ser alfabeto supone un cambio en la condición humana: el pasaje de la competencia lingüística exclusiva que consiste en hablar una lengua natural primaria, a la competencia semiótica que consiste no solamente en aprender a leer y escribir esa lengua, sino en la posibilidad de ampliar el universo cognoscitivo humano en función de la interacción de dos códigos lingüísticos fundantes" (Graciela Alisedo).

Desde el balbuceo inicial el niño toma la iniciativa con respecto al acceso del conocimiento de su lengua: la requisitoria lingüística. Ésta hace al niño competente. Es un usuario de su lengua, sabe usarla y se desempeña en diferentes interacciones comunicativas.

Ser usuarios competentes de la lengua significa desarrollar las cuatro macrohabilidades: hablar, escuchar, leer y escribir, que permiten desarrollar las capacidades de atender, inferir, anticipar, interpretar, retener, hipotetizar, comprender, contextualizar, planificar, reflexionar, organizar, expresar.

¿Qué pasa cuando el niño entra al sistema formal?

Debe incrementar su capacidad para usar la lengua como instrumento de interacción, de representación y de conocimiento. La requisitoria metalingüística en la escuela tiene que permitir analizar críticamente las situaciones problemáticas reales de las que se toma parte a diario en el proceso comunicativo: se habla y se escribe para contar, para informar, para convencer, para crear, etc.

Por lo tanto, el tránsito del alumno por el sistema educativo tiene que convertirlo en usuario autónomo del sistema de su lengua. A partir de la construcción de su práctica lingüística, apropiarse del lenguaje estándar del conjunto de la sociedad, de modo tal, que pueda distinguir los diferentes registros de lo oral como de lo escrito, y pueda pasar de uno a otro, eligiendo según el caso, los más adecuados para las situaciones comunicativas en las que esté implicado.

El docente debe tener presente: 1- los procesos cognitivos para promover la apropiación de los diferentes recursos lingüísticos, según las diferentes superestructuras textuales; 2- aquellos soportes necesarios de las teorías lingüísticas que sirvan de hipótesis de trabajo, en una adaptación sensata de las mismas.

Se debe tener presente que la lengua se perfecciona y se enriquece si se tiene la oportunidad de escuchar, hablar, leer y escribir, en una permanente actitud reflexiva sobre la propia lengua.

Este ciclo es el adecuado para abordar el estudio de la lengua en función del texto lingüístico - considerado como una producción- y reflexionar sobre la estructura discursiva de la lengua transformándola en un objeto de conocimiento más allá de su entidad como instrumento de comunicación.

Se entiende por discurso aquella construcción lingüística que supone un formato especial, reconocible, a partir de una serie de elementos que lo caracterizan.

El estudiante en los primeros ciclos escolares ha tomado contacto con algunas tipologías discursivas primarias estrechamente relacionadas con la comunicación espontánea: el diálogo, la narración y la argumentación.

Las tipologías discursivas secundarias restringen lo espontáneo. El objetivo se deriva directamente de su forma de producción y está estrechamente



relacionado con la escritura, como por ejemplo: la carta y el informe.

El abordaje a estos contempla dos planos de estudio: el textual y el discursivo; se realiza el estudio de las operaciones lingüísticas y cognitivas reguladoras de la producción, construcción, funcionamiento y recepción.

Se profundizará el discurso argumentativo, que cualquiera sea la temática, permitirá al joven crecer su capital lingüístico (vocabulario y construcciones sintácticas) Es importante que tome posición en sus juicios con un grado de descentración, que lo lleve a exponer sus afirmaciones y argumentos y estar atento a los posibles o reales contra-argumentos de su/s interlocutor/es.

La argumentación aparece como el mecanismo social por excelencia que regula la interacción de las acciones interindividuales o intergrupales (técnicas de venta, publicidad, política, “disputa científica”, etc.).

El informe es un discurso que tiene características de la argumentación y de la narración. Permite discriminar dos modalidades de brindar información: relevamiento ordenado de datos y cronología de hechos.

Es imprescindible el abordaje al estudio del mismo puesto que existen muchas formas de la vida social en que se recurre al informe: actas de asamblea, reporte de lo actuado, resumen de una experiencia, diagnóstico, etc.

En el caso de los materiales de estudio es la posibilidad de construir un discurso propio con la información obtenida a través, por ejemplo, de la lectura. Implica un proceso de elaboración del conocimiento que se corresponde con uno de los más altos niveles de abstracción en el pensamiento. Se hace necesario un capital lingüístico importante por su requisitoria: la especificidad y precisión del vocabulario técnico y científico, así como de construcciones sintácticas precisas y adecuadas.

- Reflexiones

El docente no encontrará en esta propuesta programática una innovación

sustancial de contenidos. No es a ello que apunta. El gran desafío es metodológico y didáctico.

Desde hace mucho tiempo, quizás demasiado, venimos constatando las dificultades que nuestros alumnos tienen con respecto al uso de la lengua materna. Nuestros colegas de otras asignaturas así nos lo han hecho notar en innumerables oportunidades. Muchos de ellos sin ser conscientes de que la lengua es tarea de todos, pues está presente en todo el currículo. Es necesario trabajar coordinados, tema que retomaremos, por su importancia.

No es momento de buscar culpables, las causas son muchas y un gran número de ellas escapan al ámbito escolar. Analizaremos con honestidad nuestra labor docente, con el fin de abordar críticamente nuestra tarea.

Debemos reconocer que durante mucho tiempo hemos priorizado en la enseñanza de la lengua, la dimensión formal en detrimento de la dimensión funcional y creativa; en otras palabras, hemos puesto más énfasis en la gramática que en las partes sustantivas y dinámicas de la lengua. También es cierto que hace tiempo hemos tomado conciencia de la necesidad de este cambio y venimos intentando otras estrategias. Pero aún no hemos dado el salto cualitativo. La mayoría de los docentes hemos sido formado en una didáctica diferente, hoy superada y anacrónica.

Nuestros alumnos, aunque no lo sepan verbalizar, así lo sienten. Ellos quieren y necesitan aprendizajes funcionales y creativos, buscan la aplicación de lo que aprenden y se sienten motivados cuando se les da la oportunidad de crear y de ser protagonistas de sus propios aprendizajes. No debemos olvidar que los estudiantes son una entidad social e intelectual que tenemos la obligación de desarrollar porque educamos antes que nada para la vida. No debemos anteponer las consideraciones académicas del conocimiento donde no sucede



nada nuevo, donde todo está previamente solucionado, ordenado, simplificado, descontextualizado y muy fácil de evaluar, a la consideración social del conocimiento, de naturaleza conflictiva, problemática, dialéctica, inconclusa y por tanto, difícil de evaluar. Esta última nos agrada o no, es nuestra realidad de hoy y para ello debemos educar.

Los estudiantes que recibimos tanto en los Bachilleratos como en los cursos de Formación Profesional Superior, han recibido adiestramiento en el manejo de textos académicos (exámenes, escritos, etc.); y por ello, su vinculación con la lengua escrita es, en general, de carácter memorístico. Buscan el ingreso a estudios superiores y/o a un mercado laboral altamente competitivo; viven – además- una circunstancia especial: el desempleo o el seguro de paro.

Su descreimiento en el discurso pedagógico, es altamente percibible. Con relación a nuestra asignatura, pretenden que sea útil; por tanto, su motivación es de carácter instrumental: desean dominar el código para utilizarlo con fines prácticos. Esta motivación puede ser más fuerte que la integrativa: dominar un código nuevo para poder participar en la comunidad que utiliza ese código. Partir de esa motivación del alumno e ir construyendo con él la praxis comunicativa, constituye un desafío para nuestra tarea docente.

Por lo expuesto, es necesario priorizar el estudio del código oral y escrito con sus diferencias de tipo contextual y textual. Si jerarquizamos el concepto de uso de la lengua (con un propósito concreto, en una situación concreta), es pertinente respetar el proceso de los estudiantes en la adquisición de textos orales y escritos adecuados, coherentes y cohesivos. Es preciso construir dialógicamente, mediante la observación, análisis, discusión de diferentes textos, una red lógica de conceptos, ordenados jerárquicamente, que se adecuen al receptor y a la situación comunicativa.

En cuanto a la instrucción gramatical, se la observará en las distintas situaciones de los procesos de composición del texto, corrección y revisión que realice el alumno en colaboración con el docente. Distintos estudios (Krashen, 1981; Flower y Hayes, 1980), demuestran que es más significativa la corrección realizada por el docente de los borradores del texto, previos a la versión definitiva, para de esa manera, enriquecer el proceso de composición del alumno.

Retomando las competencias generales, es preciso ir generando desde este primer curso situaciones que permitan:

- promover la capacidad de iniciativa de los estudiantes, al favorecer instancias en las que propongan textos de su interés, para analizar;
- propiciar el trabajo en equipo de manera responsable, al evaluar la actuación de cada uno de sus integrantes, de forma permanente;
- fomentar hábitos de trabajo positivos como la costumbre de consultar el diccionario cuando hay dudas, la elaboración de diccionarios propios con las dificultades ortográficas que va descubriendo, ya resueltas.,
- validar las instancias de coordinación con otras asignaturas, que se verán reflejadas en tareas concretas;
- aceptar el pensamiento divergente como forma de enriquecimiento y de formación individual y colectiva;
- colaborar en la formación de personas creativas, capaces de trabajar en equipo y de resolver problemas, de acuerdo a las demandas sociales actuales.

OBJETIVOS

- Competencias generales.
 - Competencia comunicativa. Esta macrocompetencia incluye otras que deben ser trabajadas permanentemente:



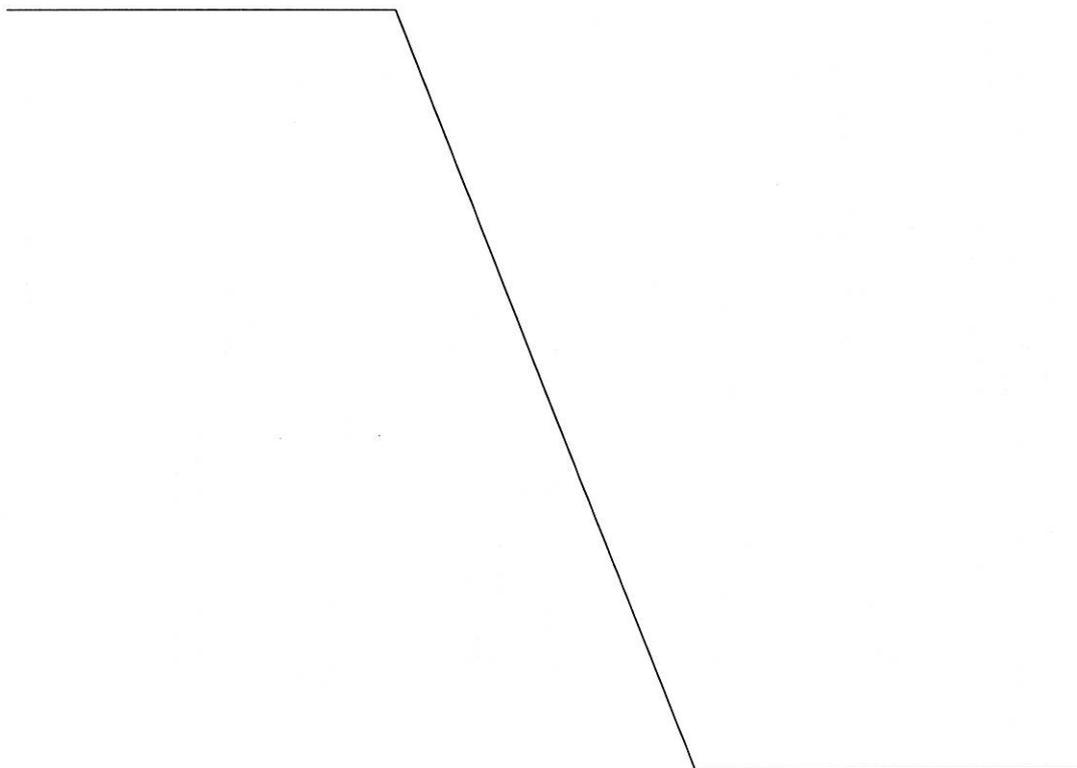
- Competencia lingüística.
- Competencia discursiva.
- Competencia textual.
- Competencia pragmática.
- Competencia enciclopédica.

Para desarrollar éstas, a lo largo de los cursos de la asignatura, se trabajará en la comprensión y producción de textos así como en la metacognición lingüística.

- Competencias específicas.

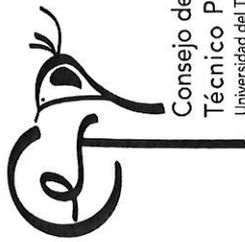
Las competencias específicas deben propiciar un usuario de la lengua que ejercite: el hablar, el escuchar, el leer, el escribir, el comprender, el interpretar, el reflexionar, el crear, el producir.

Dichas competencias están explicitadas en el cuadro siguiente:



CONTENIDOS

MACROCOMPETENCIA: COMUNICATIVA - EXPRESIVA						
COMPETENCIAS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES SUGERIDAS	EVALUACIÓN	
HABLA	Reconoce el texto como unidad comunicativa	Coordinar con los pares docentes	Abordar el texto Desde la: Superestructura (esquema global)	Abordaje de un-texto expositivo. Características. Enunciado: definición. Distintas clases de enunciado. El verbo conjugado y sus términos adyacentes	Analizar un texto expositivo desde la super, macro y micro estructura. Reconocer procedimientos expositivos y ordenadores textuales.	Formativa - Sumativa Indicadores de logros Evaluación diagnóstica Tiene presente la estructura y la coherencia textual Reconoce ordenadores propios de esta clase de Texto. Compara y diferencia las clases de enunciados Distingue en el texto verbos conjugados y no conjugados.
	Reconoce los rasgos pertinentes a ambos textos	Realizar un diagnóstico. Planificar Proyectos	El sujeto gramatical Y el léxico con sus adjuntos (artículos y construcciones de valor adjetivo)	Identificar verbos conjugados y verbos no conjugados	Diferenciar clases de enunciados Identificar verbos conjugados y verbos no conjugados	Reconoce el sujeto y los adjuntos del léxico Aplica las estrategias para la producción de un texto expositivo referido a la actividad realizada.
ESCUCHA	Anticipa, presupone los mensajes de acuerdo al interlocutor y a la situación comunicativa	de aula Emplear trabajos grupales	Macroestructura (coherencia Semántica)	La explicación. Características. El sintagma nominal	Reconocer secuencias explicativas en un texto expositivo Extraer del texto diferentes sintagmas nominales Indicar sus términos: artículos, sustantivos, adjetivos	Reconoce el sujeto y los adjuntos del léxico Aplica las estrategias para la producción de un texto expositivo referido a la actividad realizada.
ESCRIBE	Es capaz de usar las diferentes secuencias discursivas	Presentar preguntas cuestionadoras				Identifica secuencias explicativas en un texto expositivo. Reconoce en el texto distintos sintagmas nominales y distingue sus términos. Ubica los sintagmas nominales como frases y en los diferentes términos adyacentes
LEE	Reconoce los elementos cohesivos y los conectores del texto Reconoce, comprende y produce textos	Proponer situaciones a resolver en forma Individual y grupal				Valora el uso de tecnicismos en el texto científico técnico Investiga el significado de los nuevos términos y los adopta Identifica las distintas partes del informe y las adecua
						Proponer la producción de un informe final en coordinación.



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



140 AÑOS EDUCANDO PARA EL TRABAJO

<p>INTERPRETA</p>	<p>Aplica las macroreglas: suprime, generaliza, construye</p> <p>Es capaz de evaluar el proceso de producción de Textos.</p>	<p>Investigar junto a los pares.</p> <p>Investigar con los alumnos</p>	<p>Microestructura (cohesión)</p>	<p>La argumentación en el texto escrito. Características.</p> <p>Aspectos pragmáticos, estructurales y lingüísticos. Grupo oracional: coordinación, yuxtaposición, subordinación.</p>	<p>Reconocer argumentativas Ubicar en el texto ejemplos de distintos grupos oracionales- Marcar nexos.</p>	<p>Distingue la argumentación sobre hechos y sobre opiniones. Reconoce y clasifica oraciones que conforman grupos oracionales. Identifica los nexos pertinentes a cada relación. Los usa de forma coherente.</p>
<p>REFLEXIONA</p>	<p>Es capaz de escuchar con respeto y atención.</p>	<p>Ejemplificar, ejercitar.</p>	<p>Reflexión metalingüística (formas deicticas: el pronombre; formas verbales; operadores léxicos, semánticos, sintácticos, pragmáticos)</p>	<p>La narración. Elementos constitutivos de la secuencia narrativa Otras variedades lingüísticas: cronolectos, dialectos, sociolectos.</p>	<p>Analizar un cuento. Reconocer los diferentes elementos constitutivos del texto. Redactar un cuento corto. Producir breves textos en los que se registren variedades lingüísticas.</p>	<p>Visualiza la puesta en intriga y otras categorías de la narración. Distingue los distintos puntos de vista del narrador. Identifica distintas variedades lingüísticas. Usa con acierto las diversas estrategias aprendidas</p>
<p>CREA</p>	<p>Es capaz de exponer sus opiniones con propiedad</p>	<p>Realizar pre-escritura, escritura, re-escritura.</p>	<p>SABER</p>	<p>La secuencia descriptiva dentro de la narración Superestructura de la secuencia descriptiva</p>	<p>Identificar distintas secuencias descriptivas en un texto. Analizarlas. Producir un texto descriptivo relacionado con la orientación del bachillerato</p>	<p>Identifica las diferentes categorías descriptivas en una secuencia. Aplica las características aprendidas de la secuencia descriptiva en la producción de un texto.</p>
<p>PRODUCE</p>	<p>Reflexiona sobre la estructura de la lengua</p>	<p>Reflexionar sobre el sistema de la lengua.</p>	<p>SABER +</p>	<p>SABER HACER</p>		

El presente texto debe ser interpretado en forma global.

PROPUESTA METODOLÓGICA

Díaz Barriga (1995) sostiene que “quienes tienen la condición de efectuar la innovación metodológica son los maestros. (...). Una brecha se abre entre quienes hacen modelos educativos, perfiles de desempeño, planes, programas y libros de texto, y los docentes, responsables de implementar e innovar en el aula”. Llevar a la práctica un programa no significa aplicarlo mecánica y puntualmente, sino que requiere ser adaptado a múltiples condiciones: contextuales, psicopedagógicas y de quienes intervienen en el proceso educativo.

Si se parte de una visión del aprendizaje como construcción individual-colectiva, en una relación dialéctica, se propiciará el trabajo en equipo y en régimen de taller a partir de lecturas orientadas y de los referentes previos del grupo, se tenderá a priorizar determinada línea metodológica. Sea esta u otra, es conveniente tener claro qué se espera lograr al finalizar el curso.

En lo que sí hacemos acuerdo los docentes es en proponer textos del interés de los alumnos, propiciando que ellos encuentren distintos discursos para ser analizados de manera reflexiva y crítica.

Retomando lo enunciado en la fundamentación, (página 2 de este documento) el docente guía a los alumnos en el aprendizaje desde las tareas más simples a las más complejas para que adquiera las competencias de forma progresiva.

Como docentes sabemos que a los estudiantes les resulta dificultosa la comprensión profunda de un texto y la correspondiente justificación de sus respuestas. Es por ello que consideramos conveniente que los alumnos respondan – en la primer etapa del curso- a los diferentes textos propuestos, según una serie de actividades secuenciales. Estas actividades se basan en el uso de una gama de distintas estrategias: comprometerse con la lectura,



describir/explorar, interpretar; de esta forma está aprendiendo el estudiante a emplear una heurística. Las actividades guiadas no sólo incluyen escritura sino también comentario, debate, interpretación oral, dramatización, escritura creativa o producciones más complejas. Si se les pide a los alumnos que “solamente respondan a textos”, puede resultar insuficiente porque carecen de los esquemas referenciales y mentales previos para asumir esta postura. Cuando leen un texto en profundidad, la mayoría de los alumnos pueden necesitar más guía o andamiaje para generar y ampliar sus respuestas.

La heurística (estrategia general usada para intentar resolver problemas) de describir/conectar/interpretar, sirve como andamiaje para mejorar la interpretación y la producción textual posterior. Las actividades guiadas ayudan a los alumnos a aprender a basarse en su conocimiento previo para hacer deducciones. Vinculando el conocimiento, pueden activar esquemas que los ayuden a entender mejor ese texto y reconocer que “entrar” en el mundo del texto, significa acceder y participar de los bienes culturales científicos y tecnológicos. Sin esta perspectiva, el hombre está condenado a vivir un eterno presente.

Es por esta causa que consideramos relevante que sea en los textos seleccionados, en los que aplique la complejidad de la comunicación, los actos de habla, la cohesión, etc.

También puede constatarse que los alumnos suelen tener dificultades para ampliar su pensamiento sobre los textos más allá de las respuestas inmediatas y superficiales. Las propiedades textuales de adecuación, coherencia y cohesión, pueden ayudarlos a centrar la atención en elementos estructurales importantes y a dirigir su pensamiento según un plan o andamiaje lógico. Podrían aprender a ampliar y organizar sus respuestas según ciertas estructuras de texto:

opinión/ejemplo, causa/efecto, problema/solución, etc. Por ejemplo, aplicando una estructura de problema/solución, pueden primero definir el problema, luego explicar los motivos de ese problema, proponer soluciones posibles y explicar por qué esas soluciones pueden resolverlo.

Otro objetivo de las tareas guiadas es el de ayudar a los alumnos a hacer inferencias sobre los elementos del texto. La interpretación de textos exige que un lector vaya más allá del texto mismo, para inferir su clase/tipo, el ámbito, el contexto, la trama/secuencias, las ideas o intenciones de un autor, las necesidades, motivos, creencias, conocimientos, características o actitudes. Una de las estrategias fundamentales para inferir el desarrollo de la trama es la capacidad de hacer predicciones y de justificarlas según una revisión de las pistas que hay en el texto. Mientras leen, se les puede pedir a los alumnos que hagan predicciones y las justifiquen basándose en una predicción del texto, que consiste en establecer hipótesis ajustadas y razonables sobre lo que va a encontrarse en él, apoyándose para ello en la interpretación que va construyendo sobre lo que ya ha leído y sobre el bagaje de conocimientos y experiencias del lector.

Ir formando lectores competentes significa que “accedan a las ideas principales de un texto aplicando una serie de estrategias cognitivas y lingüísticas: de omisión o supresión de lo poco relevante; de sustitución – mediante las cuales se integran conjuntos de hechos o conceptos en otros-; de selección – que llevan a identificar la idea en el texto, si se encuentra implícita- o de elaboración – mediante las cuales se construye o genera la idea principal cuando no está implícita” (1992, Solé, Isabel.).

Esta heurística – sin ser la única- permitirá que el estudiante logre comprender y abordar tanto la producción escrita como la producción oral.

Cassany (1994), señala que la comunicación oral y su enseñanza, constituye un desafío de la tarea docente. El prestigio de la lengua escrita, su presencia casi exclusiva en el ámbito escolar, y el hecho de que hasta fechas muy recientes apenas se han llevado a cabo estudios sobre comunicación oral, han provocado – entre otras circunstancias – el que esta forma de comunicación se analizara y juzgara, en general, con los criterios que se aplican a la lengua escrita que se toma como modelo. La competencia comunicativa supone en el hablante el dominio de un conjunto de subcompetencias, todas ellas imprescindibles. A lo largo de la vida, cualquier ciudadano se verá en la necesidad de comunicarse oralmente de muy diversas maneras y en situaciones muy variadas. Su comportamiento comunicativo será más o menos competente en la medida en que, además del manejo del código lingüístico, sea capaz de ajustarse a esa situación: a su papel social como emisor, a la intención que persigue – contar, persuadir, demostrar, divertir...- , al tipo de destinatario y a sus circunstancias - uno o varios, con posibilidad de respuesta o no, de su mismo nivel cultural o distinto- al contexto... Y ese ajuste tendrá manifestaciones lingüísticas, como la selección del léxico, las fórmulas de cortesía, la mayor o menor complejidad sintáctica o conceptual, pero también se manifestará en la utilización adecuada de otros códigos, como el gestual y aquel que regula socialmente la proximidad o el contacto con el receptor, así como paralingüísticos: la voz, la entonación. Es por ello, que la conversación, la información, la discusión, y el debate, constituyen terrenos a explorar metodológicamente en cuanto al desarrollo de la competencia comunicativa. Crear el espacio conveniente - para que los alumnos expongan de manera informativa, argumentativa, diferentes temas de interés - permite observar, señalar y analizar la adecuación del código oral.

En cuanto a la producción de textos escritos, la actividad de escribir, por

ejemplo, un resumen, corresponde tanto a la comprensión lectora – es imposible un buen resumen si falla la comprensión- como a la producción escrita. La comprensión no basta: con la información seleccionada hay que escribir un nuevo texto. Hay, por tanto, un componente cognitivo: el que se refiere a las operaciones de selección, omisión, generalización y construcción de información y un componente lingüístico. En efecto, la redacción de un resumen no es un simple ejercicio de eliminación y copia de lo que queda. Es preciso construir un nuevo texto que reúna los requisitos de ser fiel al contenido básico del texto inicial y estar dotado de corrección lingüística, cohesión, coherencia y adecuación.

Finalmente, los alumnos tienen que aprender a interpretar y producir textos sin la ayuda de actividades guiadas. Cuando adquieren ciertas estrategias heurísticas, los alumnos pueden aplicarlas a sus propias conversaciones, producciones escritas de textos, etc., reduciendo así su dependencia de las actividades guiadas.

Otra propuesta metodológica a la que se aspira en esta reformulación de los cursos de Formación Superior, es a lo que se denomina “trabajar por problemas”. Se constata que no existe una posición única en los diferentes teóricos de la educación. Perrenoud (1999.), señala: “Una situación problema no es una situación didáctica cualquiera, puesto que ésta debe colocar al alumno frente a una serie de decisiones que deberá tomar para alcanzar un objetivo que él mismo ha elegido o que se le ha propuesto, e incluso asignado”. Díaz Barriga (ob.cit.) , establece: “...es fuente de conflicto el que algunos maestros se apoyen en una lógica formal- deductiva, mientras otros buscan ordenar el contenido a partir de la construcción- deconstrucción de problemas. En ocasiones, la búsqueda de alternativas ofrece una seria dificultad. Existen, sin



embargo, docentes que intentan incorporar una perspectiva multi o interdisciplinaria a su trabajo; por otra parte, la forma como se desarrolla el conocimiento en este momento reclama establecer planteamientos mucho más abarcativos entre varias disciplinas”. Coincidentes con el enunciado señalado, la verdadera aplicación de esta propuesta metodológica, será la que en forma crítica y en la necesaria coordinación con docentes de otras disciplinas, logremos conceptualizar en cada uno de los diferentes cursos y centros.

El docente deberá trabajar imprescindiblemente en forma coordinada con sus pares de otras asignaturas, en especial con los del área tecnológica. Consideramos que debemos comprender que solo desde planteamientos y enfoques interdisciplinarios podremos arribar a buen puerto. Las propuestas de aula que nosotros, docentes de esta asignatura planteamos a nuestros estudiantes, son siempre artificiales; únicamente en coordinación podremos llegar a situaciones verosímiles. Esto logrará remediar resultados desfavorables que los alumnos arrastran desde sus orígenes escolares y les permitirá la interacción de lo que aprenden con el marco socio-cultural en el que actúan.

La lengua es vehículo de todos los aprendizajes y medio de integración en la unidad de conocimientos de un currículum disperso.

Si bien el primer año de EMP coincide en sus contenidos con el de primer año de EMT se considera importante el cumplimiento total del mismo ya que estos alumnos no tendrán como aquellos otra oportunidad de trabajar la lengua más que en el presente curso.

Asimismo, es vital que cuando se aborde el texto según el ámbito de uso, los alumnos trabajen textos laborales como presupuestos, memorias descriptivas, insrtructivos y otros que surjan de la coordinación con los docentes del área tecnológica.

Otro aspecto relevante e imprescindible del programa es la producción de informes, previsto en el texto científico técnico.

EVALUACIÓN

Una innovación didáctica y metodológica exige necesariamente un cambio en la valoración y constatación de los aprendizajes.

Durante el curso se realizarán evaluaciones de diversa índole según lo amerite el momento, circunstancia y finalidad de la misma.

En primer término se deberá realizar una Evaluación Diagnóstica con la finalidad de recoger información muy valiosa sobre el manejo de la Lengua de los alumnos, su nivel lexicográfico, la adecuación y riqueza de su discurso, etc., que le permitirá al docente orientar en primera instancia su quehacer pedagógico.

Si bien este punto de partida es importante e indispensable, no lo son menos las evaluaciones siguientes dado su carácter formativo. Con respecto a la Evaluación Formativa nos dice Álvarez Méndez: “La evaluación formativa, que se sirve de la información que recoge del aprovechamiento de los alumnos, está llamada a desempeñar funciones esencialmente de orientación y de ayuda para la actuación en el aula ofreciendo datos e interpretaciones significativas que permitan entender y valorar los procesos seguidos por los participantes, como proceso cualitativo y explicativo que es y ofreciendo al profesorado unos indicadores de la evolución de los sucesivos niveles de aprendizaje de sus alumnos, con la consiguiente posibilidad de aplicar mecanismos correctores de las insuficiencias advertidas.”

La evaluación debe ser un proceso integrado al desarrollo de todo el currículo y de la tarea docente. Un divorcio en este punto nos hace perder toda intencionalidad formativa. El autor antes citado nos agrega: “Quiero llamar la atención sobre la necesidad de integrar cualquier práctica de evaluación como

parte del mismo proceso de enseñar y de aprender, porque ella misma debe ser en sí actividad de formación intelectual y de aprendizaje”.

Concebida así la tarea de evaluar, nos conducirá a un resultado sumativo y final positivo, habiendo alcanzado de esta manera nuestra meta. Esta Evaluación Sumativa es la que se traducirá en última instancia en una calificación, que tratará de reducir a una expresión cuantificable, los resultados del proceso.

La evaluación debe siempre contribuir a la comprensión y mejoramiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para esto se deberá crear un clima de aula propicio, que favorezca la interacción con el docente y entre compañeros, donde la evaluación se perciba por el alumno como un paso necesario y enriquecedor del proceso y no como una instancia amarga y penalizadora.

Las pautas metodológicas ya expresadas conducirán al docente a ir hallando distintas formas alternativas de evaluación, adecuadas a cada momento del proceso de enseñanza y aprendizaje y a cada grupo de alumnos, donde habrá cabida a experiencias de autoevaluación y coevaluación.

De acuerdo al objetivo de las diferentes tareas, la evaluación se elaborará como: preguntas (la respuesta está en el texto); preguntas de pensar y buscar (la respuesta es deducible pero exige cierto grado de inferencia) y preguntas de elaboración personal (su respuesta no se deduce sólo del texto, exige la intervención del conocimiento y opinión del lector).

Los trabajos de producción deberán dar al alumno la posibilidad de expresarse ampliamente a través de una expresión libre, divergente, imaginativa, creativa, de argumentación discrepante y espíritu crítico. De ninguna manera podremos sacrificar estos aspectos en aras de un control técnico más minucioso.

BIBLIOGRAFÍA

Para el docente:

ALARCOS LLORACH, Emilio. Gramática de la lengua española. Madrid,

Espasa Calpe, 1995.

ALISEDO, Graciela y otros. Didáctica de las ciencias del lenguaje. Paidós. 1994.

La autora define un marco teórico para la didáctica de la lengua y presenta la didáctica de la alfabetización como un proceso necesario de abordar desde el ciclo primario.

BASSOLS, Margarita y Anna Torrent. Modelos Textuales. Teoría y práctica. Barcelona, Octaedro, 1997.

BEAU FLY JONES y otros. Estrategias para enseñar a aprender. Buenos Aires, Aique.

Los autores abordan las diferentes disciplinas desde la concepción del planeamiento estratégico. Presentan un excelente planteo con respecto a los modelos heurísticos.

BERNÁNDEZ, Enrique. Introducción a la lingüística del texto. Madrid, Espasa-Calpe, 1982.

Con más de diez años, sigue siendo actual y muy útil: una de las mejores introducciones al tema.

BERTUCCELLI, Marcella. Qué es la pragmática.

BOSQUE MUÑOZ, Ignacio y otros. Lengua Castellana y Literatura. Bachillerato 1ero. Y Bachillerato 2do. Madrid, Akal, 2000.

Los autores realizan un importante aporte teórico y práctico de tipología textual.

CASSANY, D., Marta LUNA, Gloria SANZ. Enseñar Lengua. Barcelona, Grao, 1994.

Intenta ser un compendio general de didáctica de la lengua materna, válido tanto para enseñanza primaria como secundaria. Es una obra extensa, que tiene la ventaja de estar concebida como apoyo a la tarea de desarrollo del currículo del



área y el mérito de divulgar las principales aportaciones que se vienen dando en el terreno de la didáctica de la lengua (comprensión, expresión, planteamiento textual...).

CASSANY, Daniel. La cocina de la escritura. Barcelona, Anagrama, 1995.

El autor fundamenta la necesidad de un completo dominio de la escritura, exigencia ésta, de la vida moderna. Analiza diferentes textos desde el punto de vista de la composición de ellos. Es interesante el aporte que brinda desde los ejemplos textuales.

CASSANY, Daniel. Describir el escribir. Barcelona, Paidós, 1991.

Es un texto más técnico y específico que ofrece una explicación detallada de las propiedades textuales de los escritos y de las estrategias y las teorías de composición.

CASSANY, Daniel. Reparar la escritura. Barcelona, Aula, 1995.

En esta obra se abordan las cuestiones relacionadas con la tarea de la corrección, por parte de los profesores, y de los textos escritos por los alumnos y se intenta recoger las repuestas que en este momento existen respecto de qué, cómo, cuándo y cuánto corregir.

COSTA, Sylvia, Marisa MALCUORI. Tipología textual. Montevideo, Universidad de la República, 1997.

Las autoras señalan la importancia de abordar el texto desde su tipología. Para ello, adhieren a la teoría de Halliday, con respecto a la diferenciación entre "clase" y "tipo" de texto. Fundamentan con claridad, por qué y para qué tipologizar.

DE GREGORIO, María Isabel y Rebola, María Cristina. Coherencia y cohesión en el texto. Ed. Plus Ultra, Serie Comunicación mixta.

DESINANO, Norma. El discurso periodístico. Argentina, Plus Ultra, 1987.

Trabaja los recursos propios de la noticia, crónica, editorial, reportaje.

DÍAZ BARRIGA, Ángel. Docente y programa: lo institucional y lo didáctico. Buenos Aires, Aique, 1995.

Este autor mexicano, analiza las tensiones que surgen en el proceso escolar y articula asuntos cruciales como contenidos, metodologías y evaluación. Desde un punto de vista crítico, también plantea conceptos como “imaginación creadora”, “pasión por el aprendizaje” y “programación en situación”. Constituye un gran apoyo para reconocer las diferencias entre programa y planificación, entendida esta última como las acciones pensadas con un propósito, que realiza el docente en el aula.

FREIRE, P. y Schort, I. Medo e ousadia. Sao Paulo, Paz e Terra, 1987.

El libro consiste en una entrevista que realiza Ira Schort a Paulo Freire. Las preguntas están íntimamente relacionadas con el método dialógico de Freire y el lugar que ocupa el docente en la transmisión del saber. Para Freire, el profesor transformador tiene que empezar con el “aquí” de los alumnos proponiendo métodos dialógicos. Es un libro enriquecedor con respecto a la invitación a la reflexión sobre todo el quehacer docente.

MARÍN, Marta. Lingüística y enseñanza de la lengua. Buenos Aires, Aique, 1999.

La autora plantea que la enseñanza de la lengua materna es, ante todo, enseñar su uso personal y social; es decir, facilitar la creación y la recreación lingüística por parte de los usuarios, quienes necesitan conocer los principios y fundamentos del sistema que emplean. Este libro articula ese campo del saber y su enseñanza, ofreciendo a los lectores la explicación de los principales conceptos lingüísticos y su relación con las prácticas pedagógicas. Escrito en un estilo claro y ameno, despierta el interés por conocer y orienta la mirada

crítica sobre las prácticas.

MEDINA, Margarita. Manual de redacción comercial. México, McGraw- Hill, 1986.

Manual accesible y práctico para la elaboración de diferentes cartas comerciales.

NOGUEIRA, Silvia. Manual de lectura y escritura universitarias. Prácticas de taller. Buenos Aires, Biblos, 2003.

ONG, Walter. Oralidad y escritura. México, Fondo de cultura económica, 1987.

El autor realiza un enfoque sincrónico y diacrónico de la evolución de la oralidad y la escritura. Es, sin duda, un referente valioso en la enseñanza de la lengua.

PEDRETTI, Alma y otros. Estudios de ortografía. Universidad de la República, Montevideo, 2003.

PIERRO, Marta. Didáctica de la lengua oral. Buenos Aires, Kapelusz, 1983.

Es un texto que recurre al diagnóstico inicial, la metodología de la enseñanza y la evaluación de la lengua oral. Se presenta acompañado por una serie de ejercicios que sirven como disparadores.

PERRENOUD, Philippe. Construir competencias desde la escuela. Santiago, Dolmen, 1999.

La propuesta del autor parte de la visión de una sociedad compleja que demanda de la educación no sólo una preparación academicista sino que al fin del proceso, el alumno sea capaz de trasladar sus adquisiciones escolares fuera de la escuela, en situaciones diversas, complejas, imprevisibles, y las sepa resolver.

ROSENBLAT, Louise M. El modelo transaccional. Universidad de New York, 1996.

SACRISTÁN GIMENO Y PERÉZ GÓMEZ. Comprender y transformar la

enseñanza. Madrid, Morata, 1994.

Los autores nos invitan a la reflexión de nuestras prácticas educativas, analizan los problemas y las prácticas que han sido y son esenciales para llenar de contenido y sentido la realidad de la enseñanza. Presentan temas y alternativas que son relevantes a cualquier profesor para ayudarlo en la clarificación de las opciones que sólo él puede tomar en la realidad profesional en que trabaja.

SÁNCHEZ INIESTA, Tomás. La construcción del aprendizaje en el aula. Buenos Aires, Magisterio, 1995.

Para el autor, el aprendizaje tiene, hoy en día, su apoyo teórico en el constructivismo. En esta teoría el profesional es creativo, generador del conocimiento, no solo un mero trasmisor de respuestas ya elaboradas. En esta construcción del aprendizaje, el autor se sustenta en la teoría de Ausubel y pone el énfasis en la necesidad de conocer las ideas previas de los estudiantes.

SOLÉ Y GALLART, Isabel. Estrategias de lectura. Barcelona, Grao, 1992.

La autora expone, con gran ameneidad, el modelo de comprensión lectora defendido en estos momentos por la mayor parte de los especialistas. Se trata del “modelo interactivo” que, por otra parte, está en plena consonancia con la concepción constructivista de la enseñanza y del aprendizaje.

TEDESCO, Juan. El nuevo pacto educativo. Madrid, Alauda- Anaya, 1995

Propuesta interesante que señala el vínculo entre educación y trabajo; para ello, presenta la situación inédita en que se encuentra la educación hoy, con respecto a las demandas del trabajador del futuro.

TUSÓN, Jesús. Lingüística. Barcelona, Barcanova, 1995.

Es – como señala el autor- una introducción al estudio del lenguaje, con textos comentados y ejercicios. La obra se presenta como una iniciación que no requiere conocimientos previos. Por lo mismo, se ha tenido un cuidado muy



especial en no dar por supuestos conocimientos técnicos y en definir con la máxima claridad los conceptos y términos que son de uso corriente en esta disciplina.

VAN DIJK, Teun. La ciencia del texto. Barcelona, Paidós, 1983.

Otra aproximación global al concepto de texto, de uno de los autores fundamentales. Pone énfasis en el estudio de las estructuras textuales y su procesamiento.

ZABALA VIDIELLA, Antonio. La práctica educativa. Cómo enseñar. Madrid, Grao, 2000.

Material de divulgación de "Experiencia Piloto", 1996:

- Discutir para comprender. Dona Álvermann, Deborah Guillón y David O'Brien.
- Didáctica del lenguaje y la comunicación. Coherencia y cohesión. María Isabel de Gregorio, María Cristina Rébola.
- Los operadores pragmáticos y el acto de lenguaje. María Isabel de Gregorio y Mabel de Rosetti.
- La pragmática. Mabel M. De Rosetti, María Isabel de Gregorio, Esther de Martínez.

Material de divulgación, curso sobre el valor académico de la evaluación, Montevideo, 1998.

- La evaluación de escolares andaluces en el área de lengua y literatura. Álvarez Méndez, Juan Manuel.
- La enseñanza de la redacción desde el punto de vista didáctico. Álvarez Méndez, Juan Manuel.

Para el alumno:

BOSQUE MUÑOZ, Ignacio y otros. Lengua Castellana y Literatura.

Bachillerato 1ero. y Bachillerato 2do. Madrid, Akal, 2000.

Los autores realizan un importante aporte teórico y práctico de tipología textual.

CASSANY, Daniel. La cocina de la escritura. Barcelona, Anagrama, 1995.

El autor fundamenta la necesidad de un completo dominio de la escritura, exigencia ésta, de la vida moderna. Analiza diferentes textos desde el punto de vista de la composición de ellos. Es interesante el aporte que brinda desde los ejemplos textuales.

CASSANY, Daniel. Describir el escribir. Barcelona, Paidós, 1991.

Es un texto más técnico y específico que ofrece una explicación detallada de las propiedades textuales de los escritos y de las estrategias y las teorías de composición.

MARÍN, Marta. Lingüística y enseñanza de la lengua. Buenos Aires, Aique, 1999.

La autora plantea que la enseñanza de la lengua materna es, ante todo, enseñar su uso personal y social; es decir, facilitar la creación y la recreación lingüística por parte de los usuarios, quienes necesitan conocer los principios y fundamentos del sistema que emplean. Este libro articula ese campo del saber y su enseñanza, ofreciendo a los lectores la explicación de los principales conceptos lingüísticos y su relación con las prácticas pedagógicas. Escrito en un estilo claro y ameno, despierta el interés por conocer y orienta la mirada crítica sobre las prácticas.

La enumeración bibliográfica no pretende ser exhaustiva. Queda a juicio del docente ampliarla así como orientar a los estudiantes en el uso de ella.

SITIOS WEB RECOMENDADOS

- Real Academia Española: [http:// www.rae.es/](http://www.rae.es/). Diciembre de 2003.

Diccionario, Diccionarios académicos y Diccionario de dudas.

- Biblioteca virtual Miguel de Cervantes: [http:// www.cervantesvirtual.com/](http://www.cervantesvirtual.com/),
diciembre de 2003.

Biblioteca virtual.

- Grupo de Estructuras de Datos y Lingüística Computacional del Departamento de Informática y Sistemas de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria: [http:// gedlc.ulpgc.es/index.html](http://gedlc.ulpgc.es/index.html).

Aplicaciones en línea: conjugador, lematizador, flexionador, relaciones morfológicas y desambiguador.

- Universidad de Oviedo- Servicio común de informática gráfica: <http://tradu.scig.uniovi.es/conjuga.html>. Diciembre de 2003.

Diccionario de sinónimos y antónimos. Conjugador de verbos. Traductor de textos. Listado de vínculos.

- SIGNUM Cía. Ltda., Lenguaje.com. El sitio de la ingeniería del lenguaje: <http://www.lenguaje.com/herramientas/corregilo/Default.htm>. Diciembre de 2003.

Ejercicios elementales. Curiosidades. Descargas.

- ALVAREZ MURO, Alexandra; “Análisis de la oralidad: una poética del habla cotidiana”, Universidad de los Andes, Grupo de Lingüística Hispánica, Mérida, Venezuela.

<http://elies.rediris.es/elies15/index.html#ind>. Diciembre de 2003.

Material sobre oralidad y coherencia.

- SOTO ARRIVÍ, Juan Manuel; Gramática y Ortografía :

<http://www.indiana.edu/~call/herramientas.html>. Diciembre de 2003.

Página personal. Ejercicios, herramientas, vínculos a diccionarios y descargas para windows (previo formulario). También incluye descargas para Macintosh.

- <http://www.hispanorama.de/ejint/ejguat/ejguat.htm>. Diciembre de 2003.

Página personal. Ejercicios de lengua. Listado de vínculos a diccionarios, incluyendo ediciones especializadas y de regionalismos.

- Lengua: <http://www.mitareanet.com/lengua.htm>. Diciembre de 2003.

Listado de vínculos con herramientas y recursos.

- TraduceGratis.com: <http://www.traducegratis.com/>. Diciembre de 2003.

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	---	---	
AÑO	2º	Segundo	
TRAYECTO	---	---	
SEMESTRE	---	---	
MÓDULO	---	---	
ÁREA DE ASIGNATURA	364	Historia	
ASIGNATURA	0585	Ciencias Sociales (Economía)	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Equivalencia		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN DE CIENCIAS SOCIALES - ECONOMÍA

Esta asignatura forma parte del espacio de equivalencia de Ciencias Sociales y por lo tanto tiene una articulación lógica con las otras disciplinas que conforman el espacio: historia, filosofía y sociología.

Se propone introducir al alumno en los grandes lineamientos de la disciplina

económica sin perder de vista la necesidad de incorporar una perspectiva que integre todas las realidades humanas y reconozca que el mundo no gira exclusivamente en torno a la economía y sus problemas.

Al tiempo que introduce al estudiante en principios, conceptos, teorías y escuelas económicas, busca analizar esos constructos en etapas y modelos referidos a la realidad económica uruguaya, los que pueden provenir del presente o del pasado inmediato.

Con estas herramientas se busca instalar al futuro bachiller (empleado o empresario) en el mundo del trabajo, dada la “creciente participación implícita de conceptos, variables y herramientas generadas por la ciencia económica para el desempeño laboral y para la elección de ofertas educativas en los niveles superiores de la enseñanza formal e informal”¹.

La existencia de un discurso público cada vez más influido por las teorías económicas y el protagonismo “creciente de las políticas económicas y de la acción de los agentes económicos en la vida cotidiana”² exige al futuro ciudadano el comprender e interpretar las distintas fuentes de información.

Esta competencia posibilita el ejercicio de los derechos y obligaciones de cada persona como ciudadano y como agente económico.

En relación a las características de la economía como disciplina, parece imprescindible recordar que: “Es común que un problema económico suscite varias soluciones diferentes, incluso antagónicas. Las diferentes propuestas suelen tener como causa que los diferentes economistas encarnan diferentes intereses económicos”³.

¹ Marcelo Diamand “Fuentes para la transformación Curricular, Ciencias Sociales I”, B.A. 1997, pág 113

² Marcelo Diamand en “Fuentes” para la transformación curricular, Ciencias Sociales I, pág 113.

³ Manuel Fernández López, en “Fuentes para la transformación curricular, Ciencias Sociales I” B.A. 1997, pág 301.

Este abordaje permite desarrollar en el educando aspectos de metacognición para pensar la “realidad”. En este sentido es importante recordar que “la economía es una ciencia cuyas recomendaciones dependen de la situación histórica, del tipo de sociedad y la problemática que la afecta sin que exista un consenso generalizado de la comunidad científica sobre las hipótesis y conclusiones aceptadas en un momento dado.

O sea que a las diferencias de tiempo y lugar se agregan las divergencias entre las distintas escuelas” y que “...el paradigma no sólo orienta los conceptos, el análisis y los valores, sino también determina la selección de los datos de la realidad que se deben tener en cuenta y con ello determina la percepción misma de esta realidad⁴.

Sin embargo parece oportuno recordar aquí lo que afirmaba Fernand Braudel “He comparado a veces los modelos a los barcos: A mí lo que me interesa una vez constituido el barco, es ponerlo en el agua y comprobar si flota, y más tarde, hacerle bajar o remontar a voluntad las aguas del tiempo. El naufragio es siempre el momento más significativo”.

COMPETENCIAS PARA CIENCIAS SOCIALES - ECONOMÍA

Del mismo modo que en el programa del curso Ciencias Sociales-Historia se considera necesario tomar como punto de partida las competencias sociales fundamentales definidas para el conjunto de las Ciencias Sociales;⁵

- Competencias para la vida o socioculturales.
- Competencias para vivir en nuestra sociedad.
- Competencias para vivir en el mundo globalizado.

En este curso se considera imprescindible lograr las siguientes competencias:

⁴ Marcelo Diamand, ob.cit. págs 116 y 120

⁵ “Algunos elementos para la discusión acerca de la estructura curricular de la Educación Media Superior”, TEMS, 27/6/02, pág 17

- Reconocer el papel estratégico de la economía – atravesado por otras variables
- en los procesos de crecimiento y desarrollo, durante la segunda mitad del siglo XX, especialmente en Uruguay.
- Comprender el papel de los organismos económicos internacionales y de acuerdos supranacionales.
- Reconocer diferentes etapas y modelos en la Historia económica del país, sus resultados.
- Analizar críticamente el sector económico vinculado al espacio curricular profesional.
- Identificar causas de la inequidad, formas de exclusión y marginalización económica, política y cultural.
- Manejar correctamente los conceptos económicos definidos para este curso.
- Identificar adecuadamente las diferentes escuelas económicas.
- Utilizar técnicas y herramientas propias de la economía: conocer indicadores básicos, análisis y construcción de gráficos, cuadros estadísticos, etc.
- Desarrollar trabajos grupales vinculados a los contenidos del curso y poder comunicar experiencias y resultados.
- Experimentar las primeras indagaciones en el ámbito económico y reconocer la complejidad de la “construcción del objeto” a investigar.

CONTENIDOS

- Introducción a la ciencia económica.
 - La economía como ciencia social.
 - Distintos niveles de análisis de la ciencia económica:
 - A) Microeconomía: concepto y características.
 - B) Concepto de Macroeconomía. Tendencias actuales:
 - Mundialización y globalización.

- La regionalización económica: MERCOSUR, NAFTA, etc.
- Políticas comerciales internacionales y el papel de los organismos especializados internacionales GATT, (OMC).
- Empresas transnacionales.
- El sistema monetario internacional.
- Análisis de las principales teorías económicas contemporáneas: clásica, marxista, neoclásica, keynesiana. Crisis del keynesianismo y resurgimiento del liberalismo.
- Análisis de la Economía uruguaya.
 - Introducción al análisis de la evolución económica en el Uruguay:
 - Breve estudio de las diferentes etapas y modelos a través de una cronología económica: “Crecimiento hacia fuera” – “Crecimiento hacia adentro”- Los últimos años. (Análisis de criterios y dificultades).
 - Conceptos de crecimiento y desarrollo.
 - La estructura del comercio exterior uruguayo.
 - El Estado uruguayo en perspectiva de larga duración.
 - Papel del estado y sus funciones.
 - El Estado empleador y empresario.
 - El Uruguay agropecuario.
 - Factores de producción (mano de obra, capital, tierra).
 - Distribución y tenencia de la tierra.
 - El país agrícola-ganadero: evolución, permanencias y cambios.
 - El Uruguay industrial.
 - Las condiciones previas.
 - La política del Estado frente a la industria.
 - Períodos y etapas. Estudios de casos.

- “El país de servicios”.
 - El papel del dinero.
 - El sistema financiero. Mercado de capital.
 - Financiación del estado.
 - Deuda Interna y externa.
 - La intermediación comercial y financiera.
 - Transporte y comunicaciones nacional y regional. El desarrollo de las telecomunicaciones.
 - El turismo: importancia en el mundo contemporáneo y evolución en el Uruguay actual.
- Mercado de trabajo. Tendencias recientes.
 - Salario. Seguridad social.
 - Los jóvenes y el mercado de trabajo en el Uruguay contemporáneo.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

¿Qué tendría que saber un joven para comprender la economía actual?⁶

Esta es la pregunta que inicialmente fundamentaba la propuesta de esta asignatura hace seis años atrás.

Ahora, con la experiencia del tiempo transcurrido, la cuestión es:

¿Qué debería saber y comprender un joven sobre la economía actual para poder desenvolverse adecuadamente en el mundo del trabajo y ejercer una ciudadanía responsable?

- Para ello el docente realizará una ajustada selección de contenidos programáticos que respondan esta pregunta.

⁶ en “Programa de Historia Económica” 1998, pág 14

- Se buscará equilibrar los conocimientos que provienen de la disciplina económica con aquellos relacionados al proceso económico del Uruguay contemplando aspectos éticos y legales imprescindibles en la formación del bachiller.
- Se considera de vital importancia familiarizar al alumno con herramientas y técnicas propias de la disciplina económica tales como: producción y análisis de diferentes gráficos, cuadros estadísticos, mapas económicos, etc. Por lo tanto deberá preverse en la planificación un tiempo adecuado para ello.
- El docente deberá encarar el curso seleccionando diferentes estrategias metodológicas que posibiliten la acción individual y grupal de los estudiantes.
- La capacidad para trabajar en equipos es una de las competencias transversales de los BT.
- Se priorizará el análisis del sector económico vinculado al espacio curricular profesional (ECP).
- Asimismo se sugiere recurrir – si existen y son pertinentes- a ejemplos locales, para realizar los estudios de casos, ya sea en la industria láctea, frigorífica, azucarera, o en experiencia de PYMES, entre otros posibles.
- Para sistematizar el trabajo definido en competencias parecería útil explicitar algunos conceptos considerados básicos, pero no únicos, que acompañan los núcleos temáticos. Esos términos no suponen un agotamiento, son el inicio de una construcción que las Salas docentes deben completar.

RED CONCEPTUAL

<p>Arancel- Atraso cambiario- Balanza comercial- balanza de pagos- Bono- Déficit fiscal- desempleo- subempleo- Deuda externa- Deuda pública- devaluación- gasto público- PBI- Salario real-Subsidio- tipos de cambio- etc.</p>
--

EVALUACIÓN

Es un proceso complejo que debe ser realizado en todo momento de la vida escolar y no sólo limitarse a implementar una evaluación de resultados en momentos especiales destinados para ello, aunque estas instancias deben existir. Entendidos los estudiantes como sujetos que tienen su propia historia y que como tales carecen de iguales recursos, disposiciones o habilidades; para atender esa diversidad, sería indicado realizar evaluaciones a través de diferentes formas.

Para continuar con la lógica definida para el área de Ciencias Sociales, deberá importar más el proceso de superación de dificultades, que los logros finales.

La evaluación debe acompañar la metodología y reflejarla, con lo que se quiere expresar que así como ciertos contenidos temáticos son apropiados para introducir algunos enfoques metodológicos, éstos deberán tener una estrecha correspondencia con las formas de la evaluación seleccionadas por el docente.

Al igual que se sugiere en "Orientaciones Metodológicas" del curso de Ciencias Sociales-Historia, es importante explicitar qué se pretende a la hora de evaluar y alertar sobre los aspectos que serán considerados prioritarios por el docente.

Así por ejemplo, los trabajos pueden ser presenciales o extra-aula, individuales o colectivos, que apelen a la evocación del conocimiento o a la reflexión fundada, que posibiliten la presentación de informes o la búsqueda de materiales y su interpretación.

Al evaluar el profesor debe lograr una mirada integradora del estudiante: que abarque aspectos cognitivos, operativos e instrumentales, así como su desempeño en lo grupal.

Se debería incursionar en formas de autoevaluación, ya que lo que importa es el habituar al estudiante a reflexionar sobre "el hacer" y a pensar sobre la

especificidad de una situación y su desempeño en ella.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA EL DOCENTE

- AGUIAR, César Salario, consumo, emigración, mercado de empleo y comportamiento demográfico en el Uruguay de los setenta, Montevideo, CIEDUR-FCU, 1981.

- AGUIAR, César, Uruguay país de emigración, Montevideo, EBO, 1982.

- ALONSO, Rosa, DEMASI, Carlos, Uruguay 1958-1968. Crisis y estancamiento, Montevideo, EBO, 1986.

AROCENA, Rodrigo, La cuestión del desarrollo vista desde América Latina. Una introducción, Montevideo, Universidad de la República, Facultad de ciencias, 1995.

AROCENA, R. SUTZ, J. Navegando contra el viento, innovación y subdesarrollo edit. España, 2003.

BARRÁN, José Pedro, NAHUM, Benjamín, Battle, Los estancieros y el Imperio Británico, 8 tomos, Montevideo, Banda Oriental, 1979-1987.

BARRÁN, José Pedro, NAHUM, Benjamín, Historia Rural del Uruguay moderno, 7 tomos, Montevideo, EBO, 1967-1978.

BERETTA, Alcides- JACOB, Raúl, RODRIGUEZ VILLAMIL, Silvia, SAPRIZA, Graciela, La industrialización del Uruguay 1870-1925, Montevideo, FCU, 1978.

BERETTA, Alcides El imperio de la voluntad. Una aproximación al rol de la inmigración europea y al espíritu de empresa en el Uruguay de la temprana industrialización, 1875-1930, Montevideo, colección Raíces/ Ed. Fin de siglo, 1996

BÉRTOLA, Luis, La industria manufacturera uruguaya 1913-1961, Montevideo, Fac. de Ciencias Sociales, CIEDUR, 1991.



CAETANO, Gerardo, JACOB, Raúl, El nacimiento del terrismo 1930-1933, (3 tomos), Montevideo, Banda Oriental, 1989-1991.

CAETANO, Gerardo, ALFARO, Milita, Historia del Uruguay contemporáneo, materiales para el debate, Montevideo, FCU, 1995.

CAETANO, Gerardo, RILLA, José Pedro, Historia contemporánea del Uruguay, De la colonia al Mercosur, Montevideo, CLAEH, Editorial Fin de Siglo, 1994.

CANCELA, Walter, MELGAR, Alicia, El desarrollo frustrado, Montevideo, CLAEH-EBO 1985.

CARDOSO, Ciro, PEREZ, Héctor, Historia económica de América Latina, Barcelona, Grijalbo, 1979.

CARDOSO, Ciro, PEREZ, Héctor,, Los métodos de la Historia, (6ta Ed.) Barcelona, Grijalbo, 1986.

CASTELL, Manuel, HALL, Peter, Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI, Madrid, Alianza Editorial, 1994.

CINVE, La crisis uruguaya y el problema nacional, Montevideo, CINVE-EBO, 1984.

COURIEL, Alberto y LICHTENSZTEJN, Samuel, El FMI y la crisis económica nacional, Montevideo, FCU, 1967.

D ELIA, Germán, El Uruguay neobatllista, 1946-1959. Montevideo, EBO, 1982

FARAONE, Roque, De la prosperidad a la ruina. Introducción a la historia económica del Uruguay, Montevideo, ARCA, 1987

FAROPPA, Luis, El desarrollo económico del Uruguay, Montevideo, 1965.

FAROPPA, Luis, Industrialización y dependencia económica, Enciclopedia uruguaya N° 46 Editores Reunidos-ARCA, 1969.

FINCH, Henry, Historia económica del Uruguay contemporáneo, Montevideo,

EBO, 1980.

FORTUNA, J NIEDWOROK, N. PELLEGRINO, A, Uruguay y la emigración de ls setenta, Montevideo, CIESU- EBO, 1988.

FREGA Ana, MARONNA, Mónica, TROCHÓN, Ivette, La reforma del agro: una encrucijada para el batllismo (1911-1933) Montevideo, CLAEH 2 Tomos, 1983.

FURTADO, Celso, La economía latinoamericana. Formación histórica y problemas contemporáneos, México, Siglo XXI, 1976.

INSTITUTO DE ECONOMÍA, El proceso económico del Uruguay, Montevideo, Universidad de la República, 1969.

INSTITUTO DE ECONOMÍA, La economía, EBO, 2003.

JACOB, Raúl, Banca e industria, un puente inconcluso, Montevideo FCU, 1991.

JACOB, Raúl, Breve historia de la industria en el Uruguay, Montevideo FCU, 1981.

JACOB, Raúl, 1915-1945 Las otras dinastías, Montevideo, Proyección, 1991.

JACOB, Raúl Modelo batlista ¿Variación sobre un viejo tema?, Montevideo, Proyección, 1988.

JACOB, Raúl Uruguay 1929-1938, depresión ganadera y desarrollo fabril, Montevideo FCU, 1981

JACOB, Raúl ,Más allá de Montevideo: los caminos del dinero, Montevideo, Arpoador, 1996.

KENWOOD A.G., LOUGHEED A. Historia del desarrollo económico internacional, Madrid, Istmo, 1972.

LAMAS, M. PIOTTI Diosma, Historia de la industria en el Uruguay: 1730 1980, Montevideo, Cámara de Industria, 1981.

LEÓN, Pierre Historia económica y social del mundo, tomo 6.



LESSOURD, J. GERARD C. Historia económica mundial, Madrid, Vicens Vives

MARTORELLI, Horacio, Urbanización y desruralización en el Uruguay, Montevideo, FCU-CLAEH, 1978.

MILLOT J. SILVA, C. SILVA, L. El desarrollo industrial del Uruguay, Montevideo, Universidad de la República, 1973.

MILLOT J. BERTINO, M. Historia económica del Uruguay, T. I y II, Montevideo, FCU, 1991

MORAES, I, Nella Unión: De la estancia tradicional a la agrucultura moderna, (1853-1965), Montevideo EBO, CINVE-CALNU, 1990

NAHUM, Benjamín, Empresas públicas uruguayas, Origen y gestión. Montevideo, EBO, 1993.

NAHUM, Benjamín, Evolución de la deuda externa del Uruguay (1875-1939), Montevideo EBO, 1995.

NAHUM, Benjamín Manual de Historia del Uruguay, 2 tomos, Montevideo EBO 195-1996.

NOTARO, Jorge, La política económica en el Uruguay, 1968-1974, Montevideo EBO, 1984.

RILLA, José Pedro, La mala cara del reformismo, Impuestos, política y Estado en Uruguay, Montevideo, ARCA, 1990.

TERRA, Juan Pablo, HOPENHAYMER, Mabel, La infancia en el Uruguay (1973-1984) Efectos sociales de la recesión y las políticas de ajuste, Montevideo, CLAEH-EBO, 1986.

TORTELLA, Gabriel, Introducción a la historia económica para historiadores, Tecnos, Madrid, 1987.

VAN DER WEE H .Prosperidad y crisis, 1945-1980 en Historia económica mundial del siglo XX, Barcelona, Grijalbo, 1982-1986.

WILLIMAN, J. Claudio, Historia económica del Uruguay, Montevideo, Ediciones de la Plaza, 1984-86.

ZUBILLAGA, Carlos, El reto financiero. Deuda externa y desarrollo en Uruguay, 1903-1933, Montevideo ARCA-CLAEH, 1982.

BIBLIOGRAFÍA PARA EL ALUMNO

En la medida en que no hay ningún manual que se oriente en la dirección de este curso, será necesario que el docente seleccione con buen criterio capítulos o partes de diferentes manuales según la temática a estudiar.

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	---		
AÑO		2°	Segundo		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		678	Sociología de la Comunicación		
ASIGNATURA		08930	Cultura, Estética e Identidad		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 64	Horas semanales: 2	Cantidad de semanas: 62	
Fecha de Presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

Según el Perfil de Egreso de los estudiantes del Plan del EMT de Diseño se pretende que los mismos sean capaces de comprender el valor del Diseño en la configuración de la identidad nacional en su vínculo con el desarrollo social,

político y económico del país por lo que desde la presente asignatura se aportarán herramientas para que los estudiantes que transiten por este curso comprendan dicho valor y sean capaces realizar producciones culturalmente significativas aportando a la formación de identidades a través del diseño.

Desde el análisis y la reflexión en torno a los términos cultura, estética e identidad se presentará un encuadre teórico que problematice la relación dialéctica entre los mismos en su vinculación directa con la conformación de los procesos globalizatorios actuales.

El presente programa presenta tres bloques conceptuales que comparten un mismo objeto de estudio: el ser humano en sus diferentes dimensiones por lo que los contenidos no serán presentados en forma de unidades y conceptos cerrados sino que se presentan en forma de áreas de conocimiento que deberán ser articuladas por el concepto de Diseño y las características de las sociedades modernas.

OBJETIVOS

A través del abordaje conceptual desde la presente asignatura se pretende:

- Conocer los hechos históricos culturales de los diferentes países de la región.
- Conocer los procesos de formación y configuración del Diseño en los diferentes países de la región.
- Desarrollar herramientas para el análisis de rol de la definición estética en la interpretación y construcción de cultura e identidad de las sociedades contemporáneas.
- Analizar los elementos que conforman las identidades individuales y colectivas.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

A través del abordaje de los diferentes bloques temáticos se pretende que los y

las estudiantes tomen contacto con las estructuras culturales que nos definen como personas sociales y sean capaces de generar procesos y transformaciones culturalmente significativas.

El desarrollo de competencias resultantes de la concreción de los objetivos del Plan redundará en futuros profesionales capaces de generar respuestas para las sociedades contemporáneas dentro del área del Diseño por lo que el manejo de la cultura, la estética y la identidad son aspectos claves para una comprensión de la región.

Comprender las características de la región permitirá generar líneas de impacto en ella a través del Diseño en cualquiera de sus facetas.

CONTENIDOS

Cultura	Estética	Identidad
<p>La antropología como disciplina académica.</p> <p>Cultura: (definición, debate y dimensiones).</p> <p>Proceso de socialización: el pasaje del individuo a persona social</p> <p>Multidimensionalidad de lo cultural – Manifestaciones culturales en la región.</p> <p>La moda como fenómeno cultural y reflejo de las actitudes sociales, económicas y políticas de las diferentes épocas.</p>	<p>Estética: nacimiento, concepto, elementos y evolución.</p> <p>El objeto de la Estética en el diseño.</p> <p>Los modelos culturales y su relación con las conformaciones estéticas.</p> <p>La estética como generadora de identidad.</p> <p>La consideración de lo bello como producto cultural.</p>	<p>Conformación de las sociedades y su identidad: análisis de hechos histórico culturales que marcaron las identidades de los diferentes países de la región (Brasil, Argentina, Paraguay, Chile y Uruguay).</p> <p>La imagen como representación de la realidad y las nuevas dinámicas de comunicación digital.</p> <p>Las nuevas tecnologías, su relación con lo público y lo privado en las sociedades actuales y el manejo de la imagen.</p> <p>Lo local, lo global, la aldea global y la glocalización.</p>

PROPUESTA METODOLÓGICA

Se propone el abordaje de los diferentes contenidos desde la integralidad de los mismos a través de la dinámica de taller en la que se articule la teoría con la investigación sobre el entorno.

Hablar de cultura, estética e identidad es hablar del propio ser humano en su relación con la sociedad por lo que el contacto desde los procesos de



investigación cualitativa constituyen una herramienta fundamental para la configuración de criterios significativos de diseño que generen impacto en la región.

EVALUACIÓN

Se propone la realización de un trabajo de investigación y producción a través del cual los y las estudiantes elaboren un producto de diseño (en cualquiera de sus áreas) y puedan fundamentar (de manera escrita y oral) su relevancia e impacto en la sociedad para la cual se elaboró.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA de REFERENCIA¹

B. Trías Manuel, El objeto de la estética (1949), Actas del primer Congreso Nacional de Filosofía, Universidad Nacional de Cuyu, Mendoza.

Ron Jose, Sobre el concepto de Cultura. Cuadernos populares (1977), Instituto Andino de Artes Populares (IADAP), Ecuador.

Agustí Jordi, El Precio de la inteligencia: La evolución de la mente y sus consecuencias (2012), Crítica, Barcelona.

Cavalli Sforza, L. L., Genes, Pueblos y Lenguas (2010), Crítica, Barcelona.

Diamond, J, El tercer chimpancé (2011), Debolsillo, Barcelona.

Harris, M, Antropología cultural (2011), Alianza Editorial, Madrid.

Harris, M, Teorías sobre la cultura en la era posmoderna (2007), Crítica, Barcelona.

Keesing, R, Teorías de la cultura (1993), a H. M. Velasco (Comp.): Lecturas de Antropología Social y Cultural. UNED, Madrid.

Wright, S, La politización de la cultura (2004) , a M. F. Boivin, A. Rosato & V. Arribas (Eds.): Constructores de Otredad. Una introducción a la Antropología Social y cultural. Antropofagia, Buenos Aires.

¹ Se espera que el docente realice una búsqueda autónoma de información que respalde sus decisiones áulicas además de aquellas aquí sugeridas.

	PROGRAMA				
	Código en SIPE	Descripción en SIPE			
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica			
PLAN	2004	2004			
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño			
ORIENTACIÓN	30G	Diseño			
MODALIDAD	-	Presencial			
AÑO	2	Segundo			
TRAYECTO	-	-			
SEMESTRE	-	-			
MÓDULO	-	-			
ÁREA DE ASIGNATURA	3365	EST Gestión de Emprendimientos			
ASIGNATURA	17743	Gestión para Emprender			
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Tecnológico				
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración				
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 64	Horas semanales: 2	Cantidad de semanas: 32		
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una



unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta de gran importancia que en este segundo año del curso los estudiantes adquieran conceptos vinculados a las habilidades y herramientas para emprender y gestionar recursos hacia la concreción de un objetivo propuesto. La asignatura Gestión para emprender I, propone estimular el desarrollo de habilidades y competencias personales como la iniciativa, la organización, la distribución de roles, la capacidad de trabajar en equipo y lograr acuerdos.

A su vez, acerca herramientas específicas para la organización del trabajo por proyectos, visualizar y minimizar riesgos en ellos y transformar posibles “fracasos” en oportunidades de crecimiento y aprendizaje. ¿Qué puede salir mal en lo planeado? ¿Cuál es su impacto? ¿Cómo puedo prevenirlo? ¿Qué puedo aprender de lo que no pude prever? ¿Cómo lo transformo en mi fortaleza?.

Por otra parte, aproxima a la noción de usuario y presenta herramientas básicas para la generación de una propuesta de valor que considere central al usuario, sus necesidades, costumbres, intereses y posibilidades.

Además, busca desarrollar en los estudiantes la habilidad de vincular conceptos teóricos de la realidad socioeconómica y cultural a casos reales de proyectos de diseño e introduce de esta manera a la noción de tipos de innovación.

OBJETIVOS GENERALES

Fomentar la actitud emprendedora del estudiante poniendo a su disposición herramientas para la práctica colaborativa, gestión de recursos, planificación e introducción a la formulación de proyectos y su expresión escrita y visual.

Que apoyado en su planificación, el estudiante logre sostener, individualmente, en equipo, el desarrollo de las tareas necesarias para lograr un objetivo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Conocer, aprehender y poner en práctica herramientas de gestión de proyectos.
- Identificar y desarrollar sus capacidades hacia la concreción de un objetivo.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas de presentaciones efectivas.
- Identificar y valorar las instancias del trabajo en equipo así como el intercambio de conocimientos entre sus compañeros.

CONTENIDOS

Unidad I: Proyectos de Diseño - Casos reales

Objetivos de la unidad:

Brindar al estudiante un panorama general de posibilidades de acción del Diseño en diferentes campos o sectores, haciendo énfasis en proyectos innovadores.

Que el estudiante:

- Se aproxime a los diferentes campos de acción del Diseño.
- Se introduzca a la noción de innovación y tipos de innovación.
- Se aproxime a casos reales de Proyectos de Diseño (nacionales, regionales, internacionales).

Temas:

- Campos de acción del Diseño (gráfico/industrial/textil/servicio/social).

- Distintas concepciones de desarrollo social.
- Aproximación al concepto de innovación.
- Motivación - casos de innovación.
- Acercamiento a un caso particular.

Carga horaria sugerida:

12 horas, 6 semanas.

Unidad II: El/Los usuario/s

Objetivos de la unidad:

Brindar al estudiante herramientas de acercamiento a usuarios para lograr comprender sus intereses y motivaciones. Brindar herramientas y apoyar al estudiante en la sistematización del análisis del usuario a realizar en Taller de Diseño II.

Temas:

- Usuario y sus posibles entornos.
- Distintas percepciones de “valor”.
- Propuesta valor (a través de un Canvas).
- Usuario, consumidor y prosumidor.
- Apoyo a Taller de Diseño II en la sistematización del análisis del usuario.

Carga horaria sugerida:

12 horas, 6 semanas.

Unidad III: Capacidades y herramientas para emprender

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante se aproxime al conocimiento y desarrollo de sus capacidades emprendedoras poniendo en práctica las herramientas.

Temas:

- Aptitudes y competencias emprendedoras.

- FODA personal.
- Cómo trabajar lo que me falta desarrollar.
- Trabajo en equipo. Trabajo colaborativo.
- Asociaciones.
- Entender el fracaso. Evaluación y gestión de riesgos.
- Acercamiento a un caso particular.

Carga horaria sugerida:

16 horas, 8 semanas.

Unidad IV: Planificación para la gestión. Apoyo al trabajo final de Taller de Diseño II y Laboratorio II en coordinación con Representación II.

Objetivos de la unidad:

Brindar al estudiante un espacio para la planificación de la gestión y presentación del Trabajo Final a desarrollar en Taller de Diseño II y Laboratorio II, en base a los temas trabajados en el año y en coordinación con Taller de Diseño II, Laboratorio II y Representación II. Que el estudiante desarrolle sus habilidades personales como la iniciativa, la organización y la capacidad de trabajar de forma colaborativa.

Temas:

- Aproximación a la noción de proyecto.
- Componente comercial: mix de marketing.
- Introducción al concepto de costo y factibilidad.
- Aproximación a la noción de Resumen ejecutivo.
- Planificación del trabajo final en coordinación con Taller de Diseño II y Laboratorio II.
- Sistematización de información en coordinación con Taller de Diseño II y Laboratorio II.

- Presentación del trabajo final.

Herramientas sugeridas:

- Diagrama de Gantt.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 12 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que involucren el acercamiento a distintas fuentes de información que el docente proponga. Se recomienda poner en práctica las temáticas a través de ejercicios en equipo o individuales con fuerte carácter experimental previendo consultas que contemplen el proceso y favorecer el trabajo colaborativo así como también la indagación y análisis.

Se propone la realización de trabajos que impliquen un material de entrega, audiovisual, impreso u oral y la posterior devolución por parte del docente a los estudiantes, durante la cual destacar los aspectos positivos de los resultados logrados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución de los procesos.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se considera que en la última unidad del curso la asignatura trabajará apoyando la realización del proyecto de diseño.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

El proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación de esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Kotler, P. (2013). Fundamentos del Marketing. 11a edición. Pearson.
- Peters, T. (2005). Re-imagina. Alhambra Editorial.
- Carmona, L. and Jáuregui, F. (2014). 1001 consejos para emprender. Córdoba.

Editorial Almuzara.

- Skotnicka, I., López, J., López, M., Muñoz, N. (2013). *Emprendedores Innovadores*. Recuperado de

http://www.emotools.com/media/upload/2013/02/05/eBook_Emprendedores_Innovadores_eMOTools.pdf

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	---	---	
AÑO	2°	Segundo	
TRAYECTO	---	---	
SEMESTRE	---	---	
MÓDULO	---	---	
ÁREA DE ASIGNATURA	388	Inglés	
ASIGNATURA	1990	Inglés	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Equivalencia		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

De acuerdo con lo expresado en el proyecto de innovación pedagógica, desarrollado por el Consejo de Educación Técnico-Profesional (CETP/UTU), a partir de 1997 en las Escuelas Técnicas "los bachilleratos tecnológicos se originan como una respuesta que el sistema educativo uruguayo ofrece frente a

las demandas de formación de los estudiantes, para prepararse desde un ángulo cultural y científico". Pero, además, al adquirir las competencias vinculadas a la realidad y necesidades económica y productiva del país, podrá insertarse en el mundo del trabajo.

Una de estas competencias es el dominio de la lengua inglesa, que es el código predominante en los ámbitos laborales y/o académicos, que no sólo le permite al educando su desarrollo cognitivo sino el mejor conocimiento de la lengua.

En esta nueva propuesta, el aprendizaje constante de los educandos será el resultado de una formación integral que les permita adaptarse a los cambios y promoverlos para su capacitación tecnológica. En consecuencia se contará, así, con recursos humanos capaces de desarrollar estrategias que les permitan ampliar sus conocimientos con espíritu crítico.

Según lo expresado en el programa de Inglés de Bachillerato Tecnológico 1º, los alumnos deberán adquirir las competencias comunicativas y expresivas, fundamentales en el idioma. Es, en este segundo curso de inglés de la Enseñanza Media Tecnológica (Bachillerato Tecnológico) que las competencias tecnológicas deberán complementarse con las fundamentales, enfrentando la especificidad de cada especialidad elegida por los alumnos acorde a las distintas orientaciones, según las áreas Industrial, Administración y Servicios y Agraria. Esto permitirá la transmisión y recepción de contenidos técnicos en la lengua inglesa, mediante el uso de material auténtico y de acuerdo a la bibliografía recomendada, otros a los cuales se podrá acceder según las exigencias del mundo actual.

OBJETIVOS GENERALES

En esta etapa se deben consolidar los conocimientos lingüísticos de los educandos a través de la adquisición de competencias que les permitan

desarrollar estrategias para analizar, comprender, traducir, seleccionar y adaptar todo tipo de material para el efectivo desempeño en su futura inserción en un mundo competitivo, favorecer la reflexión y desarrollar el pensamiento crítico. Esta formación tiene, además, como objetivo, constituirse en el "puente" que facilite el tránsito de los ciudadanos desde la educación al mundo laboral y cualificar a los alumnos para el desempeño de una profesión.

Por otro lado, se deben integrar armónicamente las destrezas: auditiva, oral, lectora y escrita, fomentando el pensamiento que actúa en forma medular en todo el proceso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- a) Promover el desarrollo de competencias consideradas desde una visión holística tanto en términos genéricos como específicos.
- b) Promover cambios en los conocimientos de los educandos y el uso que pueden hacer de los mismos, para que sean capaces de transferirlos tanto en uno como en el otro idioma.
- c) Promover una formación de calidad en términos de competencias para resolver los problemas de la realidad y tomar decisiones acertadas, utilizar vocabulario específico y adecuada según las circunstancias.
- d) Lograr la estimulación de la formación del educando con las necesidades del mundo del trabajo, integrar la teoría y la práctica, el trabajo manual e intelectual, siendo el idioma el medio articulador entre lo cotidiano y lo específico.
- e) Desarrollar valores que permitan aptitudes y actitudes para impulsar el cooperativismo y la colaboración. Es fundamental impulsar el trabajo en equipo para que el alumno pierda el miedo a utilizar el idioma, necesario para su desempeño laboral y social, tanto entre sus pares como frente a sus orientadores

y/ó superiores.

f) Lograr una educación integral, desglosada en indicadores o criterios de desempeño, que permitan la evaluación más congruente y exigente.

g) Utilizar los conocimientos y las experiencias previas, desarrollar progresivamente las estrategias de aprendizaje autónomo.

h) Integrar los conocimientos interdisciplinariamente por medio de proyectos que se integren tanto en las aulas como en el centro.

CONTENIDOS

Como en el programa de la EMT de primer año, los contenidos se organizan considerando el grado de dificultad y profundización de los mismos, teniendo en cuenta la especificidad de la orientación elegida.

En el presente año, segundo, se promueve la adquisición del vocabulario técnico en cada una de las áreas según corresponda, que les permita a los educandos su utilización para la comprensión de la información que recibe conforme a las exigencias del mundo del trabajo.

Al mismo tiempo, se presentarán e internalizarán nuevas estructuras gramaticales para lograr un mejor desempeño del idioma dentro y fuera del aula. Éstas, se presentan en forma de tabla pero el abordaje no debe hacerse en forma lineal, brindando libertad de acción al docente en la planificación de los distintos temas, teniendo en cuenta el diagnóstico inicial, el contexto y las características de los alumnos en cada grupo.



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay



COMPETENCIA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CONTENIDOS		Actividades sugeridas	Evaluación sugerida
		Abordaje Metodo-lógico	Temas		
Listen Think Speak Read Write Understand Use specific vocabulary	Convey meaning Understand specific texts Use specific language Summarize short passages Global translation Produce texts Analyze technical vocabulary Select, adpt and produce ESP material for reinforcement Develop speaking abilities	TBL	Revision: Imperative Present, Past and Future Continuous Present and Past simple Future Simple To be going to Present Perfect Pronouns: personal, possessive, objective, indefinite, relative Present Perfect: for, since, just, yet, already, lately Adverbs and adjectives: comparative, superlative, equality and inferiority Linkers: however, therefore, nevertheless, so ... that Modals: must, should, ought to, have to If clauses "O", 1 st ., 2 nd . Passive Voice: S. Present, S. Past, and S. Future	Classify Order Jigsaw Predict Note-taking Self-evaluation Discriminate Infer Diagram Cooperate Role-play Practise Summarize Compare and contrast Brainstorm Get main idea Solve problems Read reports and technical journals Reading strategies: skim and scan Recognize ESP Share personal experience Use of dictionary	Diagnostic, formative, continuous, specific, systematic, summative, guided, holistic.

ESP – English for Special Purposes

En la columna "CONTENIDOS/TEMAS" los items nuevos a dictarse en este curso se encuentran en negrilla, se repasarán los otros teniendo en cuenta las competencias a adquirir, se internalizarán con los nuevos y el vocabulario específico según cada orientación u área temática.

PROPUESTA METODOLÓGICA

El trabajo en el aula busca que el alumno adquiriera las competencias lingüísticas,

comunicativas y expresivas tanto en lo escrito como en lo oral y pensar en el idioma inglés como lengua extranjera.

En los últimos años, ha habido un cambio en los aspectos metodológicos poniéndose énfasis actualmente en que el punto básico inicial de una clase es la tarea ("task"), (actividad de aula en la cual los alumnos utilizan el idioma como forma de obtener un propósito real). El idioma es el instrumento para llevar a cabo esa tarea. Una secuencia de tareas es la unidad organizadora del trabajo de clase siendo dichas tareas las que generan el lenguaje a ser utilizado y no viceversa.

Por lo tanto, los docentes indicarán a sus alumnos que lleven a cabo una serie de tareas para las cuales ellos necesitarán aprender y utilizar algunos puntos específicos de la lengua extranjera. De esta manera, el Task Based Learning es una de las estrategias metodológicas que se basa en una secuencia de tareas y permite que el alumno participe de las mismas sintiéndose integrado y motivado en la actividad del aula utilizando el idioma extranjero.

A modo de ejemplo, detallamos algunas de las tareas a llevarse a cabo en clase:

LECTURA: predecir, extraer la idea: general, específica; asociar palabras, inferir, identificar: géneros, estructuras, lenguaje figurativo, organizar información.

ESCRITURA: hacer un borrador; resumir; seleccionar; producir pequeños textos: mapas semánticos, redes; expresar su opinión; ordenar información; tomar notas.

ORAL: diferenciar; completar ideas; clasificar; ver un video y solicitar y dar opinión; expresar ideas; analizar diagramas; realizar entrevistas; asumir roles; identificar contexto; desarrollar un propósito; mantener un diálogo/conversación; expresar ideas; obtener información; responder a un

estímulo.

AUDITIVA: para determinar un propósito; detectar la idea principal; inferir; obtener información específica, distinguir fonemas; identificar actitudes; identificar la entonación; tomar nota.

EVALUACIÓN

De acuerdo a lo expresado en el programa de EMT 1º recordemos que la evaluación debe ser diagnóstica, puntual, continua, integral, sistemática, holística y orientadora.

La evaluación es de fundamental relevancia en el proceso didáctico e implica para los educandos una toma de conciencia de los aprendizajes adquiridos y, para los docentes, una interpretación de las implicancias de la enseñanza en esos aprendizajes.

Es el propio alumno que monitorea su aprendizaje, volviéndose más autónomo en su planificación diaria y en su posible inserción laboral, se plantea dudas, formula hipótesis, retrocede ante ciertos obstáculos, arriba a conclusiones parciales, es decir cuando se producen reestructuraciones en su conducta; cumpliendo el docente una acción de orientación, de asesoría, de labor conjunta con los estudiantes, examinando hacia la elaboración del conocimiento.

Por otra parte, debemos distinguir "Evaluación" de "Assessment": esta última mide la realización de los estudiantes y su progreso, en tanto que la evaluación considera todos los factores que influyen en la enseñanza y el aprendizaje, tales como procedimientos y materiales empleados, actitudes, atmósfera en el aula, programas, entre otros.

Por lo tanto, el docente al planificar su tarea debe considerar las competencias que el alumno adquirirá a lo largo del proceso, evaluando las destrezas fundamentales del idioma.

BIBLIOGRAFÍA

Se recomienda focalizar los temas según cada área para despertar el interés del alumno, contextualizar en el entorno futuro en que se va a desempeñar y que comprenda la importancia del idioma en la interdisciplinariedad.

Los cursos de ESP se desarrollan a través de la necesidad de logros que identifican las tareas (tasks) que el educando deberá desempeñar dentro de cada contexto guiados por el docente del idioma.

Entonces, el rol del docente es la selección del material y actividades, lograr el pasaje desde el texto a la tarea y enseñar el vocabulario en cada contexto correspondiente, no aislado, de manera que el educando vea y adquiera dicho vocabulario como un todo, no compartimentado, con material auténtico.

Es fundamental que el docente sea capaz de analizar necesidades, logre distintos niveles, fije objetivos claros y alcanzables, seleccione y adapte material, planifique, sea creativo y oriente al educando en cada medio.

Se debe tener claro que los logros son fundamentales, que el educando adquiera las competencias necesarias para tener un buen desempeño en el futuro, para ello el docente debe estar familiarizado con el vocabulario de cada área, coordinar con los docentes del área tecnológica y lograr acuerdos para evitar la repetición de contenidos.

Esta bibliografía es tentativa, cada docente debe investigar y seleccionar según los educandos y las orientaciones.

PARA EL DOCENTE:

Chevallard, Y (1977) "La Transposición Didáctica", Buenos Aires, Aique.

Sacristán, Gimeno y otros (1992) "Comprender y Transformar la enseñanza", Madrid, Morata.

Harmer, J (1994) "The Practice of English Language Teaching" (2nd. Edition)

Haroe: Longman.

Harris, M and McCunn, P (1994) "Assessment", Oxford Heinemann.

Santos Guerra, M. (1990), "Evaluación educativa" Madrid, Morata.

Lafourcade, Pedro "Evaluación de Unidades Educativas sobre la base de logros"

México, Editorial Trillas.

Ribé, R & Vidal, N., (1994) "Project Work", Oxford, Heinemann.

Ribé, R & Vidal, N., (1994) "Planning Classroom", Oxford, Heinemann.

Spencer, L.M. & Spencer, S.M. (1993) "Competence at work: Models for Superior Performance" New York, John Willey & Sons.

Willis, J (1996) "Challenge and Change in Language Teaching", London, Heinemann.

Wood, Neil (2003) Tourism and Catering Workshop, Oxford University Press.

WEB SITES RECOMENDADAS:

www.campus-oei.org/pensariberoamerica

www.globalenglish.com

www.gsn.org

www.eslhouse.com

www.howstuffworks.com

www.findarticles.com/Pl/index.jhtml

www.geocites.com/Kurtracy

www.cortland.edu/root/flteach/flteach.html

www.fln.vcu.edu/ld.html

www.tesol.org

www.aitech.acjp/iteslj/

<http://iteslj.org/products/360bd>

BIBLIOGRAFIA PARA EL ALUMNO

English Dictionary

Spanish-English Dictionary

AGRARIO - Nature & Environment Level 3, (2001) London, Richmond.

QUÍMICA - Yates, Y. (1996) "Earth Science" Phoenix ELT, England.

TERMODINÁMICA - Texto a recomendar.

ADM. y SERVICIOS "O'Driscoll, N & Scott-Barrett, F (1995) "Business Challenges" , London (Longman).

MANTENIMIENTO Y PROCESAMIENTO INFORMÁTICO- Glendinning, E & McEvan, J (2003) "Information Technology", Oxford, Oxford.

ORGANIZACIÓN Y PROMOCIÓN DEL TURISMO- Wood, N. (2003) "Tourism & Catering", Oxford, OUP.

TECNOLOGÍA Y DISEÑO DE LA CONSTRUCCIÓN - Glendinning, E & McEvan, J (2003) "EngIneering", Oxford, Oxford.

ELECTROMECAÁNICA - Hutchinson, T.E. & Waters, A., (1997) "Interface" Longman

TURISMO: Harding Keith GOING INTERNATIONAL English for Tourism (1999) Oxford University Press.

Comisión de Reformulación de los Programa de Inglés.

Inspector Antonio Stathakis.

Convocadas por Inspección: Profs. Liana García, Olga Iriondo y Susana Montaldo.

Convocada por A.T.D.: Prof. Raquel Romano.

Montevideo, noviembre de 2003.

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		2°	Segundo		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		9566	Tecnología Productiva		
ASIGNATURA		20022	Laboratorio II		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el

producto es concebido.

FUNDAMENTACIÓN

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

El espacio experimental de laboratorio en la formación de educación media en Diseño es fundamental para permitir el aprendizaje a partir de la experiencia, el ensayo y el error, y para fomentar la actitud de búsqueda hacia la generación de alternativas. A su vez es un espacio fundamental para el conocimiento y aprendizaje de técnicas y procesos productivos.

En este marco, es de especial importancia que en este segundo año los estudiantes profundicen sus conocimientos sobre materiales, técnicas y procesos de transformación de la materia para la generación de alternativas objetuales de baja complejidad.

La asignatura Laboratorio II retoma y profundiza los conceptos y técnicas atravesadas en Laboratorio I e introduce a procesos productivos haciendo énfasis en la práctica experimental para la generación de alternativas. A su vez, profundiza en las herramientas y medios de representación volumétrica para aplicar durante el proceso creativo y proyectual.

Laboratorio II coordina contenidos con Taller de Diseño II, Representación II y Tecnología Productiva Digital I y en conjunto proponen contenidos en aula, incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Retomar y profundizar los conocimientos vistos en Laboratorio I.

- Profundizar en el uso de las herramientas y maquinarias disponibles en el Laboratorio, haciendo énfasis en los cuidados de seguridad.
- Incentivar a la materialización rápida para la tangibilización de ideas con el objetivo de entender su viabilidad o de proponer alternativas posibles frente a un mismo problema a resolver.
- Profundizar en el manejo de los sistemas de representación volumétrica como instrumento para el desarrollo, definición y comunicación de las propuestas.
- Introducir al estudiante en procesos productivos básicos para su aplicación en el desarrollo de productos.
- Promover en el estudiante la actitud curiosa, de indagación, de iniciativa, de animarse a probar y experimentar, habilitando el error como parte del proceso de aprendizaje y como oportunidad para el descubrimiento de lo no esperado.
- Promover el cruzamiento no tradicional de técnicas, procesos y materiales para la obtención de resultados innovadores.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Utilizar de forma adecuada las herramientas y maquinarias disponibles en Laboratorio con los cuidados requeridos para la seguridad.
- Profundizar y aplicar los conocimientos vinculados a materiales, técnicas, tecnologías y procesos de transformación de la materia, uniones y terminaciones superficiales con énfasis en la experimentación.
- Aproximarse al comportamiento estructural de las formas.
- Aproximar al estudiante a los procesos productivos básicos para su aplicación

en el desarrollo de productos.

- Materializar composiciones tridimensionales para la generación de alternativas.
- Ejecutar la realización de modelos y maquetas de baja complejidad con buena calidad de terminación.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Introducción

Objetivos de la unidad:

Retomar y aplicar los conocimientos, herramientas y técnicas vistas en Laboratorio I.

Que el estudiante:

- Refresque y ponga en práctica las herramientas y maquinarias disponibles en Laboratorio con los cuidados requeridos para la seguridad.
- Profundice y aplique los conocimientos vinculados a materiales, técnicas, tecnologías y procesos de transformación de la materia en la práctica experimental.
- Materialice ideas, conceptos y propuestas en composiciones tridimensionales tangibles.

Temas:

- Repaso y profundización de conceptos de escala, representación volumétrica, representación de materiales en coordinación con Taller de Diseño II.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para retomar y profundizar conocimientos adquiridos en Laboratorio I desde la práctica

experimental.

Carga horaria sugerida: 4 semanas.

Laboratorio II: 8 horas.

Laboratorio II integrado con Taller de Diseño II: 8 horas.

Unidad II: Materiales y procesos productivos

Objetivos de la unidad:

Profundizar en conocimientos vinculados a los materiales e introducir a los procesos productivos de baja complejidad.

Que el estudiante:

- Se aproxime al análisis constructivo y productivo de objetos de su entorno.
- Conozca y aplique procesos productivos de baja complejidad para el desarrollo de productos.
- Aplique los conocimientos teórico-prácticos de esta unidad para el desarrollo de propuestas y realice su materialización.

Temas:

- Procesos productivos de baja complejidad.
- Registro sistematizado básico de los procesos abordados.
- Representación volumétrica de las propuestas en coordinación con Taller de Diseño II.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realizar un registro sistematizado de los procesos abordados en coordinación con Gestión para emprender I.
- Visitas didácticas para conocer materiales y procesos productivos locales.
- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para poner en práctica los conocimientos adquiridos en esta unidad, con énfasis en la experimentación.

Carga horaria sugerida: 2 semanas.

Laboratorio II: 4 horas.

Laboratorio integrado con Taller de Diseño II: 4 horas.

Unidad III: Encuentro de materiales

Objetivos de la unidad:

Aproximarse al conocimiento de tipologías de vinculación entre materiales.

Que el estudiante logre:

- Experimentar en la generación de alternativas de encuentro de materiales.
- Materializar propuestas de encuentro de materiales.
- Conocer y aplicar tipos de uniones básicas existentes.

Temas:

- Encuentros entre materiales: sólidos con sólidos, sólidos con flexibles y flexibles con flexibles en coordinación con Taller de Diseño II.
- Uniones mecánicas fijas y móviles.
- Uniones químicas.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Trabajo con acciones de transformación como: deslizar, juntar, encastrar, traspasar, girar, etc. en coordinación con Taller de Diseño II.
- Trabajo con materiales nuevos, de descarte y/o desecho.
- Visitas didácticas a proveedores de uniones mecánicas, herrajes, topes.

Carga horaria sugerida: 2 semanas.

Laboratorio II: 4 horas.

Laboratorio II integrado con Taller de Diseño II: 4 horas.

Unidad IV: Tratamientos superficiales

Objetivos de la unidad:

Aproximarse al conocimiento de terminaciones superficiales de los materiales:

protección, textura, color.

Que el estudiante logre:

- Conocer y aplicar tipos de terminaciones superficiales, sus características y propiedades.
- Experimentar en la generación de alternativas de terminaciones superficiales.

Temas:

- Textura y color.
- Formas de protección y preservación de la madera y sus características básicas.
- Terminaciones superficiales (brillante, mate, rústica, rugosa): barnices, lacas, acrílicos, lustres, esmaltes sintéticos, epoxi, poliuretánica según su aplicación en diferentes materiales (madera, metal, plásticos plásticos).
- Pinturas y barnices al agua, no tóxicas.
- Tintas para teñido (al agua, al alcohol, naturales, artificiales).
- Terminaciones superficiales como resultado de la aplicación de diferentes procesos: mecanizado, devastado, pulido, troquelado, lijado, etc.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Elaborar muestrarios de terminaciones.
- Ejercicio corto de aplicación coherente de terminaciones a una propuesta desarrollada en conjunto con Taller de Diseño II.

Carga horaria sugerida: 4 semanas.

Laboratorio II: 8 horas.

Laboratorio en coordinación con Taller de Diseño II: 8 horas.

Unidad V: Materialización tridimensional

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante experimente en la transformación de materiales para la

composición tridimensional en coordinación con Taller de Diseño II.

Temas:

Que el estudiante logre:

- Experimentar a través de técnicas, materiales y formatos para la generación de alternativas.
- Aproximarse a la selección de materiales en función de sus características físicas y comunicativas.
- Aproximarse al manejo del color y/o opacidad-transparencia en la tridimensionalidad.
- Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- Materiales, técnicas, tecnologías y procesos de transformación de los mismos en función de la búsqueda de alternativas en coordinación con Taller de Diseño II.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 5 semanas.

Unidad VI: Desarrollo de objetos

Objetivos de la unidad:

Partiendo de las alternativas materializadas, contribuir con la selección de la propuesta y su desarrollo objetual en coordinación con Taller de Diseño II.

Que el estudiante logre:

- Ponderar alternativas para la selección de la propuesta final en función de aspectos funcionales y matéricos.
- Desarrollar objetos tridimensionales a partir de la generación y transformación volumétrica.
- Definir atributos formales, cromáticos, funcionales, materialidad y sus



vínculos.

- Integrar los conocimientos y herramientas proyectuales al trabajo en taller.
- Materializar la propuesta final.

Temas:

- Análisis y ponderación de alternativas.
- Desarrollo morfológico, funcional y matérico.
- Materialización de la propuesta final.

Carga horaria sugerida: 5 semanas.

Laboratorio II: 10 horas.

Laboratorio II integrado con Taller de Diseño II: 10 horas.

Unidad V: Trabajo final. Modelos, maquetas y prototipado de detalles.

En coordinación con Taller de Diseño II.

Objetivos de la unidad:

Profundizar en la realización de modelos de control, maquetas a escala y en las técnicas de representación de los materiales para la comunicación de la propuesta generada en coordinación con Taller de Diseño II. Introducir en el prototipado de detalles a escala real.

Que el estudiante logre:

- Realizar modelos de control y la maqueta de la propuesta final junto a Taller de Diseño II, identificando y resolviendo los aspectos involucrados en los procesos productivos de baja complejidad.
- Manejo apropiado de la escala.
- Manejo apropiado de la representación de los materiales reales.
- Realizar prototipos de detalles de la propuesta (constructivos, terminaciones, u otros).
- Contemplar criterios de aprovechamiento del material y prolijidad en la

ejecución.

Temas:

- Modelos de control y maquetas finales: representación volumétrica y la expresión de su materialidad.
- Introducción al análisis de factibilidad de la propuesta trabajada con Taller de Diseño II. Selección de materiales, técnicas y procesos.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realización de modelos de estudio y análisis que colaboren en la toma de decisiones para la definición de la propuesta en coordinación con Taller de Diseño II.
- Coordinar con Tecnología Productiva Digital I para la realización de modelos de control, maquetas finales o prototipo de detalles.
- Prestar especial cuidado a los detalles y terminaciones en el prototipado.

Carga horaria sugerida: 10 semanas.

Laboratorio II: 20 horas.

Laboratorio II integrado con Taller de Diseño II: 20 horas.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada en el Laboratorio debe promover el trabajo autónomo de los estudiantes, potenciando la iniciativa y la actitud de indagación, experimentación y análisis.

La asignatura Laboratorio es de carácter presencial y buscará promover y potenciar la capacidad de búsqueda de alternativas y su análisis a través de la experimentación con diferentes materiales, técnicas y procesos para la definición de propuestas, así como fomentar la ejecución de calidad de las piezas realizadas.

Se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de

indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental de laboratorio, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la indagación y el análisis, la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como el seguimiento del estudiante y la posibilidad de tutorar los procesos individuales. A su vez, se sugieren salidas didácticas para acercar el conocimiento de materiales y procesos no disponibles en el Laboratorio.

Se sugiere el planteo de los ejercicios mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta 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 de materialización.

Es importante promover la producción de contenidos por parte de los estudiantes, pautas de indagación, registros de los procesos, realización de entregables.

En la realización del trabajo final coordinado con Taller de Diseño II y Representación II se sugiere la realización de consultas conjuntas entre las distintas asignaturas, favoreciendo el desarrollo de la mirada integral del estudiante que le permita visualizar distintas dificultades a resolver respecto de su propuesta.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Taller de Diseño II y coordinado con Representación II, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Laboratorio II y Taller de Diseño II y será la misma para ambos,



teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Benson, J. (2008). Woodworker's Guide to Bending Wood. East-Petersburg. U.S.A. Fox Chapel Publishing Company Inc. Printed in China.
- Hallgrimsson, B. (2012). Diseño de producto, maquetas y prototipos. Promopress Ediciones.
- Conover, E. (2001). The Lathe Book. A Complete Guide to the Machine and Its Accessories. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Engler, N. (1992). Joining Wood. Techniques for better woodworking. Emmaus, Pennsylvania, Rodale Press.
- Guidice, A. (2001). The Seven Essentials Of Woodworking. New York, U.S.A. Sterling Publishing Co., Inc.
- Hayward, C. (1959). How To Make WoodWork Tools. London, UK. Evans Brothers Limited.
- Jackson, A. y Day, D. (2005). Collins Complete Woodworker's Manual. Editorial Collins.
- Jackson, A. y Day, D. (1990). Manual de Modelismo. Herman Blume Ediciones.
- Lefteri, C. (2008). Así se hace. Editorial Blume.
- Lincoln, W.A. (1993). World Woods in Colour. Hertford, U.S.A. Stobart Davies Ltd. Printed in Singapore

- Makowicki, J. (1996). Making Heirloom Toys. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Mehler, K. (2003). The Table Saw Book. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Navarro Lizandro, J. L. (2005) Maquetas, modelos y moldes. Editorial Universitat Jaume I.
- Neufeld, N. (2003). Making Toys That Teach. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Reed, C. (2003). Router Joinery Workshop. New York, U.S.A. Lark Books. Sterling Publishing Co., Inc.
- Stasio, J. T. (1986). Making Wooden toys. 12 easy to do projects with full size templates. New York, U.S.A. Dover Publications Inc.
- Sumiyoshi, T. y Matsui, g. (1989). Wood joins in classical japanese architecture. Japan. Kajima Institute Publishing Co. Ltd.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume I: Design, Development and CIM Strategies. Springer-Verlag London Limited.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume II: Cutting, Fluids and Workholding Technologies. Springer-Verlag London Limited.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume III: Part Programming Techniques. Springer-Verlag London Limited.
- Pou, J., Lusquiños, F., Soto, R., Boutinguiza, M., Quintero, F., Louzán, N., & Pérez-Amor, M. Aplicaciones del láser al procesamiento de materiales. Dpto. Física Aplicada, ETS Ingenieros Industriales. Universidad de Vigo.
- FRANCO, V., FABIÁN, A., & FUENTES PAREDES, M. I. S. A. E. L. (2004). Corte mediante chorro de agua-abrasivo. Sínt. tecnol, (1), 36-38.

	PROGRAMA				
	Código en SIPE	Descripción en SIPE			
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica			
PLAN	2004	2004			
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño			
ORIENTACIÓN	30G	Diseño			
MODALIDAD	---	Presencial			
AÑO	2º	Segundo			
TRAYECTO	---	---			
SEMESTRE	---	---			
MÓDULO	---	---			
ÁREA DE ASIGNATURA	2042	Representación II y III			
ASIGNATURA	38902	Representación II			
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Tecnológico			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 128	Horas semanales: 4	Cantidad de semanas: 32		
Fecha de Presentación:	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la creación de esta oferta educativa de Nivel 2, EMT en la especialidad de Diseño, es que se encuentra, en el espacio curricular tecnológico, la asignatura “Representación II”.

La Institución amplía su oferta educativa de nivel medio superior, creando nuevas orientaciones, atendiendo otras sensibilidades y destrezas.

Es así que citando a Howard Gardner “Podemos ignorar las diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos aprovechar las diferencias”.

Desde la asignatura Representación II: se trabajará en pos de aprender el

lenguaje de comunicación propio del diseño, generando conocimientos dirigidos hacia el área de la representación técnica digital (en programas tipo Rhinoceros, Fusion 360, u otros similares) en 2 y 3 dimensiones, elaborando planos, cortes, axonometrías, representación de detalles, terminaciones texturales, lumínicas y de calidades de las superficies, con el objetivo de estudiar, probar y definir propuestas propias y de otros.

Desde esta concepción tratando de experimentar, enseñar y aprender, aunando la inclinación hacia el ámbito del diseño y el manejo de códigos de representación convencional digital, con el objetivo de interactuar con los contenidos de los talleres, apuntando a potenciar el carácter comunicativo, así como los aspectos técnicos del diseño.

“Finalmente todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave para la calidad en si.” Charles Eames.

REQUERIMIENTOS MINÍMOS NECESARIOS PARA DICTAR LA ASIGNATURA

- 1 computador cada 2 alumnos con acceso a internet.
- Software requeridos para 2º año: Rhinoceros, Fusion360 similares.
- Atender los requerimientos básicos de procesador, memoria, disco, tarjeta de video y pantalla que requieran los programas a instalar para su correcto funcionamiento.
- Sala de informática.

OBJETIVO GENERAL

Que el estudiante conozca y aprehenda sistemas de representación digital básicos para el desarrollo de propuestas proyectuales, que le permitan conceptualizar, proyectar y definir un producto desde las tres dimensiones, así como su representación gráfica técnica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante conozca, aprehenda y aplique:

- herramientas del dibujo tridimensional y bidimensional de curvas;
- técnicas para el modelado digital de superficies básicas;
- técnicas para el modelado digital de volúmenes sólidos.
- técnicas normalizadas de acotado.
- herramientas para la generación de planos normalizados a partir de modelos digitales.

CONTENIDOS

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN

- 1.1 Aproximación al uso de la herramienta digital y visualización de productos gráficos generados a través de la misma.
- 1.2 Introducción general al software 3D.
- 1.3 Sistemas y metodologías enfocados al diseño de productos.

Tiempo estimado: 4 horas.

UNIDAD II: INTERFACE

- 2.1 Menú.
- 2.2 Zona de comandos.
- 2.3 Barra de herramientas.
- 2.4 Viewports.

Tiempo estimado: 4 horas.

UNIDAD III: HERRAMIENTAS AUXILIARES Y DE VISUALIZACIÓN

- 3.1 Viewports profundiz.
- 3.2. Transformación de Objetos.
 - 3.2.1. Mover, rotar, copiar, pegar.
 - 3.2.2. Simetría.
 - 3.2.3. Matriz.

3.2.4. Escalado.

3.3. Configuración del espacio de trabajo.

Tiempo estimado: 8 horas.

UNIDAD IV: CREACIÓN Y EDICIÓN DE OBJETOS

4.1. Unidades del modelo y tolerancia.

4.2. Creación y edición de curvas.

4.3. Creación y edición de superficies.

4.4. Creación y edición de sólidos.

Tiempo estimado: 20 horas.

UNIDAD V: TÉCNICAS DE MODELADO

5.1. NURBS

5.2. Trabajo con diferencia, suma, intersección (Boolean).

5.3. Trabajo con imágenes de fondo.

5.4. Modelar a partir de un dibujo 2D importado desde otro software.

Tiempo estimado: 16 horas.

UNIDAD VI: PLANOS NORMALIZADOS

6.1 Vistas desde modelos 3D (cortes y detalles constructivos).

6.2 Vistas explotadas.

6.3 Acotado normalizado.

6.4 Escalas normalizadas.

6.5 Memoria descriptiva.

Tiempo estimado: 28 horas.

UNIDAD VII:

7.1 Apoyo a Trabajo final del Taller de Diseño.

7.1. Preparación de archivos para la presentación gráfica.

Nota: esta unidad deberá trabajarse en forma coordinada entre los docentes de Representación y Taller de Diseño, como forma de lograr aprendizajes

significativos para los estudiantes.

Tiempo estimado: 32 horas.

METODOLOGÍA

Se propone una metodología de trabajo que combine la presentación de temas con la realización de ejercicios de aplicación de los mismos.

La realización de modelos será el método principal de trabajo, proponiendo ejercicios que surgirán de la combinación de tutoriales, propuesta del docente y en coordinación con asignaturas como Taller de Diseño y Tecnologías Productivas Digitales.

Los ejercicios propuestos a los estudiantes se harán a través de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados en el curso.

EVALUACIÓN

Se trabajará la evaluación integral, de carácter formativo, evaluación permanente obtenida a través de la evolución del estudiante y de los diferentes productos a elaborar por los mismos.

La calificación final estará dada por: la entrega de los ejercicios realizados en el año en formato digital, la entrega impresa de la carpeta del trabajo final coordinados con el Taller de Diseño y la evolución anual del estudiante.

En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal.

Se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante

sobre su proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA – WEBGRAFÍA

- Rhinoceros, Modelador Nurbs para Windows, Manual de Formación Nivel 1 y Nivel 2

- www.rhino3d.com

- <http://rhinocentre.blogspot.com/>

- <http://blog.rhino3d.com/>

- www.autodesk.com

- Normas UNIT de Representación Técnica

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		2°	Segundo		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		2245	Diseño		
ASIGNATURA		49475	Taller de Diseño II		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 192	Horas semanales: 6		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este segundo año del curso los estudiantes adquieran conceptos y prácticas metodológicas proyectuales que apoyan procesos sistemáticos para la generación de alternativas, así como para su evaluación y elección para la posterior realización de objetos.

La asignatura Taller de Diseño II retoma las herramientas de creatividad, experimentación y composición gráfica y volumétrica, e introduce a las herramientas proyectuales y de análisis que permiten el desarrollo de propuestas

de diseño de objetos de baja complejidad, incentivando el trabajo colaborativo. Taller de Diseño II integra (2hs) con Laboratorio II y propone contenidos integrados en aula incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Promover en el estudiante el desarrollo de su capacidad creativa para la generación de ideas y alternativas que le permitan proponer soluciones innovadoras.
- Acercar y aplicar metodologías proyectuales y de composición en tres dimensiones (volumen y espacio) con la finalidad de explorar, proponer y desarrollar soluciones objetuales propias de baja complejidad, permitiendo el ensayo y el error y valorando la mirada integral.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Retomar y poner en práctica herramientas para la generación de ideas y alternativas vistas en Taller de Diseño I.
- Profundizar y poner en práctica principios de composición tridimensional.
- Experimentar en la unión, vinculación y transición entre volúmenes de distintas características.
- Analizar objetos e identificar las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales).
- Apropiarse del proceso de generación e identificación de mensajes o conceptos rectores para el desarrollo de propuestas gráficas y volumétricas. Analizar estos



conceptos en función de aspectos socio-culturales.

- Introducir el concepto de problema de diseño al momento de realizar un desarrollo objetual.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas de complejidad media de representación y presentación.
- Elaborar propuestas con argumentos propios y que den cuenta de su proceso de trabajo.
- Aproximarse a la disciplina diseño entendiéndola como actividad que se desarrolla pensando en un otro u otros, sus necesidades, costumbres y deseos.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Introducción

Objetivos de la unidad:

Retomar las herramientas de creatividad orientadas a la generación de alternativas y las metodologías proyectuales atravesadas en el año anterior.

Que el estudiante logre:

- Retomar herramientas de creatividad en su práctica experimental para la generación de alternativas, haciendo foco en el desarrollo de la fluidez, flexibilidad y originalidad.
- Refrescar el proceso proyectual como punto de partida para analizar el proceso de diseño y acercarse a nuevas dimensiones y herramientas.
- Materialización rápida de composiciones tridimensionales.

Temas:

- Herramientas de creatividad para la generación de alternativas.
- Herramientas de conceptualización. Ejemplo: Mapa mental.

- Herramientas de contextualización. Ejemplos: láminas inspiración, láminas conceptuales.

Carga horaria sugerida: 4 semanas.

Taller de Diseño I: 16 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 8 horas.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Refrescar el proceso proyectual del final del año anterior como punto de partida para analizar el proceso de diseño y acercarse a nuevas dimensiones y herramientas.

Unidad II: Análisis de objetos

Objetivos de la unidad:

Analizar objetos de baja y mediana complejidad, las dimensiones que los atraviesan, las relaciones con el usuario y el entorno material y cultural.

Que el estudiante logre:

- Aproximarse al análisis compositivo y volumétrico de objetos.

- Aproximarse al análisis matérico y productivo de objetos.

- Aproximarse al análisis semiótico y semántico de objetos.

Temas:

- Atributos y dimensiones matéricas del objeto (forma, función, construcción, producción, etc.).

- Atributos y dimensiones simbólicas y culturales del objeto (signos, forma, color, material).

- Análisis del vínculo del objeto con la cultura en el que está inmerso.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Grafos Van Onck.

- Geometrización de objetos.



- Ejercicios cortos de aproximación al análisis de los objetos:
- Conceptos: ¿por qué este objeto tiene esta forma?, ¿para quién es?, ¿que función tiene?, ¿qué comunica?, ¿cómo se vincula con el usuario?, ¿cómo está contemplada la corporalidad de la persona en este objeto?, ¿qué relación propicia entre las personas?, ¿tiene algún arraigo cultural?, ¿qué forma de vida consideran que promueve?, ¿cómo podría ser mejor?, ¿por qué este objeto es de este material?, ¿qué relación con la función tiene el material?, ¿qué relación con lo conceptual-comunicativo tiene el material?, ¿tiene alguna connotación cultural que puedas identificar o con qué cultura lo asociarías?, ¿cómo, dónde y quién produce este objeto? ¿qué relación con la producción local tiene este material?.

Carga horaria sugerida: 2 semanas.

Taller de Diseño I: 8 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 4 horas.

Unidad III: Composición tridimensional y encuentro de materiales - baja complejidad

Que el estudiante:

- Se introduzca en la identificación de encuentros entre materiales y experimente en la generación de alternativas para su resolución en coordinación con Laboratorio II.

Temas:

- Experimentación sobre encuentro de materiales a través de acciones de transformación.
- Experimentación entre materiales y materias primas de características formales y estructurales distintas.
- Acercamiento al conocimiento de uniones básicas existentes (fijas, móviles,

vínculos entre materiales rígidos y flexibles) (puede ser a través del análisis de objetos de su entorno).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Trabajo con acciones de transformación como: deslizar, juntar, encastrar, traspasar, girar, etc.

Carga horaria sugerida: 2 semanas.

Taller de Diseño I: 8 horas.

Taller de Diseño I integrado con Laboratorio I: 4 horas.

Unidad IV: Proceso de Diseño

IV.1: Centrado en el usuario

Objetivos de la sub-unidad:

Aproximar a la noción de Usuario, entendiéndolo como central para el diseño a la hora de proyectar soluciones. Introducir al análisis del usuario y su contexto en relación a una situación problema dada por el docente, contemplando la cercanía con el entorno del estudiante y sus intereses.

Que el estudiante logre:

- Entender al diseño como disciplina centrada en el usuario.
- Entender al usuario como una persona o un grupo de personas con necesidades, costumbres y deseos e inserto/s en un contexto socio-cultural y geográfico.
- Introducirse en las herramientas de aproximación al usuario.
- Introducirse a la sistematización y análisis básico de la información relevada.

Temas:

- Herramientas de análisis de la situación/problema y su contexto. Ejemplo: Mapas mentales, listado de aspectos a tener en cuenta, collage sobre la temática, definición de usuarios.

- Herramientas de aproximación al usuario. Ejemplos: Relevamiento de información, técnicas de observación (A,E,I,O,U), entrevistas.
- Herramientas de sistematización. Ejemplo: Elaborar láminas con la información relevada (collages, mapas, esquemas, cuadros).
- Concluir y reflexionar sobre la información recabada.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicio corto para presentación del tema.
- Se sugiere trabajar en problemáticas y/o temáticas a partir de situaciones a mejorar de interés de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 4 semanas.

IV.2: Idear y proponer (composición tridimensional)

Retomar las herramientas de creatividad y composición tridimensional orientadas a la generación de alternativas para su resolución. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio II.

Que el estudiante logre:

- Desarrollar su capacidad creativa en para la generación de alternativas.
- Profundizar en los principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales a través de distintas operaciones que le aproximen creación y modificación de volúmenes.
- Experimentar a través de técnicas, materiales y formatos para la generación de alternativas.
- Aproximarse a la selección de materiales en función de sus características físicas y comunicativas.
- Aproximarse al manejo del color y/o opacidad-transparencia en la

tridimensionalidad.

- Materializar las alternativas propuestas.

Temas:

- Aplicar herramientas de creatividad.
- Aplicar herramientas de conceptualización.
- Exploración de las tensiones espaciales entre volúmenes, puntos, líneas y planos.
- Volumen y tipologías volumétricas.
- Operaciones para generar y transformar volúmenes (revolución, traslación, adición, sustracción, intersección, envolvente, etc.). Otras formas de generación y transformación.
- Acercamiento a la observación y análisis funcional, comunicativo y cultural de la composición formal, la materialidad y el color aplicado a la forma.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Trabajo con operaciones booleanas (unión, diferencia, intersección).

Carga horaria sugerida:

24 horas, 5 semanas.

IV.3: Desarrollar y definir

Objetivos de la unidad:

Partiendo de las alternativas, aplicar herramientas para la selección de la propuesta y su desarrollo objetual.

Que el estudiante logre:

- Ponderar alternativas para la selección de la propuesta final.
- Aplicar herramientas que le permitan explorar y definir de forma práctica y conceptual el espacio y el volumen para la generación de composiciones volumétricas objetuales.



- Desarrollar objetos tridimensionales a partir de la generación y transformación volumétrica.
- Definir atributos formales, cromáticos, funcionales, materialidad y sus vínculos.
- Integrar los conocimientos y herramientas proyectuales al trabajo en taller.
- Analizar las propuestas generadas en el taller con el objetivo de contribuir al desarrollo de su sensibilidad y mirada crítica en las posteriores tomas de decisión.
- Materializar la propuesta final.
- Realizar piezas de comunicación visual y técnicas básicas para la presentación de la propuesta.

Temas:

- Análisis y ponderación de alternativas.
- Desarrollo morfológico y semiótico, funcional y matérico.
- Materialización de la propuesta final.

Carga horaria sugerida: 5 semanas.

Taller de Diseño II: 20 horas.

Taller de Diseño II integrado con Laboratorio II: 10 horas.

Unidad V: Trabajo final

En coordinación con Laboratorio II, Representación II y Teoría y Metodología de Diseño I.

Objetivos de la unidad:

Aproximarse al desarrollo de proyecto de baja complejidad con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Taller de Diseño II, Laboratorio II, Representación II y Teoría y metodología de Diseño I.

Que el estudiante:

- Se aproxime al análisis de la temática del problema a abordar, del usuario y su contexto.
- Desarrolle su creatividad y la capacidad de propuesta poniendo en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso.
- Logre generar alternativas y desarrollar una propuesta objetual de baja complejidad, su materialización y la comunicación conceptual de la misma.

Temas:

- Aplicación de las herramientas vistas en el curso.
- Bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas formales y funcionales.
- Modelos y maquetas en coordinación con Laboratorio II.
- Selección y ponderación de alternativas.
- Definición y materialización de la propuesta final.
- Piezas de comunicación visual y técnicas básicas para la presentación de la propuesta en coordinación con Representación II.

Procedimientos sugeridos:

- Búsqueda de la temática que da marco al proyecto:
- Ejemplo 1: rediseño de un juego de mesa.
- Ejemplo 2: objetos para espacios compartidos en la escuela.

Carga horaria sugerida:

60 horas, 10 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a



las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental y proyectual de taller, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta (por ejemplo bajo la modalidad de “colgada”) 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 proyectual.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos

conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Laboratorio II y coordinado con Representación II, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Taller de Diseño II y Laboratorio II y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

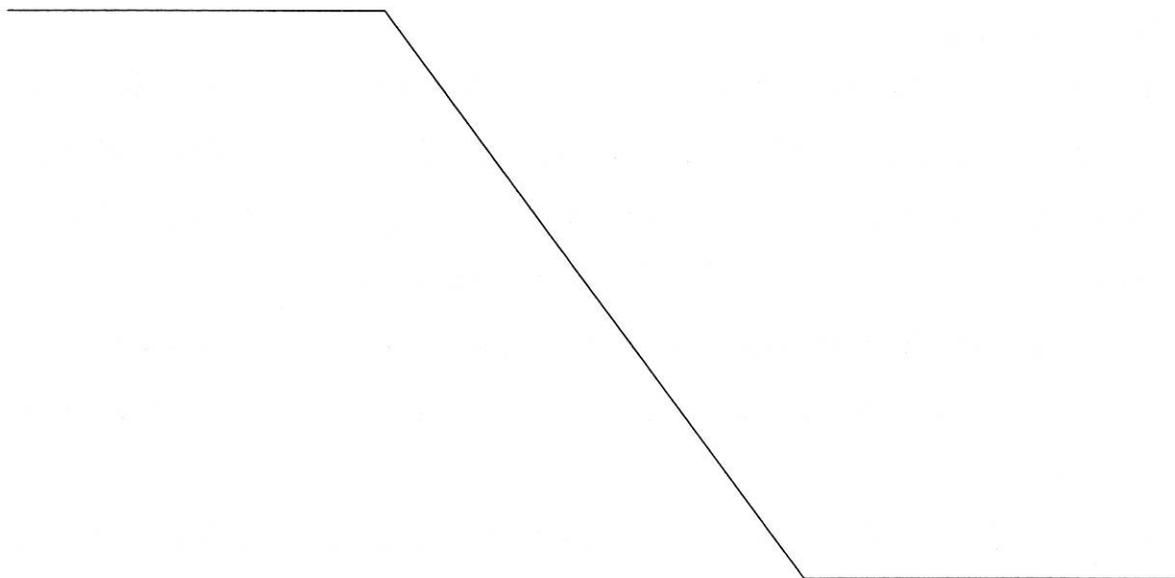
Wong, W. (2012), Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Ed. G.Gili (1a edición), Barcelona.

Dabner, D. (2005), Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Ed. Blume, Barcelona.

Ching, F. D. (2012) Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ed. G.Gili (3ra. Edición), Barcelona.



- Dondis, D. A.; (1976), La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Dondis, D. A.; (1995), La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Munari, B. ; (1995), Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual, Ed. G. Gili (6ta. Edición), Barcelona.
- Beijon, J.J. (1993), Gramática del Arte. Ediciones Celeste, Madrid.
- de Bono, E. (2013), Pensamiento Lateral. Ed. Paidós Ibérica
- Kastika, E. (2001), Desorganización creativa, organización innovadora. Ediciones Machi, Buenos Aires.
- Gail Greet Hannah (2002), Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Ed. Princeton Architectural Press, New York.
- Sparke, P. (2011), Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Van Onck, Andries; "Design, el sentido de las formas"; Centro de Diseño Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo;



	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	-----	Presencial	
AÑO	2	Segundo	
TRAYECTO	-----	-----	
SEMESTRE	-----	-----	
MÓDULO	-----	-----	
ÁREA DE ASIGNATURA	9566	Est. Tecnología Productiva	
ASIGNATURA	69001	Tecnología Productiva Digital I	
CREDITOS EDUCATIVOS	-----		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Tecnológico		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 64	Horas semanales: 2	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una



unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

FUNDAMENTACIÓN

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En el marco de la formación de educación media en Diseño vinculadas al desarrollo de productos, la asignatura Tecnología Productiva Digital I resulta fundamental como herramienta al servicio del proceso proyectual para proyectar, verificar y validar la definición de objetos, así como herramienta productiva para la realización de los mismos.

Esta asignatura introduce a los estudiantes a los principales conceptos y posibilidades tecnológicas de fabricación digital. Posibilita al estudiante contar con conocimientos tecnológicos actualizados para considerar en el proceso productivo y proyectual.

La actualización tecnológica (hoy procesos como impresión 3D, corte CNC, fresado por router, corte laser, corte por chorro de agua, corte por plasma) proveerá a los estudiantes la amplificación de posibilidades productivas para proponer, estudiar, probar y definir objetos, o partes de éstos, tendiendo a alcanzar su representación, definición y producción de manera precisa y con alta calidad.

La asignatura Tecnología Productiva Digital I coordina contenidos con Laboratorio II, Representación II y Taller de Diseño II y en conjunto proponen

contenidos en aula, incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Introducir en el uso de las tecnologías productivas digitales disponibles en el Laboratorio, haciendo énfasis en los cuidados de seguridad y el buen uso de las maquinarias.
- Conocer las diferentes tecnologías productivas digitales para el análisis, desarrollo y el prototipado de sus propuestas proyectuales.
- Concretar la materialización rápida para la tangibilización de ideas con el objetivo de entender su viabilidad o de proponer alternativas posibles frente a un mismo problema a resolver.
- Profundizar en el empleo de herramientas de representación para crear y modificar archivos digitales con el objetivo de analizar y definir las propuestas previo a la materialización.
- Profundizar en el empleo de herramientas de representación para preparar archivos digitales para su realización por los diferentes métodos de fabricación digital, y/o para el posterior estudio de las propuestas obtenidas.
- Promover en el estudiante la actitud curiosa, de indagación, de iniciativa, de animarse a probar y experimentar, habilitando el error como parte del proceso de aprendizaje y como oportunidad para el descubrimiento de lo no esperado.
- Promover el cruzamiento no tradicional de técnicas, procesos y materiales para la obtención de resultados innovadores.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

Que el estudiante:

- Conozca los recursos de producción digital a nivel nacional, regional e



internacional.

- Comprenda y aprehenda estos procesos de manera que pueda analizar, proyectar, desarrollar, definir y/o mostrar un producto.
- Aplique alguno de estos procesos.
- Realice modelos de control, maquetas y/o prototipos a través de las tecnologías de producción digital disponibles en el laboratorio.

CONTENIDOS

UNIDAD I: INTRODUCCIÓN Y SEGURIDAD

Objetivos de la unidad:

Reconocer el espacio de trabajo y las maquinarias de tecnología productiva digital disponibles en el laboratorio. Conocer el buen uso de las mismas. Hacer énfasis en las normas y cuidados para trabajar de forma segura.

Que el estudiante:

- Entienda la importancia e incorpore las normas y cuidados a tener en cuenta en el trabajo con las maquinarias disponibles para preservar la salud de los estudiantes y la maquinaria en buen estado.
- Identifique zonas de trabajo, maquinarias y herramientas disponibles y sus usos.
- Entienda la importancia de dar el uso correcto a las mismas.

Temas:

- Presentación de las tecnologías productivas digitales disponibles en el laboratorio. Cuidados para el trabajo seguro y el buen uso de las mismas.

Carga horaria sugerida:

2 horas, 1 semana.

UNIDAD II: Tecnología de Corte por Control Numérico (CNC)

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de CNC (corte y maquinado).

- Distintos materiales para la aplicación de CNC.
- Ejemplos de piezas realizadas en CNC. Puntos críticos.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Visitas didácticas a FabLab o lugar de impresión por CNC. Realización de pruebas de fabricación de piezas.

Carga horaria sugerida:

4 horas, 2 semanas.

UNIDAD III: Tecnología Productiva digital Láser

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de Láser (grabado, corte).
- Distintos materiales para la aplicación de corte por Láser.
- Ejemplos de piezas realizadas en CNC. Puntos críticos.

Carga horaria sugerida:

4 horas, 2 semanas.

UNIDAD IV: Tecnología de corte por Chorro de Agua

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de Chorro de Agua.
- Distintos materiales para la aplicación de corte por Chorro de Agua.
- Ejemplos de piezas realizadas en CNC. Puntos críticos.

Carga horaria sugerida:

4 horas, 2 semanas.

UNIDAD V: Tecnología de corte por Plasma

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de Plasma.
- Distintos materiales para la aplicación de corte por Plasma.
- Ejemplos de piezas realizadas en CNC. Puntos críticos.



Carga horaria sugerida:

4 horas, 2 semanas.

UNIDAD VI: Tecnología de impresión 3D

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de Impresión 3D.
- Distintos materiales para la impresión 3D.
- Ejemplos de piezas realizadas en impresión 3D. Puntos críticos.

Carga horaria sugerida:

4 horas, 2 semanas.

UNIDAD VII: PREPARACIÓN DE ARCHIVOS Y PRÁCTICAS

Temas:

- Repaso de lo visto en Representación II sobre construcción de curvas y volúmenes en software de modelado 3D orientado a la preparación de archivos para trabajo con las diferentes tecnologías productivas digitales.
- Preparación de archivos para corte por CNC y primera aproximación práctica.*
- Preparación de archivos para corte por Láser y primera aproximación práctica.*
- Preparación de archivos para corte por Chorro de Agua y primera aproximación práctica.*
- Preparación de archivos para corte por Plasma y primera aproximación práctica.*
- Preparación de archivos para impresión 3D y primera aproximación práctica.

(*) En caso de no contar con Tecnologías de corte y mecanizado CNC, láser u otras, se priorizará la realización de impresiones 3D dado que es una tecnología accesible.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para poner en práctica y experimentar con el uso y las posibilidades de transformación y producción que ofrecen las maquinarias, así como los cuidados para la seguridad.
- Impresión de un volumen/archivo realizado en coordinación con Representación II.
- Visitas didácticas a FabLab o lugar de impresión por CNC. Realización de pruebas de fabricación de piezas con archivos digitales generados en aula.

Carga horaria sugerida:

16 horas, 8 semanas.

UNIDAD VIII: Apoyo a Trabajo Final.

Desde Taller de Diseño II se realizará un Trabajo Final en el cual se prevé realizar prototipados rápidos para la exploración, la generación de alternativas y la verificación y el prototipado de piezas finales. Se espera que desde Tecnología Productiva Digital I se apoye en cuanto a esta aplicación práctica.

Depende de hardware y recursos disponibles (se estima 20hs, 10 semanas).

METODOLOGÍA

Se propone una metodología de trabajo que combine la presentación de temas con la realización de ejercicios de aplicación de los mismos.

En caso de no contar con Tecnologías de corte y mecanizado CNC, láser u otras, se priorizará la realización de impresiones 3D dado que es una tecnología accesible. Se propondrán prácticas que surgirán de las demandas de los estudiantes en coordinación con asignaturas como Taller de Diseño II, Laboratorio II o Representación II y de la propuesta del docente.

Las prácticas propuestas a los estudiantes se harán a través de “premisas”,

documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados en el año.

EVALUACIÓN

Durante el curso, se desarrollarán ejercicios y entregas de trabajos para su evaluación.

Se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍA

- Barnat, C. (2016) 3D printing. Third Edition. Explaining the future.com
- Reed, C. Router Joinery Workshop. Common joints, simple setups & clever jigs. Lark Books. Sterling Publishing Co. Ink, New York.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume I: Design, Development and CIM Strategies. Springer-Verlag London Limited.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume II: Cutting, Fluids and Workholding Technologies. Springer-Verlag London Limited.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume III: Part Programming Techniques. Springer-Verlag London Limited.
- Pou, J., Lusquiños, F., Soto, R., Boutinguiza, M., Quintero, F., Louzán, N., & Pérez-Amor, M. Aplicaciones del láser al procesamiento de materiales. Dpto. Física Aplicada, ETS Ingenieros Industriales. Universidad de Vigo.
- FRANCO, V., FABIÁN, A., & FUENTES PAREDES, M. I. S. A. E. L. (2004). Corte mediante chorro de agua-abrasivo. Sínt. tecnol, (1), 36-38.

- Herrera, P. y Juárez, B. (2012). Perspectivas en los Laboratorios de Fabricación Digital en Latinoamérica. Editorial SIGraDi. Recuperado de

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/604776/Pablo%20Herrera%20sigradi2012_395.content.pdf?sequence=1&isAllowed=y

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	-	Presencial	
AÑO	2	Segundo	
TRAYECTO	-	-	
SEMESTRE	-	-	
MÓDULO	-	-	
ÁREA DE ASIGNATURA	9671	Teoría y Metodología de Diseño	
ASIGNATURA	75801	Teoría y Metodología del Diseño I	
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Tecnológico	
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración	
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y



facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este segundo año del curso los estudiantes se aproximen a las nociones de Diseño, su origen y metodologías considerando su evolución en la historia en los siglos XIX, XX y principios del XXI, vinculado a hechos tecnológicos, culturales y sociales así como a los procesos de la historia más significativos y valorando su significación en el proceso histórico y sus repercusiones en el presente. La asignatura Teoría y metodología del Diseño I aproxima a las dimensiones del Diseño y sus campos de acción e introduce al Pensamiento de Diseño y sus atributos. A su vez, acerca miradas actuales del contexto internacional, regional y nacional.

OBJETIVOS GENERALES

- Introducir a las nociones de Diseño, sus orígenes y metodologías, considerando su evolución vinculada a hechos tecnológicos, culturales y sociales así como a los procesos más significativos de la historia del en los

siglos XIX, XX y principios del XXI.

- Aproximar al estudiante a las dimensiones del Diseño y sus campos de acción.
- Promover en el estudiante la capacidad de análisis de los aspectos vinculados al Diseño y sus prácticas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Introducirse en el concepto de Teoría.
- Introducirse a las nociones de Diseño y sus metodologías.
- Aproximarse a las dimensiones del Diseño.
- Introducirse en el análisis del rol del Diseño.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Introducción a la Teoría

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre aproximarse a las nociones de Teoría y Práctica y su vinculación con el pensamiento.

Temas:

- Concepto de Teoría.
- Cuestiones sobre la legitimidad de la dicotomía teoría-Diseño.
- Teoría de Diseño como categoría epistemológica y pensamiento.

Carga horaria sugerida:

9 horas, 3 semanas.

Unidad II: Introducción al Diseño

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre aproximarse a las nociones de Diseño, su origen y

metodologías considerando su evolución en la historia (sXIX, XX y principios del XXI). Introducirse en el análisis del rol del Diseño.

Temas:

- Hipótesis de Diseño.
 - Ontológicas, metodológicas, éticas, historiográficas.
- Nociones de Diseño.
 - Concepción popular.
 - Concepción profesional y/o académica.
- Diseño como actualización de soluciones.
 - Hábitat y habitar.
 - Interacción persona hábitat.
 - La solución de situaciones o problemas emergentes de la interacción del ser humano con el hábitat.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 8 semanas.

Unidad III: El Diseño y el conocimiento

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre aproximarse a los conocimientos relacionados al Diseño.

Temas:

- Relación del Diseño con las ciencias, el arte y la tecnología.
- Conocimientos que integran el corpus del Diseño.
- Conocimientos que aporta el Diseño.

Carga horaria sugerida:

18 horas, 6 semanas.

Unidad IV: Dimensiones del Diseño

Objetivos de la unidad:

Introducir al estudiante a las dimensiones del Diseño y el análisis de sus prácticas.

Temas:

- Dimensiones del Diseño.
 - Centralidad en el usuario, los usuarios.
 - Dimensión comunicacional y de sentido.
 - Dimensión socio-cultural.
 - Dimensión estética.
 - Aspectos funcionales prácticos y sus requerimientos.
 - Aspectos productivos y su impacto.
 - Horizontes de las prácticas de Diseño.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 8 semanas.

Unidad V: Introducción al Pensamiento del Diseño

Objetivos de la unidad:

Introducir al estudiante al Pensamiento de Diseño y sus atributos.

Temas:

- Pensamiento y Diseño. ¿A qué llamamos pensamiento del diseño?.
- Alcances del Pensamiento de Diseño.
- Atributos del Pensamiento de Diseño.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 2 semanas

Unidad VI: Trabajo final en coordinación con Taller de Diseño II, Laboratorio II y Representación II.

Objetivos de la unidad:

Aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en Teoría y metodología de Diseño I en el desarrollo de un proyecto de baja complejidad liderado por Taller de Diseño II y en coordinación con Laboratorio II y Representación II.

Que el estudiante:

- Se aproxime al análisis de la temática del problema a abordar, del usuario y su contexto.
- Ponga en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso para la generación de propuestas y su fundamentación.

Temas:

- Aplicación de los conceptos y herramientas vistas en el curso.
- Selección y ponderación de alternativas en función del análisis de las mismas.
- Definición de la propuesta final.

Carga horaria sugerida:

21 horas, 7 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con el trabajo grupal y de análisis de situaciones, casos y/u objetos reales, incluyendo las devoluciones a

los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta a través de la cual analizar colectivamente las propuestas y destacar los aspectos positivos de los resultados entregados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el trabajo a realizar al final de la asignatura debería reunir los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad reflexiva y de aplicación de metodologías de diseño, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través

de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo final coordinado con las asignaturas Taller de Diseño II, Laboratorio II, Representación II y Gestión para emprender I, considerando además la evolución anual del estudiante. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Burgos, Carlos (2016). Teoría del Diseño: Categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. Revista Pensum vol 2. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, U.N.C. Argentina
- Costa, J. (2008). El futuro del Diseño. Lección leída en la inauguración del curso académico 2008-2009 en el Instituto Europeo di Design, Barcelona 23 de octubre 2008.
- Maldonado, Tomás (1993) - El diseño industrial reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gili.
- Cooper, R. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el Siglo XXI.
- Munari, B.; (1995), Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual, Ed. G. Gili (6ta. Edición), Barcelona.
- Sparke, P. (2011), Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Van Onck, Andries; "Design, el sentido de las formas"; Centro de Diseño

Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo.

- Vilchis Esquivel, L del C.; (2014), Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.

- LIBROS DE CONSULTA Y DICCIONARIOS DE DISEÑO

- BAYLEY, Stephen: Guía Conran del Diseño, Alianza. Madrid, 1992 (1ª ed. The Conran Directory of Design. The Conran Foundation, 1985)

- BHASKARAN, Lakshmi: El diseño en el Tiempo, Blume, Barcelona, 2007. (1ª ed. Designs of the Times. Roto Vision. Suiza, 2005).

- FIELL, Charlotte & Peter: Diseño del siglo XX. Taschen. 2000.

- FIELL, Charlotte & Peter: El diseño industrial de la A a la Z. Taschen. 2006.

- JERVIS, Simon: Dictionary of Design and Designers, The Penguin. Harmondsworth, 1984.

- MCDERMOTT, Catherine: Siglo XX. Diseño, (London Design Museum) Lisma Ediciones, Madrid, 2003.

- WOODHAM, Jonathan M.: Icons of design!: the 20th century. Prestel. Munich, 2000.

- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- BÜRDEK, Bernhard E.: Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili, Barcelona, 1999.

- CAMPI, Isabel: La idea y la materia. El diseño de producto en sus orígenes. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.

- DE FUSCO, RENATO: Historia del Diseño. Santa & Cole. Barcelona, 2005. (1ªed., Storia del Design. Laterza & Figli. Roma, 1985)

- FERNÁNDEZ, Silvia y BONSIPE, Gui: Historia del Diseño en América Latina y el Caribe, Editora Blücher, Brasil, 2008

- MORTEO, Enrico: Diseño, desde 1850 hasta la actualidad, Electa, Barcelona,



2009 (1ª ed. Mondadori Electa. Milán, 2008)

- PEVSNER, Nikolaus: Los orígenes de la arquitectura moderna y el diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 1973.

- PEVSNER, Nikolaus: Pioneros del diseño moderno, De William Morris a Walter Gropius, Infinito, Buenos Aires, 2000. (1ª ed. Pioners of Modern Design, 1936)

- SPARKE, Penny: El Diseño del S. XX. Los pioneros del siglo. Blume, Barcelona, 1999.

- TORRENT, Rosalía y MARIN, Joan: Historia del Diseño Industrial. Manuales Arte Cátedra. Madrid, 2007 (1ª ed., 2005)

- WOODHAM, Jonathan M.: Twentieth Century Design, Oxford University Press, Londres, Oxford, 1997.

- BIBLIOGRAFÍA

- ARGAN, Giulio: El arte moderno. Barcelona, Akal, 1991.

- BANHAM, Reyner: Teoría y diseño en la primera era de la máquina. Barcelona: Paidós, 1985 (1ª ed. Theory and Design in the First Machine Age. The Architectural Press. Londres, 1960)

- BAKER, Fiona & Keith: Siglo XX: Muebles. Lisma ediciones. Madrid, 2003.

- BAUDRILLARD, Jean: El sistema de los objetos. S. XXI editores. Madrid, 1979.

- BAYLEY, Stephen; CONRAN, Terence: Diseño. Inteligencia hecha materia. Blume. Barcelona, 2008 (1ª ed. 2007)

- BALTANÁS RAMÍREZ, José: Diseño e Historia, Invariantes, Gustavo Gili. Barcelona, (1ªed.) 2004.

- BONSIPE, G.: Teoría y práctica del Diseño Industrial. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.

- CAMPI, Isabel: Diseño y Nostalgia. El consumo de la Historia. Santa & Cole. Barcelona, 2007.
- CASTELNUOVO, Enrico: Arte, industrial y revolución. Barcelona, Península, 1988.
- CAPELLA, Juli: Así nacen las cosas. Electa. Barcelona, 2010.
- DORMER, PETER: El diseño desde 1945. Destino. Barcelona, 1995. (1ªed. Design since 1945. Thames & Hudson. Londres, 1993)
- LUCIE SMITH, Edward: A History of Industrial Design, Oxford, Phaidon, 1983
- FLUSSER, Vilem: Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Síntesis, Madrid, 2002.
- FOSTER, Hal: Diseño y delito, Akal, Madrid, 2004.
- GIEDION, Sigfried: La mecanización toma el mando. Gustavo Gili, Barcelona, 1978 (1ª ed. Mechanization Takes Command. Oxford University Press. Reading EEUU, 1948).
- HESKETT, John: El diseño en la vida cotidiana, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- LIDWELL, William, HOLDEN, Kritina, BUTLER, Hill: Principios universales de diseño. Blume. Barcelona, 2005.
- LUCIE SMITH, Edward: Breve historia del mueble, Barcelona, Serbal, 1980. (1ª ed. Furniture: A concise history. Thames & Hudson, 1979)
- MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gilli, 1993
- MARCHAN FIZ, Simón: Del arte objetual al arte de concepto. Madrid, Akal, 1990. La estética en la cultura moderna. Madrid, Alianza, 1992
- MASSEY, Anne: El diseño de interiores en el S. XX. Destino, Barcelona,

1995.

- MUNARI, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos?, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- "Diseño y comunicación visual", ed. Gustavo Gili, México, 1993.
- MUMFORD, Lewis: Arte y Técnica, Nueva Visión. Buenos Aires, 1968. (1ª ed. Art and Techniques. Columbia University Press. Nueva York, 1952)
- MUMFORD, Lewis: Arte y Civilización, Alianza. Madrid, 1971. (1ª ed. Technics and Civilization, Nueva York, 1934)
- NORMAN, Donald A.: La psicología de los objetos cotidianos, Paidós, Barcelona, 2005.
- POTTER, Norman: ¿Qué es un diseñador?: objetos, lugares, mensajes. Barcelona, Paidós, 1999. (1ª ed. What is a designer: things, places, messages. 1989)
- READ, Hebert: Principios del Diseño Industrial. Tomos I y 2. Infinito. Buenos Aires, 1961. (1º ed. Art and Industry. Londres, 1934)
- SELLE, Gert: Ideología y utopía del diseño. Contribución a la teoría del diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1975. (1ªed. Ideologie und Utopie. DuMont Schauberg. Colonia, 1973)
- SEMBACH, Klaus Jürgen; LEUTHÄUSER, Gabriele; GÖSSEL, Peter: Diseño del Mueble en el siglo XX. Taschen. Colonia, 2002.
- SPARKE, Penny: Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Gustavo Gili. Barcelona, 2011.
- STANGOS, Nikos: Conceptos del arte moderno. Madrid, Alianza, 1991
- SUDJIC, Dejan: El lenguaje de las cosas. Turner Noema. Madrid, 2009.
- JULIER, Guy: La Cultura del Diseño, Gustavo Gili, Barcelona, 2000
- ZABALBEASCOA, Anatxu: Todo sobre la casa, Gustavo Gili, 2011.

	PROGRAMA			
	Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica		
PLAN	2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño		
ORIENTACIÓN	30G	Diseño		
MODALIDAD	---	---		
AÑO	3°	Tercero		
TRAYECTO	---	---		
SEMESTRE	---	---		
MÓDULO	---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA	064	Ciencias Sociales		
ASIGNATURA	0587	Ciencias Sociales (Sociología)		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Equivalencia			
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172
		Fecha 30/10/18		

FUNDAMENTACIÓN

La presente asignatura, se encuentra ubicada en tercer año en el espacio curricular de equivalencia.

La propuesta de transformación, tiene como objetivo desarrollar competencias en los estudiantes para la comprensión y el análisis de las interacciones sociales y transformar el mundo en que viven.

“La Comisión de reformulación de diseño curricular del CETP, adoptó el concepto de competencia como un aprendizaje construido, asociado al saber movilizar todos o parte de los recursos cognitivos y afectivos que el individuo dispone para enfrentar situaciones complejas, familias de situaciones.



Definir la competencia como un saber movilizar, puede producir confusión en la medida que la movilización de recursos cognitivos no constituye una destreza específica, es decir no existe un saber movilizar universal, pero también es cierto que cada vez que el sujeto se enfrenta a una situación compleja no responde en forma totalmente espontánea, sino que se produce un proceso de adaptación en el que emplea esquemas ya creados.

Esta construcción implica operaciones y acciones de carácter cognitivo socio-afectivo y psicomotor, las que puestas en acción y asociadas a saberes teóricos o experiencias permiten la resolución de situaciones diversas”¹.

La sociología en el Plan de estudios de la Enseñanza Media, proporciona a los estudiantes competencias científicas que permiten el acercamiento a modelos teóricos para la definición y análisis de situaciones-problemas que se presentan en la vida estudiantil y profesional.

Por lo tanto la sociología contribuye a que los estudiantes se enfrenten a situaciones que los lleve a desarrollar competencias que movilizan los aportes de saberes propios del dominio de la sociología y de otros saberes, basados en su propia experiencia, conocimientos comunes o del dominio de acción de numerosas disciplinas.

El objetivo del estudio de la sociología, puede y debe contribuir a preparar a los estudiantes a una gran variedad de destinos sociales, en un proceso de integración y movilización de conocimientos, asociados a situaciones complejas a las que se enfrentarán.

En ésta etapa del proceso educativo, resulta pertinente desarrollar en los alumnos, tanto un análisis conceptual de los temas como de la adquisición de técnicas y métodos de trabajo. La sociología es sin duda, una disciplina

¹ Acuerdo aportado por la Sala de Inspectores CETP. Montevideo 2003

especialmente apta para dotar a los estudiantes de los B.T. de un conjunto de métodos de investigación, que hagan posible “saber como se sabe”.

Este objetivo es alcanzable por la integración de la teoría y la práctica evitando la existencia de dos momentos artificiales: uno, abstracto por lo general, lleno de información conceptual, y otro experimental en el que se aplican los conocimientos.

En primer lugar, el estudio de la sociología interpela el conocimiento y coopera en la creación de objetos sociales que son por definición interdisciplinarios. El contenido sustantivo de la enseñanza de la asignatura, deberá estar orientado a internalizar los requerimientos de conocimientos científicos, y ubicar a los estudiantes en la sociología como disciplina en el concierto de las Ciencias Sociales.

En segundo lugar, abre la oportunidad de la generación de conocimientos, y su necesaria interconexión con otras ciencias, en la complejidad que implica la presencia de orientaciones contrapuestas en las bases mismas de sus supuestos.

Por último, la experiencia de análisis de los problemas de la sociedad en la que todos aporten conocimientos, ideas e información da lugar a la creación de nuevos conocimientos para la solución de los problemas. Estas acciones son instancias de aprendizaje, en las que se aprende también en interacción con otros integrantes del espacio aula.

Esta forma de aprendizaje desarrolla en los estudiantes, competencias sociales que permitirán a éstos enfrentarse a nuevas y variadas situaciones profesionales. La puesta en acción de la iniciativa, la creatividad, la cooperación, la comunicación, dependen de condiciones motivadoras para su accionar.

El desarrollo de competencias sociales dentro del aula, sólo puede realizarse en la propia práctica de los estudiantes. Por eso, es de gran importancia para el



desarrollo de la futura profesionalidad de los estudiantes en cualquier sector de actividad, la existencia de condiciones que genere la organización educativa.

En éste sentido, la complejidad de la formación en sociología debe ser pensada con el objetivo que los estudiantes actúen en contextos organizacionales diferentes.

En síntesis, es importante un requerimiento pedagógico imaginativo para alcanzar el objetivo previsto. Implica por parte de los docentes el desarrollo de procesos de enseñanza que apunten a brindar en los estudiantes, capacidades de conocer, aprender, investigar, ensayar, equivocarse, preguntar y reflexionar con el objetivo de construir caminos críticos en la toma de decisiones.

El diseño que se propone, considerará las competencias fundamentales para el desarrollo de modelos teóricos, que cooperen con la creación de pensamiento crítico y creativo de las situaciones en las que se enfrentarán los estudiantes, y por otra parte, relevantes, para la orientación de los jóvenes en su proceso de construcción de ciudadanía.

PERFIL DE EGRESO

- Desarrollar una gran variedad de destinos sociales de trabajo y de estudio.
- Analizar la heterogeneidad productiva del país, y su relación con la ciencia, la tecnología y la sociedad.
- Desarrollar conocimientos científicos y tecnológicos, que permitan identificar problemas y generar soluciones que surjan en el transcurso del trabajo o estudio.
- Trabajar en equipo, con el objetivo de desarrollar los desempeños profesionales en el mundo del trabajo en todas sus dimensiones.
- Construir e identificar información relevante y elaborar informes correspondientes al desempeño profesional.
- Desarrollar relaciones sociales, que aseguren en forma eficiente y eficaz el

funcionamiento de una organización productiva.

- Conocerse a sí mismo, en relación con la realidad social.
- Analizar los problemas de la sociedad, generar los debates y construcción colectiva de las soluciones.
- Promover el aprendizaje continuo.
- Contribuir el desarrollo creativo de la calidad y la innovación.
- Gestionar, planificar y evaluar las distintas actividades de un adecuado desempeño profesional.

BASES DE COMPETENCIAS EN EL AREA DE SOCIOLOGÍA		
COMPETENCIAS FUNDAMENTALES	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE REALIZACIÓN
Identificar conceptos, fenómenos y actores sociales. Generar, interpretar y evaluar información referida a los problemas sociales. Identificar los procesos de innovación tecnológica, en base a las transformaciones en la producción y el trabajo. Indagar y producir soluciones en los procesos socioeconómicos y productivos. Contrastar los distintos enfoques de la producción del conocimiento social. Interpretar las relaciones multidimensionales de los procesos y actores sociales. Comunicar conocimientos y puntos de vista sobre la producción del conocimiento social. Analizar las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad. Anticipar los posibles escenarios sociales.	Reconocer y comprender el objeto de la Sociología, identificando el problema planteado. Interpretar y evaluar información sobre las ideas propias y las construidas por otros autores. Interpretar e identificar a los actores que interactúan, y las relaciones multidimensionales de los procesos en el escenario social. Identificar los problemas planteados en la producción de trabajos en relación a los asuntos que preocupan a diferentes autores. Desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo a través de una visión de la organización social, en particular la nacional.	Identificación, análisis, crítica y evaluación de conceptos y planteos que refieren a la naturaleza y actividades de los hombres en las sociedades. Conocimiento de las diferentes formas de organización productiva y social en las sociedades. Entendimiento de las relaciones entre gobierno, estado y sociedad civil. Investigación e identificación de problemas sociales. Comprensión de la diversidad de formas de organización social. Reflexión en las diferentes visiones y actitudes frente a la violencia y los riesgos que implican. Desarrollo de nuevos conceptos sociales a partir de ideas propias y del grupo de pares. Utilización de conceptos de otros autores que dan significado a la información. Organización de escenarios sociales a través de la reflexión. Participación en el debate y el contraste de ideas. Construcción de las relaciones de cooperación en el aula.
COMPETENCIAS TRANSVERSALES SOCIETALES: Comunicar e intercambiar conocimientos- Interactuar Generar, aprender e incorporar nuevos conocimientos. Actuar frente a los problemas Cooperar en la resolución de problemas Generar estrategias para la resolución de problemas Juzgar la pertinencia de los enfoques propios y ajenos relacionados con las Soluciones propuestas.		

CONTENIDOS

Criterios de organización

Los contenidos de la asignatura, se desarrollaran en unidades temáticas organizadas, de acuerdo a los objetivos propuestos.

El docente presentará como unidad temática inicial, los contenidos fundamentales de la Sociología como Ciencia Social, su método y las técnicas utilizadas en la Investigación, así como su relación con otras Ciencias Sociales.

Los módulos siguientes abordarán una visión sobre la sociedad en nuestro país, analizando la categoría trabajo, sus diversas dimensiones y las transformaciones que ha sufrido a través del tiempo. Se abordará el conocimiento de los diferentes actores sociales, y cómo su comportamiento influye en las políticas de empleo, culminando con una visión sobre la Educación en Uruguay, sus cambios, poniendo especial interés en su situación actual y al papel que le corresponde desempeñar al Consejo de Educación Técnico-Profesional.

Teniendo en cuenta que se pretende potenciar la competencia de desarrollar un pensamiento crítico y reflexivo a través de una visión sobre la realidad nacional, los docentes deberán estimular el trabajo en grupo, el aprendizaje mediante la interacción social: pensar y discutir con otros. Este proceso supone estimular el intercambio de ideas y la generación de nuevos conocimientos.

MÓDULO 1

Sociología como ciencia

- conceptos y métodos.
- técnicas y procesos de investigación.
- relación con otras ciencias sociales.

MÓDULO 2

La sociedad en el Uruguay

- grupos sociales y organizaciones.
- estratificación social. diversos sectores que la componen.
- movilidad social.
- proceso de socialización, etapas y actores.
- el país cáscara, la urbanización y el macrocefalismo montevideano.
- lo rural y su proceso de desintegración.
- el nuevo modelo económico y su relación con la pobreza, la marginalidad y la exclusión social.
- los pobres un sector en aumento.

MÓDULO 3

La sociedad en el trabajo

- el trabajo como categoría de análisis sociológico.
- las diferentes formas de organización en el trabajo (taylorismo, fordismo y las actuales).
- las nuevas tecnologías y su relación con la flexibilización en las relaciones laborales.
- los trabajadores y el trabajo en red.
- la innovación y la calidad: dos variables estratégicas para el desarrollo de Uruguay en los mercados mundiales.
- el mercado laboral en Uruguay.
- el trabajo rural y las relaciones laborales.
- el concepto de género y la división sexual del trabajo.
- las nuevas condiciones en el mercado laboral y los problemas resultantes de las mismas.

- la discriminación y la exclusión.
- la globalización de la producción y el consumo.

MÓDULO 4

Los actores sociales y su influencia en las políticas de empleo

- el estado y su papel con relación al empleo.
- los sindicatos.
- las cámaras empresariales.
- los organismos supra-nacionales.
- la formación de bloques comerciales y políticos.

MÓDULO 5

Educación y formación globalizadora

- instrucción y educación.
- formación para la operación, o para la gestión en el trabajo.
- lo público y lo privado en relación con la formación para el mercado laboral.
- globalización e influencia cultural nacional.
- los medios de comunicación y la formación de opinión pública.
- la publicidad y las nuevas formas del ocio a través del consumo

EVALUACIÓN

La evaluación es una actividad que supone:

- La detección de los conocimientos previos del alumno, así como el seguimiento atento del modo en que éste adquiere nociones, emplea estrategias y se enfrenta con dificultades.
- El análisis de todas las piezas que componen el engranaje curricular, desde los objetivos, la organización y secuenciación de actividades, hasta la organización del centro, uso y calidad de los materiales curriculares, y la formación permanente del profesorado.

W. A. A. "Las evaluaciones"

Cuaderno Pedagógico N° 185, 190.

"La evaluación consiste en un proceso sistemático de recogida de datos, incorporado al sistema general de actuación educativa, que permite obtener información válida y fiable para formar juicios de valor acerca de una situación. Estos juicios a su vez, se utilizarán en la toma de decisiones consecuente con el objeto de mejorar la actividad educativa.

M. Antonia Casanova

"La evaluación, garantía de calidad para el centro educativo"

Una evaluación deseable y necesaria debería:

Al alumno:

- Ayudarle a regular sus propias energías en el proceso de aprendizaje.
- Informarle sobre dónde se localizan sus dificultades y cuales son sus competencias más sólidas.
- Hacerle conocer la distancia que media entre su rendimiento, y el de sus pares y el esperado por el docente.
- Obligarle a hacer síntesis de lo aprendido.

Al docente:

- Aportarle Pistas para asignar significados a los avances y los "retrocesos" en el proceso de aprendizaje de los alumnos.
- Ayudarle a objetivar (en el sentido de hacer más explícito) que hace, cómo lo hace, y por qué lo hace en la planificación, conducción y evaluación de la enseñanza.
- Facilitarle la elección de futuros rumbos de acción: repetir sus aciertos, ante situaciones semejantes, y no volver a caer en aquellos rumbos que no dieron buenos resultados.

- Potenciarle su confianza profesional.
- Promoverle círculos de ayuda mutua entre sus pares, para analizar las dificultades detectadas.

El docente aplicará los diferentes tipos de evaluación según sea pertinente, teniendo en cuenta: la finalidad (Diagnóstica, Formativa, Sumativa); la extensión (global, parcial); procedencia de los evaluadores (interna: auto-evaluación, hetero-evaluación, co-evaluación; externa); momentos de la aplicación (inicial, procesual, final); grado de formalización (formal o explícita, informal o implícita).

A pesar de ello, dadas las características del curso, la evaluación deberá respetar el enfoque teórico – práctico, que se traducirá en la presentación de un trabajo final, que reúna los conocimientos adquiridos y competencias adquiridas a través del mismo.

Los recursos didácticos a utilizar por el docente podrán incluir las siguientes herramientas:

- Videos.
- Transparencias.
- Presentaciones con diapositivas (Power Point).
- Internet.
- Lecturas de prensa escrita.
- Visitas a empresas e instituciones de interés para el curso, con el objetivo de introducir al estudiante en el proceso de búsqueda y generación de distintas informaciones.

BIBLIOGRAFÍA

MÓDULO 1

COSTA PINTO – LA SOCIOLOGIA COMO CIENCIA FICHA NRO., 73

SIMPSON G. – LA SOCIOLOGIA Y OTRAS CIENCIAS SOCIALES- FICHA NRO. 143

BOURDIEU PIERRE – EL OFICIO DEL SOCIÓLOGO – MÉXICO SIGLO XXI – 1986- PAG. 51 – 61 y PAG. 129 – 133

BERGER Y LUCKMAN – LA CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE LA REALIDAD – AMORRORTU EDITORES. 1979 – CAP. 3 PAG. 153 - 216

CEA D ÁNCONA MADRID 1998 - MANUAL DE METODOLOGIA CUANTITATIVA ED. GEDISA

DAVILA A. – METODOS Y TECNICAS CUALITATIVAS EN INVESTIGACIÓN SOCIAL. - CAPITULO II. – PROYECTOS EDITORIAL MÓDULO 2

GIDDENS, ANTHONY - SOCIOLOGÍA – MADRID. ALIANZA 1994

MAZZEI Y VEIGA - INDICADORES SOCIOECONÓMICOS DEL URUGUAY . CIESU – INSTITUTO NAL. DEL LIBRO

VEIGA DANILO: DESARROLLO REGIONAL EN EL URUGUAY – CIESU 1991

LOMBARDI MARIO: EL AREA METROPOLITANA EN EL PANORAMA URBANO URUGUAYO – CIESU 1994

MARTORELLI HECTOR - URBANIZACIÓN Y DESRURALIZACIÓN EN EL URUGUAY - MONTEVIDEO, FCU. CLAEH. 1978

POULANZAS NICO, LAS CLASES SOCIALES Y SU REPRODUCCIÓN AMPLIADA – FCU. FICHA NRO. 213

MÓDULO 3

GUERRA PABLO - SOCIOLOGÍA DEL TRABAJO – MONTEVIDEO, FCU 2001 – 2DA. EDICIÓN. CAP. I, II Y III.

DURKIEIM EMILE: LA DIVISIÓN SOCIAL DEL TRABAJO – CAP. I, II Y



III

TAYLOR F. – LOS PRINCIPIOS DE LA ADMINISTRACIÓN CIENTÍFICA. BUENOS AIRES 1970

CASTELLS MANUEL – LA TRANSFORMACIÓN DEL TRABAJO Y EL EMPLEO: TRABAJADORES EN RED, DESEMPLEADOS Y TRABAJADORES A TIEMPO FLEXIBLE en LA ERA DE LA INFORMACIÓN, ECONOMÍA SOCIEDAD Y CULTURA. LA SOCIEDAD RED. - ALIANZA EDITORIAL 1997.-

NEFFA JC. – TRANSFORMACIONES DEL PROCESO DE TRABAJO Y DE LA RELACIÓN SALARIAL EN EL MARCO DE UN NUEVO PARADIGMA PRODUCTIVO – SOCIOLOGÍA DEL TRABAJO. NRO. 19 - SIGLO XXI - ESPAÑA 1993

MASSERA EMA E ITURRA, C. – DESAFÍOS PLANTEADOS A LA INNOVACIÓN EN URUGUAY.- EL PROBLEMA DE LA CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO PRODUCTIVO. – III CONGRESO LATINOAMERICANO DE SOCIOLOGÍA DEL TRABAJO – BUENOS AIRES – 2000

LONGHI AUGUSTO – LA DINÁMICA DEL EMPLEO EN UN MERCADO LABORAL SEGMENTADO. REVISTA DE CIENCIAS SOCIALES NRO 15 FCS 1999.

HIRATA HELENA: LA DIVISIÓN SEXUAL DEL TRABAJO. PERMANENCIA Y CAMBIO - ASOCIACIÓN TRABAJO Y SOCIEDAD. CENTRO DE ESTUDIOS DE LA MUJER – PIETTE DEL CONICET 1997-

SUPERVIELLE MARCOS Y QUIÑONES MARÍA – LA INSTALACIÓN DE LA FLEXIBILIDAD EN URUGUAY – III CONGRESO LATINOAMERICANO DEL TRABAJO – BUENOS AIRES – 2000

MAYO ELTHON – PROBLEMAS HUMANOS DE UNA CIVILIZACIÓN INDUSTRIAL – NUEVA VISIÓN – BUENOS AIRES 1977

BEANTRA Y VISEIDA – AUTOMATIZACIÓN Y ESTRÉS

MÓDULO 4

RAMA GERMAN – LA DEMOCRACIA EN EL URUGUAY – GRUPO EDITOR LATINOAMERICANO. 1987 BUENOS AIRES

REAL DE AZÚA, CARLOS – POLÍTICA, PODER Y PARTIDOS EN EL URUGUAY DE HOY. ED. SIGLO XXI, 1971 BUENOS AIRES.

ERRANDONEA, ALFREDO. EL SISTEMA POLÍTICO URUGUAYO. ED. LA REPÚBLICA – 1994 MONTEVIDEO.

HELD DAVID. – LA DEMOCRACIA Y EL ORDEN GLOBAL – PAIDÓS – 1997 – BARCELONA

CAETANO, GERARDO – PARTIDOS, ESTADO Y CÁMARAS EMPRESARIALES EN EL URUGUAY CONTEMPORÁNEO (1900 – 1991) EN VARIOS AUTORES “ORGANIZACIONES EMPRESARIALES Y POLÍTICAS PÚBLICAS” – ICP, CIESU, FESUR. MONTEVIDEO. 1991

SUPERVIELLE MARCOS, GARI GABRIEL – EL SINDICALISMO URUGUAYO – ESTRUCTURA Y ACCIÓN. FCU. MONTEVIDEO. 1995

ZAPATA F. – LA HISTORIA DEL MOVIMIENTO OBRERO EN AMÉRICA LATINA Y SUS FORMAS DE INVESTIGACIÓN – TRATADO LATINOAMERICANO. FONDO DE CULTURA ECONÓMICA – 2000 - MÉXICO

MÓDULO 5

LEMEZ R. EDUCACIÓN Y TRABAJO EN URUGUAY – LA LÓGICA DE UN AJUSTE IMPERFECTO. – FCS. MONTEVIDEO.

LEMEZ, R. – EDUCACIÓN Y SOCIEDAD EN URUGUAY – REALIDADES

Y DESAFÍOS DE CARA AL SIGLO XXI - 1989

BAYCE, RAFAEL – SISTEMA EDUCATIVO Y SOCIEDAD EN URUGUAY – FCU. FICHA NRO. 267.

HEUGUEROT, MA. C. – EL ORIGEN DE LA UNIVERSIDAD DEL TRABAJO DEL URUGUAY.- ED. BANDA ORIENTAL – 2002 – MONTEVIDEO.

LUNA CORTES, CARLOS - LA TENSION TEORÍA PRÁCTICA EN LA ENSEÑANZA DE LA COMUNICACIÓN. REVISTA DIALOGOS DE LA COMUNICACIÓN NRO. 35 – 1991 – LIMA – PERU

GARCÍA CANCLINI, NESTOR – CULTURAS HIBRIDAS ESTRATEGIAS PARA ENTRAR Y SALIR DE LA MODERNIDAD. GRIJALBO. MEXICO 1990.

BOURDIE PIERRE - - SOBRE LA TELEVISIÓN. ED. ANAGRAMA – 1997 – BARCELONA.

BAYCE RAFAEL – MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y VIDA COTIDIANA. ED. MULTIPLICIDADES. 1995 MONTEVIDEO.

BIBLIOGRAFÍA PARA LOS ALUMNOS

(El docente podrá disponer los cambios que crea necesarios, de acuerdo a la orientación en la cual se imparta la asignatura)

COSTA PINTO - LA SOCIOLOGÍA COMO CIENCIA – FICHA NRO. 73 FCU

SIMSON G. – LA SOCIOLOGÍA Y OTRAS CIENCIAS SOCIALES. FICHA NRO. 143 F.C.U.

CISA, AGUSTÍN – INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN SOCIAL. F.C.U.

GIDDENS, ANTHONY – SOCIOLOGÍA – MADRID. ALIANZA 1994

MAZZEI Y VEIGA – INDICADORES SOCIOECONÓMICOS DEL URUGUAY – CIESU – INSTITUTO NAL. DEL LIBRO.

MARTORELLI HECTOR – URBANIZACIÓN Y DESRURALIZACIÓN EN EL URUGUAY – MONTEVIDEO FCU – CLAEH 1978

DURKHEIM EMILE - LA DIVISIÓN SOCIAL DEL TRABAJO – CAP. I, II y III

MASSERA EMA E ITURRIA, C.- DESAFÍOS PLANTEADOS A LA INNOVACIÓN EN URUGUAY – EL PROBLEMA DE LA CONSTRUCCIÓN DE CONOCIMIENTO PRODUCTIVO. III CONGRESO LATINOAMERICANO DE SOCIOLOGÍA DEL TRABAJO – BUENOS AIRES – 2000-

SUPERVIELLE MARCOS Y QUIÑONES MARÍA – LA INSTALACIÓN DE LA FLEXIBILIDAD EN URUGUAY – III CONGRESO LATINOAMERICANO DEL TRABAJO - BUENOS AIRES – 2000.

RAMA GERMAN – LA DEMOCRACIA EN EL URUGUAY – GRUPO EDITOR LATINOAMERICANO – 1987 – BUENOS AIRES.

ERRANDONEA ALFREDO – EL SISTEMA POLÍTICO URUGUAYO. ED. LA REPÚBLICA. 1994 – MONTEVIDEO.

CAETANO GERARDO – PARTIDOS, ESTADO Y CÁMARAS EMPRESARIALES EN EL URUGUAY CONTEMPORÁNEO (1990 – 1991), EN VARIOS AUTORES “ORGANIZACIONES EMPRESARIALES Y POLÍTICAS PÚBLICAS” – ICP, CIESU, FESUR, MONTEVIDEO, 1991 –

SUPERVIELLE MARCOS, GARI GABRIEL – EL SINDICALISMO URUGUAYO – ESTRUCTURA Y ACCIÓN – FCU – MONTEVIDEO. 1995

LEMEZ RODOLFO – EDUCACIÓN Y TRABAJO EN URUGUAY – LA LÓGICA DE UN AJUSTE IMPERFECTO. FCS. MONTEVIDEO.

BAYCE, RAFAEL – SISTEMA EDUCATIVO Y SOCIEDAD EN URUGUAY – FCU.- FICHA NRO. 267.

HEUGUEROT MARÍA C. – EL ORIGEN DE LA UNIVERSIDAD DEL TRABAJO DEL URUGUAY – ED. BANDA ORIENTAL -. 2002 – MONTEVIDEO.

BAYCE RAFAEL – MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y VIDA COTIDIANA – ED. MULTIPLICIDADES – 1995 – MONTEVIDEO.

	PROGRAMA				
	Código en SIPE	Descripción en SIPE			
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica			
PLAN	2004	2004			
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño			
ORIENTACIÓN	30G	Diseño			
MODALIDAD	---	Presencial			
AÑO	3°	Tercero			
TRAYECTO	---	---			
SEMESTRE	---	---			
MÓDULO	---	---			
ÁREA DE ASIGNATURA	312	Filosofía			
ASIGNATURA	1540	Filosofía			
ESPACIO COMPONENTE CURRICULAR	o	Equivalencia			
MODALIDAD APROBACIÓN	DE	Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32		
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CTEP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

La situación en la que se halla el mundo contemporáneo es enteramente nueva; no admite comparación con ninguna otra etapa anterior. La revolución científico-técnica operada, trae aparejada una serie de consecuencias éticas nunca antes avizoradas.

El desarrollo de los medios masivos de comunicación, da a los poderes políticos y económicos, instrumentos extraordinarios de condicionamiento y de manipulación del ser humano, en tanto ciudadano y en tanto consumidor, sumiéndolo en el riesgo implícito de formas obsesivas de propaganda, en el conformismo y en el automatismo de comportamientos estereotipados y en la compulsión reproductora y acrítica de formas culturales deshumanizantes.

En la cultura contemporánea, el “cientismo” ha venido a significar la canonización de la racionalidad científica y de su aparente neutralidad. La “tecnocracia” por su parte representa la exaltación absoluta de la técnica al margen de la ética; situaciones éstas que han precipitado a nuestra cultura en una profunda crisis, por cuanto se ha producido un distanciamiento entre los fines de las ciencias y de la técnica y los fines del hombre.

Por lo tanto, el joven de hoy se halla en un mundo para él desconcertante de presiones y problemas por un lado y de posibilidades y de proyectos por otro. Este mundo de posibilidades se manifiesta principalmente en dos campos: el de la comprensión y uso adecuado de los conocimientos científicos y el de su participación personal como ciudadano de una sociedad democrática.

FUNDAMENTACIÓN

En el campo psicológico, el reconocimiento por parte del joven de sus características intelectuales, afectivas, sociales; de sus rasgos de personalidad, de sus motivaciones, intereses y sentimientos, así como de sus pasadas

frustraciones, será la base para lograr una verdadera identidad. Cabe anotar que el autoconocimiento de lo “psicológico”, viene a ser el motor que conducirá al joven a detectar sus debilidades y sus fortalezas y valiéndose de su voluntad, establecer los cambios de conducta necesarios para su permanente desarrollo.

El proceso de autoconocimiento del área psicológica es, con seguridad, el más difícil para el ser humano y para el joven en particular. De ahí que el trabajo fundamental de quienes orientan la juventud, sea principalmente, buscar los medios para que los jóvenes puedan adquirir un amplio conocimiento personal. De hecho, es esta la actitud fundamental del joven, saber quién es, cómo es y quién quiere ser; por ello, casi la totalidad de sus actividades, si no todas, están orientadas a encontrar respuesta a estas preguntas.

Esta aguda necesidad de autoconocimiento se hace más evidente en el momento en que el joven tiene que definir su futuro vocacional y profesional. Sin duda alguna, ésta es la tarea más difícil para el joven, sobre todo en nuestro medio, donde tempranamente tiene que tomar una decisión que afectará toda su vida.

Escoger lo que hará en el futuro, presupone un conocimiento de sus propias capacidades, de sus aptitudes sobresalientes, de sus motivaciones e intereses, e inclusive de sus características de personalidad. Supone también, tener un conocimiento adecuado de las oportunidades que el medio ofrece, en relación a estudios, capacitación y perspectivas laborales.

Concebida como una tarea siempre renaciente y siempre inacabada, la labor de la filosofía será, eminentemente REFLEXIVA, a fin de que el hombre sea capaz de comprender las consecuencias globales de los comportamientos personales, de concebir las prioridades y de asumir las solidaridades que componen el destino de la humanidad; CRÍTICA, ante el riesgo de manipulación y de alienación que acecha a través de la información y la propaganda, ante el acoso

de los poderes políticos y económicos y de sus mecanismos autorreproductores; INTEGRADORA, frente a un panorama científico, excesivamente especializado y por tanto fragmentado; ORIENTADORA, en la aplicación sistemática de los conocimientos científicos a las tareas prácticas y concretas, permitiendo al hombre conocer no solamente los procesos objetivos, sino sobre todo, asegurar mejor la eficacia práctica de su acción global.

La Filosofía responderá, de este modo, a la auténtica exigencia de democracia como único medio de impedir que el hombre se convierta en esclavo de la técnica y de los demás hombres, y como el único estado compatible con la dignidad humana. Una democracia no meramente defensiva frente al poder-democracia formal -sino activa, que permita a la persona participar en las responsabilidades y decisiones que le competen como integrante de la comunidad social.

Concebida de este modo, la actitud filosófica cuestionará el espíritu dogmático; mostrará que el saber es una conquista sobre la rutina, sobre la inercia, sobre las ideas y esquemas preconcebidos, sobre los prejuicios; comprenderá que todo conocimiento es el punto de partida para una nueva búsqueda; inducirá a no emitir juicios sin previa argumentación. Al mismo tiempo propiciará una actitud tolerante y respetuosa ante la pluralidad y diversidad de convicciones y de principios, promoviendo como valores fundamentales la verdad y el bien común.

COMPETENCIAS (que se propone tener en cuenta):

- Personales: (afectiva, éticas).
- Sociales: (comunicación, cooperación, trabajo en equipo, solidaridad, participación democrática, creatividad e innovación).
- Técnicas: (capacidad de organización y aplicación sistemática de

conocimientos científicos y tecnológicos, generar modelos y usar ideas y recursos matemáticos básicos para la resolución de problemas).

- Metodológicas: (obtención, procesamiento, análisis crítico de la información, organización y presentación de ideas con variadas técnicas metodológicas y recursos tecnológicos, proposición y resolución de problemas).

- Cognitivas: (análisis, síntesis, planificación, seguimiento y evaluación).

- Metacognitivas: (autoevaluación, autorregulación, autoconocimiento).

OBJETIVOS

(Explicitar las competencias específicas de la asignatura que deben haber adquirido, desarrollado o profundizado los estudiantes al finalizar el curso).

- Adquirir y desarrollar hábitos filosóficos que le permitan al alumno entrar en diálogo fecundo, auténtico e integrador con los filósofos o autores estudiados, con los compañeros y con el profesor.

- Aprender a filosofar, entendiendo por tal.

a) aprender a conocerse a sí mismo.

b) Aprender a preguntarse por el sentido y por la finalidad de las propias acciones y de las propias elecciones, realizadas y tomadas.

c) Aprender a preguntar/se el porqué y considerar las motivaciones, de las propias decisiones adoptadas.

d) Aprender a discernir lo correcto y lo incorrecto (formalmente); lo verdadero y lo falso (realmente); lo real y lo aparente; lo bueno y lo malo; lo justo y lo injusto (moralmente); lo que contribuye a mejorar la/s condición/es humanas de vida y lo que la/s perturba, obstaculiza, deteriora o destruye.

- Adquirir hábitos humanos que faciliten el desarrollo de la personalidad en sus dimensiones: afectiva, intelectual y volitiva.

- Adquirir y desarrollar hábitos sociales que le dispongan a una actitud abierta a

las necesidades de sus semejantes.

- Adquirir y desarrollar hábitos morales que susciten (en el alumno) el deseo de felicidad y de sentido auténtico de su propia vida, de sus estudios, de su trabajo, de la familia, de la amistad, del deporte, del tiempo libre y de la diversión.

UNIDAD	COMPETENCIAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES	CRITERIOS DE REALIZACIÓN	BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA
LA FILOSOFÍA	Comprende el sentido de la asignatura.	La Filosofía. Su objeto y su sentido en la vida humana.	Lluvia de ideas.	Descubre la presencia de la Filosofía en la vida cotidiana y su sentido para el hombre.	Gaarder, J. "El mundo de sofía, novela sobre la Historia de la Filosofía".
	Conoce los objetivos del curso de Filosofía, clarificando y orientando sus expectativas.	La permanente vigencia de las interrogantes filosóficas fundamentales.	Elaboración de un cuadro comparativo, con la formulación de interrogantes filosóficas a través de la historia, y su conexión próxima o lejana con el presente y con las situaciones vitales	Toma conciencia de la actualidad y de la vigencia de los problemas filosóficos y de la trascendencia de plantearse personalmente.	Zanotti, G. "Filosofía para no filósofos". Buenos Aires, Ed. De Belgrano, 1983.
	Toma conciencia de la diversidad de áreas que integran la Filosofía.	Las principales disciplinas filosóficas.	Realización de un cuadro esquemático que exprese la correlación existente entre interrogantes y disciplinas filosóficas.	Reconoce las diferentes disciplinas filosóficas y sus interrogantes fundamentales.	Quiles, I. "La Filosofía", Buenos Aires, De Palma, 1983, Tomo III.
	Descubre la relación de la Filosofía con otros ámbitos del saber y del obrar humanos.	La Filosofía y las ciencias.	Panel de expertos de diferentes disciplinas.	Distingue entre el ámbito filosófico y el de las ciencias particulares.	Caturelli, A. "La Filosofía". Madrid, Gredos, 1977.
	Toma conocimiento de las diferentes estructuras del pensamiento.	Objeto de la Lógica. Estructuras del pensamiento: concepto, juicio y razonamiento. Premisas y conclusiones.	Selección de textos e identificación de: conceptos, premisas y conclusiones,	Identifica las estructuras lógicas presentes en el discurso cotidiano, técnico, etc..	Barreiro de Nudler, T. "Lógica dinámica" Buenos Aires



Consejo de Educación
Técnico Profesional
Universidad del Trabajo del Uruguay

Construyendo
futuro
140 AÑOS EDUCANDO PARA EL TRABAJO

LA LÓGICA ARGUMENTATIVA.	Adopta una actitud crítica y reflexiva respecto a los diferentes tipos de información, discursos persuasivos, prácticas y formas culturales presentes en nuestra sociedad.	Argumentos. Tipos de argumento: deductivos y no deductivos. Analogía. La validez del razonamiento.	A partir de premisas dadas, extraer conclusiones.	Argumenta con rigor evitando prejuicios y contradicciones.	Frassinetti de Gallo, M., Salatino de Klein, G. "Filosofía. Esa búsqueda reflexiva". Buenos Aires, A-Z, 1991
	Desarrolla la capacidad de discusión y argumentación, fortaleciendo el criterio personal, y debidamente fundamentado. Conoce y maneja instrumentos que lo ayudarán a detectar en lo cotidiano argumentaciones falaces, a razonar correctamente, a atender razones, a argumentar fundadamente.	El discurso persuasivo. Las falacias. Clasificación de las mismas.	Detectar falacias. Analizar críticamente la validez de sus fundamentos y justificaciones en: mensajes publicitarios, artículos de prensa,	Distingue entre argumentos inconsistentes y aquellos que son válidos y debidamente fundamentados.	Weston A., "Las claves de la argumentación". Barcelona, Edit. Ariel, 1994.
	Reconoce la función de la lógica en otros ámbitos del saber y del obrar humanos.	El silogismo hipotético y las ciencias.	Videos con pautas-guía.	Identifica las operaciones lógicas que intervienen en la investigación científica (deducción, inducción, consistencia, etc.).	Bunge, M. "La investigación científica". Buenos Aires, De Ariel, 1981.
EL PROBLEMA ANTROPOLÓGICO	Se interroga sobre el sentido de su existencia asumiendo el compromiso propio de un hombre en situación con libertad, responsabilidad, actitud prospectiva y tolerancia pluricomprendensiva.	¿Qué es el hombre?. Esencia y existencia. El sentido de la existencia humana. La libertad y la responsabilidad. El hombre y su compromiso con el entorno. La cultura y la historia como manifestaciones del espíritu humano.	Análisis de textos con pautas de trabajo. Lecturas comentadas con pautas-guía.	Procura descubrir un sentido a su propia existencia, asumiéndola con libertad y responsabilidad.	Frankl, V. "El hombre en busca de sentido" Barcelona, Herder, 1985. García Cuadrado, J.A. "Antropología filosófica. Una introducción a la filosofía del hombre". Pamplona, Eunsa, 2001.

EL SER HUMANO Y SU RESPONSABILIDAD MORAL.	Toma conciencia de su condición de persona como ser singular y como sujeto capaz de determinarse por el conocimiento de sus propios fines.	La persona humana como sujeto de moralidad. Concepto de responsabilidad moral.	Análisis del concepto de responsabilidad moral. Puesta en común. Video-forum.	Reconoce su condición de sujeto único, libre y responsable, con capacidad de autorrealización y autotrascendencia.	Ayllon, J. R. "Entorno al hombre". Madrid, Rialp, 1993
	Fortalece la interiorización de los valores morales, asumiendo conscientemente y libremente los deberes y derechos para consigo mismo y para con los demás.	Los deberes y derechos de la persona. La persona ante el compromiso ético profesional.	Análisis de la Declaración Universal de los DDHH. Identificar o reconocer actitudes éticas en obras literarias, teatrales, cinematográficas, etc..	Reconoce y respeta la igualdad esencial de derechos de toda persona humana.	Gómez Pérez, R "Problemas morales de la existencia humana" Madrid, Magisterio Español, 1994
	Reflexiona sobre la importancia y la necesidad de la Ética para el ejercicio de una libertad responsable	Algunos dilemas éticos de nuestro tiempo. La Bioética: manipulación genética, clonación, eutanasia, etc...	Estudio de casos que planteen la necesidad de tomar decisiones que impliquen un compromiso ético.	Formula juicios de valor, debidamente fundamentados respecto a los problemas éticos propuestos.	Ayllon, J. R. "Ética. Propuesta didáctica". Edit Rialp, Madrid, 2001.
EL SER HUMANO Y SU PROYECCIÓN SOCIAL	Aplica las nociones adquiridas, a situaciones posibles de presentarse.	El hombre como ser social. Principios básicos del obrar social: dignidad de la persona humana, primacía del bien común, principio de subsidiariedad, principio de solidaridad. El secreto profesional.	Análisis y aplicación de los principios básicos del obrar social.	Pone en práctica los principios básicos del obrar social, priorizando el Bien común respecto del bien particular.	Pakard, Vance. "Los moldeadores de hombres". Edit Crea S.A.
	Reflexiona sobre su realización personal, su ser constitutivamente dialogante, la necesidad del encuentro con los otros y su lugar en la vida social.	El hombre y su relación con los otros: formas auténticas e inauténticas de relación.	Exposición de experiencias	Toma conciencia de su condición de ser social y de la necesidad de la interacción con los otros para realizarse plenamente como persona	Yepes Stork, R. "Fundamentos de antropología: un ideal de la excelencia humana". Pamplona, Eunsa, 1996.

	Destaca la primacía axiológica del trabajo como proceso humanizador, relacionándolo con la ética profesional.	El trabajo. Su importancia en la realización de la persona humana. La dignidad del trabajo. El valor del trabajo.	Trabajo monográfico por parte de los alumnos, relativo al ejercicio técnico profesional.	Reconoce la persona humana como fundamento último del valor del trabajo.	Gómez Fernández, J. M. "Recursos Humanos". Madrid, Ed. Encuentro, 1999
	Toma conciencia de la importancia de la motivación en el aprendizaje y en el ejercicio de la actividad laboral.	La motivación en el trabajo. La motivación y rendimiento. El Liderazgo. El aprendizaje y el desarrollo humano en el ámbito laboral. El trabajo en equipo.	Designación de equipos de trabajo y evaluación de su desempeño.	Descubre la importancia de estar motivado en el ejercicio del trabajo en equipo.	Rodríguez Porras, J. M. "El Factor Humano en la Empresa"

METODOLOGÍA

El papel del docente y de los alumnos ha variado en la actualidad desde el punto de vista de la comunicación. El docente se ha transformado en animador y conductor del grupo y los alumnos se han convertido en investigadores activos de su propio aprendizaje. El hilo conductor de la metodología a emplear es el fomento del trabajo activo, autónomo, crítico, participativo, dialógico, inquisitivo y creativo del alumno, elementos fundamentales para aprender a pensar y a obrar con libertad y responsabilidad.

Posibles técnicas de trabajo a emplear:

- Lectura filosófica de textos no filosóficos.
- Lectura directa de textos filosóficos.
- Realización de debates en clase; mesas redondas; paneles; entrevistas; encuestas; conferencias de especialistas; trabajos de investigación, etc.

EVALUACIÓN

La evaluación se plantea en función de los objetivos concretos expuestos con anterioridad y del diagnóstico previo del grupo y de cada alumno que el

profesor ha debido realizar según sus posibilidades reales.

Por la índole de esta asignatura y por el carácter activo que en ella se quiere imprimir, es muy importante la evaluación continua, nacida de la observación del esfuerzo, dedicación y los resultados obtenidos del alumno en su trabajo; de las intervenciones del mismo; de la responsabilidad, rigor y capacidad reflexiva en las actividades realizadas; del acierto y calidad de sus respuestas a las propuestas escritas y orales, planteadas por el profesor.

Se procurara fomentar y desarrollar en el alumno el hábito de la autoevaluación, teniendo en cuenta el papel protagónico que le compete en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación para los estudiantes reglamentados es evaluación del curso, por lo tanto tendrá un carácter global, total e integral y se procurara realizar en el desarrollo del mismo con la aplicación de técnicas variadas.

BIBLIOGRAFIA SUGERIDA PARA ALUMNOS

“Los moldeadores de hombres”, Vance Packard, Edit. Crea S.A.

* Cap. XXIII - Reflexiones de los especialistas en ingeniería humana.

“En torno al hombre”, José Ramón Ayilón, RIALP.

Libertad: esencia y existencia”, Arturo Damm Arnal, Editora de revistas, S.A: de C.V., México, 1996.

“Entre Ciencia y Filosofía”, Y.Y.C. Surast, Madrid, De. Tecnos, 1975, p.p. 206.

“El hombre a la luz de la Ciencia”, Mariano Artigas, De. Palabra, 1992, p.p. 254.

“Razón y pasión en la ética”, Esperanza Guisan, Anthopos, (Los dilemas de la ética contemporánea).

“Educación ética para un mundo de cambio y una sociedad plural”, Juan Manuel Calvo Suero, Edit. Endymion, 1993.

“Ética y vida. Introducción a los problemas éticos”.



- Javier Mahillo. Barcelona. Ed. Internacionales universitarias.1991,p.p 132.
- “El hombre en busca del sentido último.” El análisis existencial y la conciencia espiritual del ser humano". Barcelona. Paidós.1999, p.p.236
- “Introducción al conocimiento científico”. Ricardo Guibourg; Alejandro Ghigliani; Ricardo Guarinoni. Editorial Universitaria de Bs.As.
- “Lo posible y lo prohibido”. Manipulación genética- Manipulación humana. Jean Marc Varaut. Edit. Atlántida. Bs. AS.
- “Filosofía”. Di Sanza- Fernández- La Porta. E. Santillana.
- Capítulos de ejercicios sobre Investigación ética. Ediciones de La Torre.
- “Filosofía. Esa búsqueda reflexiva.” Martha Frassinetti de Gallo- Gabriela Salatino. A.A. Editora.
- ZANOTTI, G.J., Filosofía para no filósofos, F.E. de Belgrano, Bs. As., 1988, p.p. 114.
- ABBAGNANO, N., Diccionario de Filosofía, México, F.C.E., 1987, p.p. 1206.
- GOMEZ PEREZ, R., Historia básica de la Filosofía, Magisterio español, Madrid, 1986, p.p. 315.
- CATURELLI, A., La Filosofía, Gredos, Madrid, 1977, p.p. 591.
- OBIOLS, G.A., Nuevo Curso de Lógica y Filosofía, Bs. As., Kapelusz, 1995, p.p.
- QUILES, I., Introducción a la Filosofía, Depalma, Bs. As., 1983, p.p. 311, tomo tres.
- BARREIRO de NUDLER, T., Lógica dinámica, Kapeluz, Bs.As. 1969, p
- CHAPA, M.E. Introducción a la Lógica. Noción de Teoría del Conocimiento. Kapeluz, México, 1972, p.p.208. Con cuaderno de ejercicios
- LEJEUNE, J. ¿Qué es el embrión humano?. Madrid, Rialp. 1993, pp. 204.
- ROJAS. E., El hombre Light. Una vida sin valores, Temas de hoy. Madrid, 1993, pp. 186.

ROJAS, E., La conquista de la voluntad. Como conseguir lo que te has propuesto. Temas de hoy, Madrid, 1994. pp. 244.

Ayllon, J. R. "Ética razonada" Madrid, Ed. Palabra, 1998

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA PARA DOCENTES

"Fundamentos de antropología: un ideal de excelencia humana", Ricardo Yepes Stork, Pamplona, EUNSA, 1996.

"Filosofía del hombre", (Una antropología de la intimidad), J. Vicente Arregui y Jacinto Choza, Madrid, Rialp, 1991.

"Tecnología: Un enfoque Filosófico", Miguel A. Quintanilla, Bs. As., De. Eudeba, 1991, p.p. 141.

"El bien, el mal y la ciencia". Las dimensiones éticas de la empresa científico-tecnológica, Evandro Agazzi, Madrid, De. Tecnos, 1996, p.p. 386.

Ética mínima", Adela Cortina, Edit. Tecnos, Madrid, 1996.

"Ética y ciencia: la responsabilidad del martillo", Mario Heler, De. Biblos, 1992
El derecho ante el Proyecto Genoma Humano", Volumen I, Fundación BBV, 1993.

"Ética". Angel Rodríguez Luño. Pamplona, EUNSA, 1984

La ética en la profesión docente. Estudio introductorio a la deontología de la educación" Christine Wanjirugichure, Pamplona, EUNSA, 1995, p.p.496.

"Ética del quehacer educativo" .Carlos Cardona. Madrid, Rialp, 1990, p.p. 179.

AYLLON, José Ramón., Ética, Propuesta didáctica Rialp, Madrid.

FRANKL, Víktor .El hombre en busca de sentido, Barcelona, Herder

REALE, G., ANTISERI, D., Historia del pensamiento filosófico y científico, Barcelona, Herder, 1988, tres tomos, p.p. 1015.

ARTIGAS, M., Introducción a la Filosofía, EUNSA, Pamplona, 1984, p.p. 141.

POLO, L., Introducción a la Filosofía, Pamplona, EUNSA, 1995, p.p.229.

COPI, I. Introducción a la lógica., Eudeba, Bs.As., 1972, p.p. 614.



SANGUINETI, J.J., Lógica, Eunsa, Pamplona, 1985, p.p. 240.

VERNEAUX, R., Introducción general y Lógica, Herder, Barcelona, 1972, p.p.182.

García Cuadrado, J. A. "Antropología Filosófica. Una introducción a la filosofía del hombre". Pamplona, Eunsa, 2001

Gómez Fernández, J. M . "Recursos Humanos". Madrid, Ed. Encuentro, 1999

Rodríguez Porras,J. M. "El Factor Humano en la Empresa"

Bilbao, Ed. Deusto, 2001

Weston A., "Las claves de la argumentación". Barcelona, Edit. Ariel, 1994.

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	-	Presencial	
AÑO	3	Tercero	
TRAYECTO	-	-	
SEMESTRE	-	-	
MÓDULO	-	-	
ÁREA DE ASIGNATURA	3365	Gestión de Emprendimientos	
ASIGNATURA	17743	Gestión para Emprender	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Tecnológico		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en el tercer año del curso los estudiantes adquieran conceptos vinculados a la administración y gestión de proyecto hacia la concreción del proyecto de final de curso.

Gestión para Emprender II introduce a conceptos básicos de administración y gestión de proyecto (procesos, recursos, etc.). A su vez, aporta a la visualización del ecosistema de proyecto e introduce aspectos vinculados a la identificación de oportunidades para el desarrollo de una solución de valor. En coordinación



con Taller de Diseño III profundiza en la presentación visual y escrita del Proyecto.

OBJETIVOS GENERALES

Aproximar al estudiante a la formulación de un proyecto, su propuesta de valor y las herramientas para la planificación y organización del trabajo, así como para identificar su ecosistema.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Poner en práctica herramientas básicas para la caracterización de un usuario y el desarrollo de una solución de valor.
- Poner en práctica herramientas básicas de planificación y organización de las etapas de un proceso de trabajo, aproximándose al trabajo por proyectos.
- Reconocer sus propias fortalezas y debilidades en relación al desarrollo de un proyecto.
- Identificar oportunidades en donde desplegar esas fortalezas en relación al desarrollo de un proyecto.
- A partir del reconocimiento de sus habilidades y las del grupo de trabajo, formar equipos con roles definidos.

CONTENIDOS

Unidad I: Nivelación de conocimientos

Objetivos de la unidad:

Nivelar entre los estudiantes los conocimientos adquiridos en Gestión Emprender I.

Que el estudiante logre afianzar los conceptos aprendidos el año anterior.

Temas:

- El/Los usuario/s.

- Emprendedurismo.
- Tipos de innovación.
- Planificación para la gestión.

Carga horaria sugerida: 6 horas, 3 semanas.

Unidad II: Descubriendo oportunidades

Objetivo de la unidad:

Aproximar herramientas de análisis y evaluación de experiencias de usuarios para la identificación de situaciones a resolver y generar propuestas de valor pertinentes.

Que el estudiante logre:

- Perfilar un usuario (caracterización básica).
- Conocer, aprehender y poner en práctica herramientas para:
 - Identificar una oportunidad de desarrollo de una solución (para un problema detectado en relación a un usuario determinado).
 - Proponer una solución de valor para la misma.

Temas:

- Identificación de oportunidades para emprender.
- Variables de un emprendimiento.

Herramientas:

- Customer Journey Map.
- Canvas de Modelo de negocios.

Carga horaria sugerida:

12 horas, 6 semanas.

Unidad III: Ecosistema emprendedor

Objetivos de la unidad:

Poner a disposición del estudiante entornos de postulación de proyectos. Que el

estudiante logre dimensionar los desafíos relativos a la postulación para la financiación de proyectos.

Temas:

- Etapas de un emprendimiento.
- Redes e instituciones de apoyo en cada una de las etapas en Uruguay.
- Formas de postulación a instrumentos de apoyo: llenado de formularios, concursos, etc. (Ejemplo: C-emprendedor, Germina INJU, Desem Jóvenes Emprendedores).
- Industrias creativas.
- Acercamiento a un caso particular en coordinación con Taller de Diseño III.

Carga horaria sugerida:

12 horas, 4 semanas.

Unidad IV: Administración básica

Objetivo de la unidad:

Introducir al estudiante en conceptos básicos de administración y gestión de proyecto para la puesta en práctica en coordinación con Taller de Diseño III.

Temas:

- Gestión de costos de un proyecto.
- Fijación de precio de un producto/servicio.
- Costos asociados a riesgos.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 4 semanas.

Unidad V: Las organizaciones

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre adquirir conocimientos relacionados a la gestión

empresarial en general, a través del estudio de distintos tipo de organizaciones.

Temas:

- Concepto de organización empresarial, distintas definiciones.
- Elementos característicos de las organizaciones.
- Clasificación de las organizaciones.
- Organización del trabajo.
- Gestión estratégica de los procesos.
- Gestión operacional.
- Conocer la normativa laboral vigente y los trámites y tributos que deben aplicarse en la creación, gestión y cierre de un emprendimiento.
- Estudio de un caso particular.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 3 semanas.

Unidad VI: Economía colaborativa

Objetivo de la unidad:

Que el estudiante conozca y dimensione los entornos de colaboración económica y social.

Temas:

- Economía o consumo colaborativo.
- Emprendimientos colaborativos.
- Plataformas de economía colaborativa.
- Conocimiento abierto.
- Acercamiento a un caso particular.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 4 semanas.

Unidad VII: Trabajo Final - Apoyo al Proyecto de final de curso en coordinación con Taller de Diseño III

Objetivo de la unidad:

Brindar al estudiante un espacio para la planificación de la gestión del proyecto final en coordinación con Taller de Diseño III, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III, y Teoría y Metodología de Diseño II.

Que el estudiante logre:

- Aplicar las herramientas vistas en Gestión para emprender I y II en el desarrollo de su Proyecto final.
- Planificar y organizar su trabajo para la concreción del Proyecto final.
- Elaborar el documento de presentación del Proyecto final.

Temas:

- Aplicación de las herramientas vistas en las asignaturas Gestión para emprender I y II.
- Resumen ejecutivo.
- Planificación del trabajo final en coordinación con Taller de Diseño III.
- Sistematización de información en coordinación con Taller de Diseño III.
- Presentación visual y escrita del trabajo final.

Carga horaria sugerida:

14 horas, 8 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que involucren el acercamiento a distintas fuentes de información

propuestas por el docente. Se recomienda poner en práctica las temáticas a través de ejercicios en equipo o individuales con fuerte carácter experimental previendo consultas que contemplen el proceso y favorecer el trabajo colaborativo así como también la indagación y análisis.

Se propone la realización de trabajos que impliquen un material de entrega, audiovisual, impreso u oral y la posterior devolución por parte del docente a los estudiantes, durante la cual destacar los aspectos positivos de los resultados logrados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar, haciendo hincapié en la evolución de los procesos.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se considera que en la última unidad del curso la asignatura trabajará apoyando la realización del proyecto de diseño.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura deberá reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos



conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final en coordinación con Taller de Diseño III. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Kotler, P. (2013). Fundamentos del Marketing. 11a edición. Pearson.
- Peters, T. (2005). Re-imagina. Alhambra Editorial.
- Carmona, L. and Jáuregui, F. (2014). 1001 consejos para emprender. Córdoba: Editorial Almuzara.
- Skotnicka, I., López, J., López, M., Muñoz, N. (2013). Emprendedores Innovadores. Recuperado de http://www.emotools.com/media/upload/2013/02/05/eBook_Emprendedores_Innovadores_eMOTools.pdf

WEBGRAFÍA

- http://www.c-emprendedor.gub.uy/emprendedores_de_utu.php#
- <http://www.desem.org.uy/formacion-emprendedora/>
- <http://www.inju.gub.uy/103523/germina>
- <http://www.inju.gub.uy/10252/llamados-vigentes>

- <http://www.inju.gub.uy/87274/capacitacion:-aprende-a-emprender>
- <http://emprendedores.gub.uy/>
- <http://www.ricaldoni.org.uy/noticias/281-concreta-tu-proyecto>
- <http://www.ricaldoni.org.uy/emprendedores>
- <https://www.empretec.org.uy/emprendedores.php>
- <https://www.ande.org.uy/>

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	---	---	
AÑO	3°	Tercero	
TRAYECTO	---	---	
SEMESTRE	---	---	
MÓDULO	---	---	
ÁREA DE ASIGNATURA	388	Inglés	
ASIGNATURA	1990	Inglés	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Equivalencia		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación 29/08/18	N° Resolución del CETP Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172 Fecha 30/10/18

FUNDAMENTACIÓN

Según lo expresado en los programas de EMT 1° y 2°, el dominio de la lengua inglesa es de gran importancia en el educando para adquirir las competencias

necesarias y lograr un desempeño óptimo en su futuro.

La educación constituye un proceso de construcción de nuevos saberes y desarrollo personal, donde el educando tiene un papel preponderante en la búsqueda del conocimiento.

Enfocamos nuestra práctica a la formación del educando pero también nos importa el ciudadano activo en la búsqueda del saber, capaz de poner sus conocimientos en función de la solución de problemas y de transformar su entorno en aras de un mayor desarrollo, a la altura de sus tiempos, interactiva y participativamente.

El docente apunta a la práctica más profesional y el educando a utilizar la información en todos los campos, autoevaluando y retroalimentándose, logrando un proceso balanceado que le permita una mejor perspectiva de ellos mismos, como lectores, escritores y pensadores. El docente necesita conocer las competencias comunicativas y el dominio del idioma inglés que tienen los alumnos. Este conocimiento es un elemento básico para la selección de propósitos, contenidos y estrategias de enseñanza, ya que sólo es posible promover el desarrollo continuo de competencias, a partir de las habilidades y conocimientos con los que ya cuentan y, que ponen de manifiesto en las diversas situaciones de interacción dentro del aula.

OBJETIVO GENERAL

El alumno ha adquirido, durante los dos primeros años, las competencias básicas para comprender, en grandes líneas el idioma y aplicarlo en el ámbito en que va a desempeñar su actividad laboral en el futuro y en la vida cotidiana.

Pero, es en este tercer año que consolida este vocabulario según la orientación elegida. Cada familia del mundo laboral utiliza su lenguaje, que el educando adquiere en su andar en el área tecnológica pero ahora necesita comprender el

idioma inglés desde este ángulo para obtener las competencias que le permitan un mejor desempeño en el manejo de la literatura de cada familia ocupacional. Lograr la integración de ambos lenguajes es el objetivo primordial de este curso, proporcionarle la oportunidad para no sólo adquirir el mismo sino ponerlo en práctica, utilizar expresiones y estructuras que le serán útiles en ese contexto laboral y en su educación futura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- 1) Comprender e interpretar manuales, artículos, folletos, etc. para aplicar la información en la práctica laboral.
- 2) Comunicarse en forma oral y escrito, explicar procesos, obtener y brindar información sobre temas de su interés.
- 3) Elaborar su propio juicio de aprendizaje y utilizar los conocimientos adquiridos durante el curso.
- 4) Promover su motivación que apunte a continuar buscando la mejora continua.
- 5) Apropiar y transferir la información y el conocimiento con fines profesionales, laborales, académicos, empresariales y administrativos.
- 6) Ejercitar el pensamiento complejo desde una perspectiva interdisciplinaria.
- 7) Revalorizar su experiencia de aprendizaje orientada hacia el ámbito laboral.
- 8) Enfocar crítica y creativamente sus experiencias, para juzgar el método de un desarrollo tecnológico a la luz de valores personales.
- 9) Optimizar sus habilidades en la resolución de problemas.
- 10) Adquirir la competencia ciudadana para lograr el funcionamiento afectivo (relativo a la ética, el bien y la justicia) en su contexto social, para celebrar acuerdos que le posibiliten un mejor desempeño en su ámbito.

CONTENIDOS

En este 3er. año el alumno adquiere las competencias y estrategias no sólo para

saber sino el saber hacer, por lo tanto tendrá una mayor participación desde el vamos.

Se promueve que no sólo aprenda otro idioma sino que se prepare para insertarse en el mundo del trabajo y utilice adecuadamente las estrategias adquiridas en el desempeño de sus competencias, por ende los contenidos del presente programa propende a la integración del vocabulario cotidiano y el específico.

Estos se presentan en forma de tabla, pero el abordaje no debe hacerse en forma lineal, se brinda libertad de acción al docente en la planificación de los distintos temas, debe tener en cuenta el diagnóstico inicial, el contexto, los conocimientos previos y las características de los alumnos en cada grupo.

COMPETENCIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA	ABORDAJE METODOLÓGICO	TEMAS
Listen Think Speak Read Write Understand Manage specific vocabulary	<ul style="list-style-type: none"> - Convey meaning - Understand specific language - Summarize (information) - Global translation - Produce texts - Recognize technical vocabulary - Select, adapt and produce ESP material for reinforcement - Develop understanding, speaking, writing abilities - Flexible adaptable to each specific area to achieve the proper vocabulary - Coordinate the different thematic units with teachers of technical areas 	<ul style="list-style-type: none"> - T.B.L. - Teachers can also be eclectic using different strategies to reach the goals 	<ul style="list-style-type: none"> - Revision: a) Verb Tenses b) If clauses (0, 1st 2nd type) c) Pronouns (possessive, objective, relative, indefinite, reflexive) Teach: - Passive voice a) Simple present b) Present continuous c) Simple Past d) Present Perfect e) Future g) Modals - Past Perfect - Reported speech a) Imperative b) Modals c) S. Present d) S.Past - If clauses 3rd. type - Used to, to get used to, to be used to - Question tags - Would –mind (modals)

EVALUACIÓN

El docente debe planificar metas alcanzables, no ambiciosas, que pueda evaluar y que en base a los resultados realice la retroalimentación en la nueva

planificación-. Por eso debe manejar los conceptos en forma clara y precisa.

Evaluar implica pensar en el alumno como tal, tener en cuenta sus virtudes, logros, procesos, etc. Se debe evaluar en cualquier parte, no sólo en el aula.

Es importante realizar el contrato didáctico a) se evalúa el resultado b) el proceso, pero hay que ver en ese contrato didáctico qué contenidos tiene. Todos los datos tienen que ser utilizados, todos los problemas tienen que resolverse. Es muy importante marcar las pautas, negociar, fijar objetivos alcanzables.

Al evaluar debemos tener en cuenta si el alumno respondió bien a la consigna, si razonó bien a pesar del resultado. Por eso el docente tiene que establecer los criterios de antemano, negociando, teniendo en cuenta los objetivos fijados, las metas a la que apunta, que procedimientos son los más adecuados, y fomentar la creatividad de sus educandos. Pero, además, debe tener en cuenta si las competencias adquiridas son las que necesita para solucionar una consigna, si el alumno ha logrado sus objetivos, si “es capaz de”, de lo contrario hay que hacerle ver sus errores para que él investigue y los corrija, con la guía del docente.

Además, se promoverá que los educandos adquieran los criterios necesarios para evaluar sus competencias y desempeños, que sean capaces de definir lo que es un buen trabajo y utilizar los resultados en el desarrollo de un plan de auto-mejoramiento. El resultado de esta autoevaluación proporciona retroalimentación valiosa para que el docente defina o revalúe su planificación, apuntando a mejorar la calidad en cuanto a la eficiencia, productividad y eficacia.

Desarrollar una cultura de autoevaluación debe ser una prioridad del docente de tercer año, materializada en una actitud positiva, revalorizando el educando permanentemente para que logre sus objetivos.

Pero a su vez, este docente, orientador, que apunta a incentivar la creatividad, tendrá presente que la responsabilidad del éxito sea del alumno, y que para que se logre él cumple un papel preponderante en el momento de evaluar con pautas claras, negociadas, consensuadas, con todos los actores de la comunidad educativa y prever todos los caminos de antemano para evitar imprevistos, tener en cuenta las actitudes y si ha aprendido “el oficio de alumno”. Pero no trabaja sólo, sino con los docentes de todas las asignaturas (interdisciplinariedad) y es en este espacio donde se adquieren las competencias y actitudes necesarias para crear un ambiente favorable a la enseñanza y al aprendizaje, tomando en cuenta la diversidad, sus diferencias individuales y los estilos de aprendizaje, desarrollando capacidad de autoregulación y preparando a los educandos para eventuales procesos de acreditación, con espíritu crítico, capaces de resolver problemas y plantear soluciones.

Al culminar el tercer año nuestro educando puede comunicarse en formal oral y escrita utilizando una amplia gama de estructuras, es capaz de leer y entender textos técnicos. La metodología, los recursos textuales, audiovisuales y multimediales, y las estrategias de aprendizaje orientan a los estudiantes hacia el dominio efectivo y el desarrollo personalizado de las competencias comunicativas del idioma.

Como ya se ha expresado en los programas de EMT 1º y 2º, la evaluación será: diagnóstica, puntual, continua, integral, sistemática, holística y orientadora. Al hablar de evaluación permanente hacemos referencia: a) el progreso de cada estudiante en el dominio de las habilidades comunicativas orales y escritas del Idioma inglés. b) el avance personalizado en cada uno de los programas textual, audiovisual y multimedial, c) Su motivación y participación son los motores

esenciales de progreso y auto-valoración para culminar en su propia evaluación, permitiéndole integrar el mundo actual con las herramientas necesarias que le permita su integración efectiva y eficaz en el ámbito social y laboral.

Se sugiere realizar, por lo menos, 5 evaluaciones escritas en el año lectivo.

BIBLIOGRAFÍA

Administración

Connect with Economy Roíz de Bedel, Ana María Macillan 2004, Bs.As

Otros:

Connect with Technology Busso, Maria Amandas Macmillan 2004 Bs As.

Teacher:

Technical English Nick Brieger Alison Poh.

Science

Agrario 2o. 3º, 4º. Richmond Publishing Madrid, 2000.

G. Frigerio.

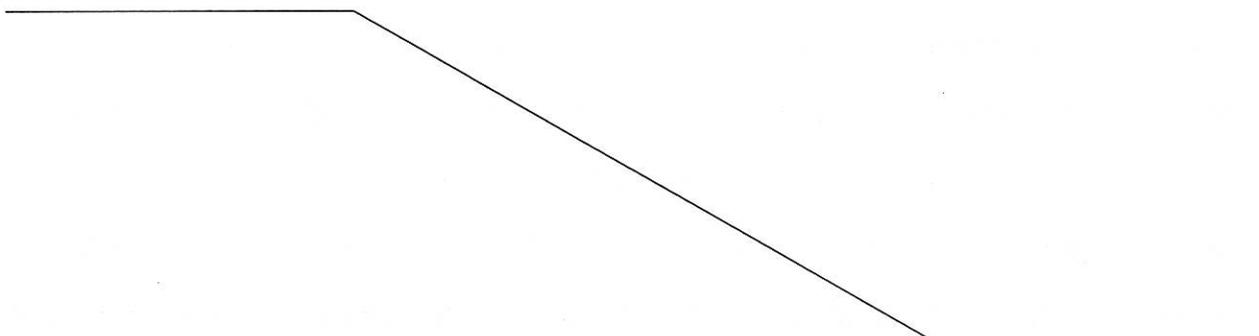
Comisión Programática:

Insp. Antonio Stathakis.

Convocadas por Inspección: Prof. Susana Montaldo y Prof. Graciela Quijano.

Convocada por ATD: Prof. Raquel Romano.

Montevideo, Febrero 2005.



		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		3°	Tercero		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		9566	Tecnología Productiva		
ASIGNATURA		20023	Laboratorio III		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una

unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

FUNDAMENTACIÓN

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

El espacio experimental de laboratorio en la formación de educación media en Diseño es fundamental para permitir el aprendizaje a partir de la experiencia, el ensayo y el error, y para fomentar la actitud de búsqueda hacia la generación de alternativas. A su vez es un espacio fundamental para el conocimiento y aprendizaje de técnicas y procesos productivos.

En este marco, es de especial importancia que en este tercer año los estudiantes continúen profundizando sus conocimientos sobre materiales, técnicas y procesos de transformación de la materia para la generación de alternativas objetuales de baja complejidad, haciendo foco en la factibilidad productiva.

La asignatura Laboratorio III retoma y profundiza los conceptos y técnicas atravesadas en Laboratorio II desde la práctica experimental y hacia la generación de alternativas.

A su vez, profundiza en el conocimiento de las técnicas y procesos productivos tanto a nivel local, regional como internacional y en la aplicación de las herramientas y medios para la realización de prototipos.

Laboratorio III integra dos horas con Tecnología Productiva Digital II proponiendo en conjunto las actividades en aula en las horas integradas. A su



vez, coordina contenidos con Taller de Diseño III y Representación III, incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Retomar y profundizar los conocimientos vistos en Laboratorio II.
- Incentivar a la materialización rápida para la tangibilización de ideas con el objetivo de entender su viabilidad o de proponer alternativas posibles frente a un mismo problema a resolver.
- Profundizar en el manejo de los sistemas de representación volumétrica como instrumento para el desarrollo, definición y comunicación de las propuestas en coordinación con Taller de Diseño III.
- Aproximar al relevamiento por parte del estudiante de materiales, técnicas y procesos productivos locales, regionales e internacionales para su aplicación en el desarrollo de productos.
- Aproximar al estudiante a los procesos de prototipado y producción digital en coordinación con Tecnología Productiva Digital II.
- Aproximar al análisis de factibilidad productiva de las propuestas generadas en coordinación con Taller de Diseño III.
- Promover en el estudiante la actitud curiosa, de indagación, de iniciativa, de animarse a probar y experimentar, habilitando el error como parte del proceso de aprendizaje y como oportunidad para el descubrimiento de lo no esperado.
- Promover el cruzamiento no tradicional de técnicas, procesos y materiales para la obtención de resultados innovadores.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Dominar las herramientas y maquinarias disponibles en Laboratorio con los cuidados requeridos para la seguridad.
- Profundizar y aplicar los conocimientos vinculados a materiales, técnicas, tecnologías y procesos de transformación de la materia vistos en los años anteriores.
- Conocer materiales, técnicas y procesos productivos locales, regionales e internacionales para su aplicación en el desarrollo de productos.
- Materializar composiciones tridimensionales para la generación de alternativas.
- Ejecutar la realización de modelos, maquetas y prototipos de baja complejidad con buena calidad de terminación, incorporando el uso de impresión 3D.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Repaso y profundización - Procesos Productivos

Objetivo de la unidad:

Repasar los conocimientos vistos en Laboratorio II y profundizar en los materiales, técnicas y procesos productivos.

Que el estudiante:

- Refresque y ponga en práctica los conocimientos y herramientas adquiridas en Laboratorio II.
- Se introduzca al relevamiento de materiales, técnicas y procesos productivos locales, regionales e internacionales.
- Profundice y aplique los conocimientos vinculados a materiales, técnicas,

tecnologías y procesos de transformación de la materia en la práctica experimental.

- Materialice ideas, conceptos y propuestas en composiciones tridimensionales tangibles en coordinación con Taller de Diseño III.

Temas:

- Procesos productivos locales, regionales e internacionales.
- Registro sistematizado básico.
- Ejecución de modelos y/o maquetas de propuestas en coordinación con Taller de Diseño III.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Búsquedas e indagaciones como tarea domiciliaria en coordinación con Gestión para emprender I.
- Visitas didácticas para profundizar sobre materiales y procesos productivos locales.
- Registro sistematizado de los procesos abordados (básico) en coordinación con Gestión para emprender I.
- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para poner en práctica los conocimientos adquiridos en esta unidad, con énfasis en la experimentación.
- Trabajo por grupos para el relevamiento y registro básico para presentar en aula con selección y aplicación de algún proceso o técnica relevada en coordinación con Taller de Diseño III.

Unidad II: Factibilidad productiva

Objetivos de la unidad:

Aplicar los conocimientos adquiridos hasta ahora para el desarrollo de propuestas objetuales de baja complejidad en coordinación con Taller de Diseño III.

Que el estudiante:

- Ponga en práctica los conocimientos adquiridos para la generación de alternativas con foco en la factibilidad productiva.

Temas:

- Selección de materiales, técnicas y procesos adecuados a la propuesta proyectada en Taller de Diseño III.
- Viabilidad de la realización de la propuesta proyectada en Taller de Diseño III.
- Optimización del material.
- Sustentabilidad.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realización de modelos de estudio y análisis que colaboren en la toma de decisiones formales, funcionales y vinculares del producto.

Carga horaria sugerida: 8 semanas.

Laboratorio III: 16 horas.

Tecnología Productiva Digital II: 16 horas.

Unidad III: CNC e impresión 3D (en las horas integradas con Tecnología Productiva Digital II y en paralelo a unidades I y II)

Objetivos de la unidad:

Retomar y aplicar los conocimientos relativos a la preparación de archivos para la producción con maquinaria por Control Numérico Computarizado (CNC) y experimentar con procesos de impresión 3D.

Que el estudiante logre:

- Refrescar y aplicar los conocimientos vistos en Tecnología Productiva Digital I.
- Realizar piezas utilizando tecnología CNC disponible en el Laboratorio.
- Experimentar en la realización de piezas de impresión 3D.

Temas:

- CNC: router (corte, fresado, torneado), laser, plasma, chorro de agua.
- Impresión 3D: Tipos de impresoras, usos, materiales, terminaciones.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño III para la puesta en práctica de la tecnología disponible en laboratorio.
- Visitas didácticas a FabLabs o centros de Tecnologías digitales de producción donde ver las máquinas en funcionamiento.

Unidad IV: Prototipado – profundización

Objetivos de la unidad:

Profundizar en la realización de prototipos y en las técnicas de representación de los materiales para la comunicación de la propuesta generada en coordinación con Taller de Diseño III. En las horas integradas realizar la fabricación de prototipos en coordinación con Tecnología Productiva Digital II.

Que el estudiante logre:

- Realizar modelos de control y prototipo de la propuesta final junto a Taller de Diseño III, identificando y resolviendo los aspectos involucrados en los procesos productivos de baja complejidad.
- Manejo apropiado de la escala.
- Manejo apropiado de la representación de los materiales reales.
- Realizar prototipos de detalles de la propuesta (constructivos, terminaciones, u otros).
- Contemplar criterios de aprovechamiento del material y prolijidad en la ejecución.

Temas:

- Prototipado rápido para la generación de alternativas y para la toma de

decisiones

- Prototipo final: representación volumétrica y la expresión de su materialidad.
- Prototipado de detalles.
- En horas integradas con Tecnología Productiva Digital II acompañar el proceso de Taller de Diseño III.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realización de modelos de estudio y análisis que colaboren en la toma de decisiones para la definición de la propuesta en coordinación con Taller de Diseño III.
- Coordinar con Tecnología Productiva Digital II para la realización de modelos de control, maquetas finales y prototipos.
- Prestar especial cuidado a los detalles y terminaciones en el prototipado.

Carga horaria sugerida:

Laboratorio III: 16 horas, 8 semanas.

Horas integradas con Tecnología Productiva Digital II: 16 horas, 8 semanas.

Unidad V: Trabajo final - Apoyo al proyecto final del curso

En coordinación con Taller de Diseño III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III, Gestión para emprender II y Teoría y Metodología de Diseño II.

Objetivos de la unidad:

Apoyar al desarrollo del proyecto final de curso con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas del componente tecnológico (o específico).

Profundizar en la realización de modelos de control, maquetas a escala y prototipos y en las técnicas de representación de los materiales para la comunicación de la propuesta generada en coordinación con Taller de Diseño

III y en las horas integradas con Tecnología Productiva Digital II.

Que el estudiante logre:

- Realizar modelos de control y/o maqueta y prototipo final de la propuesta junto a Taller de Diseño III, identificando y resolviendo los aspectos involucrados en los procesos productivos de baja complejidad.
- Manejo apropiado de la escala.
- Manejo apropiado de la representación de los materiales reales.
- Realizar prototipos finales y de detalles de la propuesta (constructivos, terminaciones, u otros).
- Contemplar criterios de aprovechamiento del material y prolijidad en la ejecución.

Temas:

- Modelos de control y maquetas finales: representación volumétrica y la expresión de su materialidad.
- Prototipado de la propuesta final y de detalles.
- Factibilidad de la propuesta trabajada con Taller de Diseño III. Selección de materiales, técnicas y procesos.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Realización de modelos de estudio y análisis que colaboren en la toma de decisiones para la definición de la propuesta.
- Coordinar con Tecnología Productiva Digital II para la realización de modelos de control, maquetas finales y prototipos.
- Prestar especial cuidado a los detalles y terminaciones en el prototipado.

Carga horaria sugerida: 10 semanas.

Laboratorio III: 20 horas.

Horas integradas con Tecnología Productiva Digital: 20 horas.

METODOLOGÍA

La metodología aplicada en el Laboratorio debe promover el trabajo autónomo de los estudiantes, potenciando la iniciativa y la actitud de indagación, experimentación y análisis.

La asignatura Laboratorio es de carácter presencial y buscará promover y potenciar la capacidad de búsqueda de alternativas y su análisis a través de la experimentación con diferentes materiales, técnicas y procesos para la definición de propuestas, así como fomentar la ejecución de calidad de las piezas realizadas.

Se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental de laboratorio, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la indagación y el análisis, la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como el seguimiento del estudiante y la posibilidad de tutorar los procesos individuales. A su vez, se sugieren salidas didácticas para acercar el conocimiento de materiales y procesos no disponibles en el Laboratorio.

Se sugiere el planteo de los ejercicios mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta 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 de materialización.

Es importante promover la producción de contenidos por parte de los estudiantes, pautas de indagación, registros de los procesos, realización de entregables.

En la realización del trabajo final (de apoyo al proyecto final del curso) integrado con Tecnología Productiva Digital II y en coordinación con Taller de Diseño III, Representación III, Gestión para emprender II y Teoría y Metodología de Diseño II se sugiere la realización de consultas conjuntas entre las distintas asignaturas, favoreciendo el desarrollo de la mirada integral del estudiante que le permita visualizar distintas dificultades a resolver respecto de su propuesta.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar

al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Tecnología Productiva Digital II y coordinado con Taller de Diseño III y Representación III, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Laboratorio III y Tecnología Productiva Digital II y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Barnat, C. (2016) 3D printing. Third Edition. Explaining the future.com
- Reed, C. Router Joinery Workshop. Common joints, simple setups & clever jigs. Lark Books. Sterling Publishing Co. Ink, New York.
- Benson, J. (2008). Woodworker's Guide to Bending Wood. East-Petersburg. U.S.A. Fox Chapel Publishing Company Inc. Printed in China.
- Hallgrimsson, B. (2012). Diseño de producto, maquetas y prototipos. Promopress Ediciones.
- Conover, E. (2001). The Lathe Book. A Complete Guide to the Machine and Its Accessories. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Engler, N. (1992). Joining Wood. Techniques for better woodworking. Emmaus, Pennsylvania, Rodale Press.

- Guidice, A. (2001). The Seven Essentials Of Woodworking. New York, U.S.A. Sterling Publishing Co., Inc.
- Hayward, C. (1959). How To Make WoodWork Tools. London, UK. Evans Brothers Limited.
- Jackson, A. y Day, D. (2005). Collins Complete Woodworker's Manual. Editorial Collins.
- Jackson, A. y Day, D. (1990). Manual de Modelismo. Herman Blume Ediciones.
- Lefteri, C. (2008). Así se hace. Editorial Blume.
- Lincoln, W.A. (1993). World Woods in Colour. Hertford, U.S.A. Stobart Davies Ltd. Printed in Singapore
- Makowicki, J. (1996). Making Heirloom Toys. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Mehler, K. (2003). The Table Saw Book. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Navarro Lizandro, J. L. (2005) Maquetas, modelos y moldes. Editorial Universitat Jaume 1.
- Neufeld, N. (2003). Making Toys That Teach. Newtown, U.S.A. The Taunton Press.
- Reed, C. (2003). Router Joinery Workshop. New York, U.S.A. Lark Books. Sterling Publishing Co., Inc.
- Stasio, J. T. (1986). Making Wooden toys. 12 easy to do projects with full size templates. New York, U.S.A. Dover Publications Inc.
- Sumiyoshi, T. y Matsui, g. (1989). Wood joins in classical japanese architecture. Japan. Kajima Institute Publishing Co. Ltd.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume I: Design, Development and CIM Strategies. Springer-Verlag London Limited.

- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume II: Cutting, Fluids and Workholding Technologies. Springer-Verlag London Limited.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume III: Part Programming Techniques. Springer-Verlag London Limited.
- Pou, J., Lusquiños, F., Soto, R., Boutinguiza, M., Quintero, F., Louzán, N., & Pérez-Amor, M. Aplicaciones del láser al procesamiento de materiales. Dpto. Física Aplicada, ETS Ingenieros Industriales. Universidad de Vigo.
- FRANCO, V., FABIÁN, A., & FUENTES PAREDES, M. I. S. A. E. L. (2004). Corte mediante chorro de agua-abrasivo. Sínt. tecnol, (1), 36-38.

		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		---	Presencial		
AÑO		2º	Segundo		
TRAYECTO		---	---		
SEMESTRE		---	---		
MÓDULO		---	---		
ÁREA DE ASIGNATURA		2042	Representación II y III		
ASIGNATURA		38903	Representación III		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD APROBACIÓN DE		Exoneración, acorde a Repag			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 128	Horas semanales: 4		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18



FUNDAMENTACIÓN

En el marco de la creación de esta nueva oferta educativa de Nivel 2, con la opción EMT en la especialidad de Diseño, es que se encuentra, en el espacio curricular tecnológico, la asignatura “Representación III”.

La Institución amplía su oferta educativa de nivel medio superior, creando nuevas orientaciones, atendiendo otras sensibilidades y destrezas.

Es así que citando a Howard Gardner “Podemos ignorar las diferencias y suponer que todas nuestras mentes son iguales. O podemos aprovechar las diferencias”.

Desde la asignatura Representación III: se trabajará profundizando el lenguaje de comunicación visual propio del diseño, generando conocimientos dirigidos hacia el área de la representación gráfica expresiva por medios digitales, en programas tipo Rhinoceros (con el agregado de Vray, Brazil, Flamingo), Fusion360, (con el agregado de Keyshot) u otros similares en 2 y 3 dimensiones, para generar imágenes o vistas hiperrealistas que faciliten una comprensión del objeto o producto, apuntando a potenciar el carácter comunicativo, así como los aspectos técnicos del diseño.

“Finalmente todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave para la calidad en si.” Charles Eames.

REQUERIMIENTOS MINÍMOS NECESARIOS PARA DICTAR LA ASIGNATURA

- 1 computador cada 2 alumnos con acceso a internet.
- Software requeridos para 3º año: Rhinoceros (con el agregado de Vray, Brazil, Flamingo), Fusion360 (con el agregado de Keyshot) u otros similares.
- Atender los requerimientos básicos de procesador, memoria, disco, tarjeta de video y pantalla que requieran los programas a instalar para su correcto

funcionamiento.

- Sala de informática.

OBJETIVOS

Que el estudiante conozca, aprehenda y domine sistemas de representación digital y renderizado para el desarrollo, el análisis y la exposición de propuestas proyectuales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante conozca, aprehenda y aplique:

- recursos digitales que le permitan proyectar, definir, analizar y mostrar un producto desde las tres dimensiones;
- herramientas para transformaciones geométricas;
- herramientas para edición de puntos y mezcla de superficies;
- profundizar en el manejo de herramientas para la generación de planos normalizados a partir de modelos digitales;
- técnicas de modelado digital de superficies complejas u orgánicas;
- técnicas para envolver curvas en una superficie;
- técnicas de renderizado de forma, color y textura;
- técnicas para incorporar al renderizado: luces, transparencias, sombras, texturas y empleo de relieves.
- técnicas de animación en 3D

CONTENIDOS

UNIDAD I. INTRODUCCIÓN

Repaso y profundización de los temas dados en el año anterior.

Tiempo estimado: 8 horas.

UNIDAD II. SUPERFICIES AVANZADAS

2.1 Desarrollo de red de curvas.

2.2 Modelado orgánico a partir de manipulación de puntos de control

Tiempo estimado: 20 horas.

UNIDAD III. INTERACCIÓN ENTRE PROGRAMAS NURBS

3.1 Malla.

3.2 Exportación/importación entre programas NURBS a mallas y viceversa.

Tiempo estimado: 4 horas.

UNIDAD IV. RENDERIZADO BÁSICO

4.1. ¿Qué es renderizado?.

4.2. Manejo básico de los controles del software (v-ray, brazil, keyshot).

4.3. Formatos de exportación.

4.4. Resolución acorde al uso.

4.5. ¿Qué es una escena?.

4.5.1. Diferentes tipos de escenas.

Tiempo estimado: 12 horas.

- Tiempos de Práctico depende de hardware y recursos disponibles. Atender los tiempos y requerimientos de texturas de texturas y acabados acorde a las posibilidades del hardware disponible, así como la atención a los tiempos del proceso que requiere dicho trabajo.

UNIDAD V. CONFIGURACIÓN DEL RENDERIZADO

5.1. Aplicación y seteos básicos de materiales por defecto.

5.2. Aplicación y seteo de luces.

5.3. Imágenes HDR, HDRI.

5.4. Manejo de texturas.

5.5. Ejercicios de aplicación.

Tiempo estimado: 12 horas.

UNIDAD VI. EJERCICIOS DE RENDERIZACIÓN

6.1 Se sugieren mínimo tres ejercicios que le permitan al estudiante aplicar todos los conocimientos adquiridos.

Tiempo: 12 horas.

UNIDAD VII: TÉCNICAS DE PRESENTACIONES ANIMADAS DE PRODUCTOS

7.1 Despiece animado.

7.2 Cámara fija y objeto en movimiento.

7.3 Cámara en movimiento y objeto fijo.

Tiempo: 12 horas.

UNIDAD VIII: APOYO AL PROYECTO FINAL

8.1. Preparación de archivos para presentación gráfica del proyecto final.

Tiempo estimado: 48 horas.

METODOLOGÍA

Se propone una metodología de trabajo que combine la presentación de temas con la realización de ejercicios de aplicación de los mismos.

La realización de modelos será el método principal de trabajo, proponiendo ejercicios que surgirán de la combinación de tutoriales, propuesta del docente y en coordinación con asignaturas como Taller de Diseño o Tecnologías productivas digitales.

Los ejercicios propuestos a los estudiantes se harán a través de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos



del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados en el semestre.

EVALUACIÓN

Se trabajará la evaluación integral, de carácter formativo, evaluación permanente obtenida a través de la evolución del alumno y de los diferentes productos a elaborar por los mismos.

La calificación final estará dada por: la entrega de los ejercicios realizados en el año en formato digital, la entrega impresa de la carpeta y defensa del Proyecto Final coordinados con el Taller de Diseño y la evolución anual del estudiante.

En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal.

Se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y REFERENCIAS

- Rhinoceros, Modelador Nurbs para Windows, Manual de Formación Nivel 1 y Nivel 2
- www.rhino3d.com
- <http://rhinocentre.blogspot.com/>
- <http://blog.rhino3d.com/>
- www.autodesk.com
- www.keyshot.com
- www.chaosgroup.com

		PROGRAMA		
		Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica	
PLAN		2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño	
ORIENTACIÓN		30G	Diseño	
MODALIDAD		---	Presencial	
AÑO		3°	Tercero	
TRAYECTO		---	---	
SEMESTRE		---	---	
MÓDULO		---	---	
ÁREA DE ASIGNATURA		2245	Diseño	
ASIGNATURA		49476	Taller de Diseño III	
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico		
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 192	Horas semanales: 6	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 30/08/18	N° Resolución del CETP	Exp. N° 9055/18	Res. N° 3154/18	Acta N° 172
				Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una

unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este tercer año del curso los estudiantes profundicen en conceptos y prácticas metodológicas proyectuales que apoyan procesos sistemáticos para la generación de alternativas, así como para su evaluación y elección para la posterior realización de objetos, incentivando el trabajo colaborativo.

La asignatura Taller de Diseño III retoma y profundiza en las herramientas proyectuales y de análisis forma-función-usuario que permiten el desarrollo de propuestas de diseño de objetos de baja complejidad y hace énfasis en su factibilidad productiva. Introduce al estudiante en metodologías de Diseño de Servicios como herramienta de análisis para la generación de propuestas.

OBJETIVOS GENERALES

- Promover en el estudiante el desarrollo de su capacidad creativa para la generación de ideas y alternativas que le permitan proponer soluciones innovadoras.
- Aplicar metodologías proyectuales con la finalidad de explorar, proponer y desarrollar soluciones objetuales propias de baja complejidad con foco en la factibilidad productiva, permitiendo el ensayo y el error y valorando la mirada integral.

- Introducir al estudiante el concepto de experiencia del usuario, entendiendo al objeto como parte de la misma.
- Elaborar propuestas materializadas en coordinación con Laboratorio III.
- Promover la mirada consciente del Diseño como constructor de cultura material e inmaterial y su influencia en los modos de vida.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Retomar y poner en práctica herramientas para la generación de ideas, conceptos rectores y la propuesta de alternativas vistas en los años anteriores.
- Incorporar el concepto de problema de diseño para el desarrollo objetual.
- Aproximarse a las herramientas de Diseño de Servicios para la identificación del problema a abordar.
- Analizar objetos de su entorno y las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales).
- Identificar las variables productivas para la factibilidad de un objeto.
- Elaborar propuestas con argumentos propios que den cuenta de su proceso de trabajo.
- Materializar modelos de control y prototipos de las propuestas.
- Comunicar las cualidades de su propuesta a través de técnicas de complejidad media de representación y presentación.
- Aproximarse a la disciplina diseño entendiéndola como actividad que se desarrolla pensando en un otro u otros, sus necesidades, costumbres y deseos.



- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.

CONTENIDOS

Unidad I: Introducción

Objetivos de la unidad:

Refrescar las herramientas de análisis y creatividad y las metodologías proyectuales orientadas a la generación de alternativas atravesadas en años anteriores. Incorporar la noción de innovación.

Que el estudiante logre:

- Analizar objetos y espacios de su entorno y las dimensiones del diseño que lo atraviesan (forma, función, construcción, producción, aspectos socio-culturales, económicos y ambientales).
- Aproximarse a la noción de innovación en función de las dimensiones analizadas.
- Atravesar metodologías proyectuales para la propuesta de alternativas de mejora de baja complejidad desde el punto de vista formal (comunicacional, estético), usabilidad (funcionalidad, cultura), productivo (matérico, constructivo, tecnológico), etc.

Temas:

- Herramientas de análisis de objetos y espacios.
- Aproximación a la noción y tipos de innovación.
- Herramientas de creatividad.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicio de rediseño de un objeto o espacio.
- Se sugiere trabajar en problemáticas y/o temáticas de interés de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 4 semanas.

Unidad II: Proceso de Diseño

II.1: Introducción a la experiencia del usuario

Objetivos de la unidad:

Aproximar a la noción de experiencia del usuario, entendiendo al objeto como parte de la misma. Introducir a la identificación y definición de un problema de diseño.

Que el estudiante logre:

- Entender al diseño como disciplina centrada en el usuario y su experiencia.
- Entender al usuario como una persona o un grupo de personas con necesidades, costumbres y deseos y parte de un contexto socio-cultural y geográfico.
- Introducirse en las herramientas de aproximación a la experiencia del usuario.
- Identificar y definir un problema de diseño.
- Aplicar herramientas de sistematización y análisis básico de la información relevada, vistas en el año anterior.

Temas:

- Herramientas de análisis de la situación/problema y su contexto. Ejemplos: Mapas mentales, listado de aspectos a tener en cuenta, collage sobre la temática, definición de usuarios.
- Herramientas de aproximación al usuario y su experiencia. Ejemplos: Relevamiento de información, técnicas de observación (A,E,I,O,U), entrevistas, siente-piensa-hace, mapa del viaje emocional del usuario, Blue Print, registros audiovisuales.
- Herramientas de sistematización: Elaborar láminas con la información

relevada (collages, mapas, esquemas, cuadros).

- Identificación y definición del problema de diseño.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Collages, mapas, esquemas, cuadros.
- Siente-piensa-hace.
- Mapa del viaje emocional del usuario.
- Blue Print.
- Identificación de puntos críticos.
- Elaboración de la pregunta de diseño.
- Se sugiere trabajar en problemáticas y/o temáticas a partir de situaciones a mejorar de interés de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 4 semanas.

II.2: Idear, proponer y desarrollar (composición tridimensional)

Retomar las herramientas de creatividad y atravesar procesos de composición tridimensional con el objetivo de experimentar a través de técnicas, materiales y formatos para la generación de alternativas hacia la resolución de un problema definido. Desarrollar la propuesta final con énfasis en la factibilidad productiva. Considerar procesos de transformación de la materia en la práctica experimental para la generación de alternativas en coordinación con Laboratorio III y Tecnología Productiva Digital II.

Que el estudiante logre:

- Desarrollar su creatividad aplicando herramientas creativas de ideación y bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas.
- Profundizar en los principios de generación y transformación de elementos compositivos tridimensionales en el desarrollo de su propuesta.

- Aplicar con criterio fundamentado el color, la textura y/o opacidad-transparencia en la tridimensionalidad.
- Aproximarse a la definición de materiales, uniones, terminaciones en función de sus características físicas y comunicativas así como culturales, económicas y ambientales haciendo énfasis en la factibilidad productiva.

Temas:

- Generación de alternativas, valoración y elección.
- Aproximación a la toma de conciencia sobre las decisiones tecnológicas y morfológicas: criterios fundamentados.
- Definición de lineamientos formales, cromáticos, matéricos, constructivos, productivos.
- Acercamiento a la observación y análisis de aspectos comunicativos y culturales de la composición formal, la materialidad, el color y la textura aplicado a la forma.
- Aproximación a las variables productivas y su incidencia en la definición de la propuesta (considerar tecnologías productivas digitales -CNC y fabricación digital- en combinación con tecnologías tradicionales).

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Herramientas de creatividad y conceptualización.
- Herramientas de ponderación de ideas. Ejemplo: Ejes (factible-innovador, precio-valor percibido, entre otros), tabla de requisitos ponderados, validación con el usuario.
- Trabajo con materiales y procesos productivos vistos en Laboratorio III, con foco en la innovación.
- Optimización de recursos y materiales proyectados. Consideraciones productivas socio-ambientales.

- Trabajo con objetos del entorno cercano al estudiante (la escuela, la plaza, la cultura local/global, así como visibilizar la influencia de otras culturas en su entorno).
- Aproximación al trabajo con Tecnologías productivas digitales.

Carga horaria sugerida:

48 horas, 8 semanas.

II.3: Prototipar y comunicar (en coordinación con Tecnología Productiva Digital II, Laboratorio III y Representación III)

Incorporar en el proceso de definición del producto herramientas para el prototipado con tecnologías productivas digitales para la generación de alternativas y el prototipado de la resolución final.

Poner en práctica los conceptos y herramientas vistos en Taller de Diseño y Representación y Laboratorio para la comunicación efectiva de la propuesta.

Que el estudiante logre:

- Proyectar la realización del prototipo final con tecnologías productivas analógicas y digitales, con al menos una parte de la propuesta realizada con impresión 3D.
- Aplicar en forma criteriosa tecnologías productivas digitales en el desarrollo de su propuesta de baja complejidad.
- Elaborar piezas de comunicación visual y técnica pertinentes para la presentación de la propuesta.

Temas:

- Realización del prototipo en coordinación con Laboratorio III, Tecnologías productivas digitales II.
- Aplicar herramientas de comunicación visual y técnica para la presentación de la propuesta en coordinación con Representación III.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Prototipado de la propuesta final y de detalles reales.
- Realización de láminas técnicas y para la comunicación visual de la propuesta.

Carga horaria sugerida:

36 horas, 6 semanas.

Unidad III: Trabajo final - Apoyo al proyecto final del curso

En coordinación con Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III, y Teoría y Metodología de Diseño II.

Objetivos de la unidad:

Apoyar al desarrollo del proyecto final del curso con el objetivo de aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Taller de Diseño III, Teoría y metodología de Diseño II, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III y Gestión para emprender II.

Que el estudiante:

Se aproxime al análisis de la temática del problema a abordar, del usuario y su contexto.

Desarrolle su creatividad y la capacidad de propuesta poniendo en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso.

Logre generar alternativas y desarrollar una propuesta objetual de baja complejidad, su materialización y la comunicación conceptual y técnica de la misma.

Temas:

- Aplicación de las herramientas vistas durante todo el curso (herramientas de creatividad, análisis, generación de alternativas, selección y definición de la propuesta).
- Bocetados gráficos y volumétricos para la generación de alternativas formales

y funcionales.

- Criterios fundamentados para la toma de decisiones.
- Realización de modelos, maquetas y/o prototipos finales.
- Aplicar herramientas de comunicación visual y técnica para la presentación de la propuesta.

Procedimientos sugeridos:

- Búsqueda de la temática que da marco al proyecto:
- Definir y acompañar el proceso de elaboración del documento y piezas de presentación de la propuesta.

Carga horaria sugerida:

60 horas, 10 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con la práctica experimental y proyectual de taller, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta

(por ejemplo bajo la modalidad de “colgada”) 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 proyectual.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el proyecto a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad de organización para la concreción del proyecto, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo final coordinado con las asignaturas Laboratorio III y Representación III, Tecnología Productiva Digital II considerando además la evolución anual del estudiante. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega

del Trabajo Final para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Beijon, J.J. (1993), Gramática del Arte. Ediciones Celeste, Madrid.
- Ching, F. D. (2012) Arquitectura: Forma, espacio y orden. Ed. G.Gili (3ra. Edición), Barcelona.
- Dabner, D. (2005), Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Ed. Blume, Barcelona.
- Dondis, D. A.; (1976), La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Dondis, D. A.; (1995), La Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- de Bono, E. (2013), Pensamiento Lateral. Ed. Paidós Ibérica
- Eva Heller (2010). Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Editorial GG.
- Gail Greet Hannah (2002), Elements of design: Rowena Reed Kostellow and the structure of visual relationships. Ed. Princeton Architectural Press, New York.
- Kastika, E. (2001), Desorganización creativa, organización innovadora. Ediciones Machi, Buenos Aires.
- Munari, B. ; (1995), Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual, Ed. G.Gili (6ta. Edición), Barcelona.
- Sparke, P. (2011), Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Van Onck, Andries; “Design, el sentido de las formas”; Centro de Diseño Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo.
- Wong, W. (2012), Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional. Ed. G.Gili (1a edición), Barcelona.

Wong, W. (2008), Principios del diseño en color. Ed. G.Gili, Barcelona.

	PROGRAMA		
	Código en SIPE	Descripción en SIPE	
TIPO DE CURSO	049	Educación Media Tecnológica	
PLAN	2004	2004	
SECTOR DE ESTUDIO	375	Diseño	
ORIENTACIÓN	30G	Diseño	
MODALIDAD	-----	Presencial	
AÑO	3	Tercero	
TRAYECTO	-----	-----	
SEMESTRE	-----	-----	
MÓDULO	-----	-----	
ÁREA DE ASIGNATURA	9566	Est Tecnología Productiva	
ASIGNATURA	69002	Tecnología Productiva Digital II	
CREDITOS EDUCATIVOS	-----		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR	Tecnológico		
MODALIDAD DE APROBACIÓN	Exoneración		
DURACIÓN DEL CURSO	Horas totales: 64	Horas semanales: 2	Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación: 29/08/18	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18 Acta Nº 172 Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial, y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y

estudiantes.

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico, siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

FUNDAMENTACIÓN

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En el marco de la formación de educación media en Diseño vinculadas al desarrollo de productos, la asignatura Tecnología Productiva Digital II resulta fundamental como herramienta al servicio del proceso proyectual para proyectar, verificar y validar la definición de objetos, así como herramienta productiva para la realización de los mismos.

Esta asignatura profundiza los conceptos y las prácticas abordadas en Tecnología Productiva Digital I y las posibilidades tecnológicas de fabricación digital para el trabajo en Laboratorio III. Posibilita al estudiante contar con conocimientos tecnológicos actualizados para considerar en el proceso productivo y proyectual.

La actualización tecnológica proveerá a los estudiantes la amplificación de posibilidades productivas para proponer, estudiar, probar y definir objetos, o partes de éstos, tendiendo a alcanzar su representación, definición y producción de manera precisa y con alta calidad.

El espacio experimental de laboratorio en la formación de educación media en Diseño es fundamental para permitir el aprendizaje a partir de la experiencia, el ensayo y el error, y para fomentar la actitud de búsqueda hacia la generación de alternativas. A su vez es un espacio fundamental para el conocimiento y aprendizaje de técnicas y procesos productivos.

La asignatura Tecnología Productiva Digital II integra sus horas con Laboratorio III y coordina contenidos con Representación III y Taller de Diseño III y en conjunto proponen contenidos en aula, incentivando el trabajo en equipo y el intercambio.

OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar en el uso de las tecnologías productivas digitales disponibles en el Laboratorio, haciendo énfasis en la factibilidad productiva.
- Aplicar las diferentes tecnologías productivas digitales para el análisis, desarrollo y el prototipado de sus propuestas proyectuales.
- Concretar la materialización rápida para la tangibilización de ideas con el objetivo de entender su viabilidad o de proponer alternativas posibles frente a un mismo problema a resolver.
- Profundizar en el manejo de los sistemas de representación lineal y volumétrica como instrumento para el desarrollo y definición de las propuestas, así como su producción.
- Promover en el estudiante la actitud curiosa, de indagación, de iniciativa, de animarse a probar y experimentar, habilitando el error como parte del proceso de aprendizaje y como oportunidad para el descubrimiento de lo no esperado.
- Promover el cruzamiento no tradicional de técnicas, procesos y materiales para la obtención de resultados innovadores.
- Promover la metodología de trabajo colaborativo en equipo mediante

actividades adecuadas a la edad e intereses de los estudiantes que les permitan concluir en una propuesta tangible.

Que el estudiante:

- Identifique los recursos de producción digital a nivel nacional, regional e internacional.
- Comprenda y aplique estos procesos de manera que pueda analizar, proyectar, desarrollar, definir y/o mostrar un producto.
- Realice modelos de control, maquetas y/o prototipos a través de las tecnologías de producción digital disponibles en el laboratorio.

CONTENIDOS

UNIDAD I: INTRODUCCIÓN Y SEGURIDAD

Objetivos de la unidad:

Reconocer el espacio de trabajo y las maquinarias de tecnología productiva digital disponibles en el laboratorio. Conocer el buen uso de las mismas. Hacer énfasis en las normas y cuidados para trabajar de forma segura.

Que el estudiante:

- Entienda la importancia e incorpore las normas y cuidados a tener en cuenta en el trabajo con las maquinarias disponibles para preservar la salud de los estudiantes y la maquinaria en buen estado.
- Identifique zonas de trabajo, maquinarias y herramientas disponibles y sus usos.
- Entienda la importancia de dar el uso correcto a las mismas.

Temas:

- Repaso y/o presentación de las tecnologías productivas digitales disponibles en el laboratorio. Cuidados para el trabajo seguro y el buen uso de las mismas.

Carga horaria sugerida: (integrada con Laboratorio III).

2 horas, 1 semana.

UNIDAD II: Profundización en Tecnologías productivas digitales de corte y fresado.

Temas:

- Tecnologías de CNC (corte y fresado), materiales para aplicación, puntos críticos.
- Tecnologías de Láser (grabado, corte), materiales para aplicación, puntos críticos.
- Tecnologías de Chorro de Agua, materiales para aplicación, puntos críticos.
- Tecnologías de Plasma, materiales para aplicación, puntos críticos.
- Preparación de archivos para impresión en estas tecnologías.
- Experiencias prácticas de aplicación de las tecnologías.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para poner en práctica y experimentar con el uso y las posibilidades de transformación y producción que ofrecen las maquinarias, así como los cuidados para la seguridad.
- Visitas didácticas a FabLab o lugar de trabajo con CNC. Realización de pruebas de fabricación de piezas con archivos digitales generados en aula.

Carga horaria sugerida: (integrada con Laboratorio III).

12 horas, 6 semanas.

UNIDAD III: Profundización Tecnología de impresión 3D

Temas:

- Presentación de las distintas tecnologías de Impresión 3D.
- Distintos materiales para la impresión 3D.
- Ejemplos de piezas realizadas en impresión 3D. Puntos críticos.

- Preparación de archivos para impresión 3D.
- Experiencias prácticas de impresión 3D.

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Ejercicios cortos en coordinación con Taller de Diseño II para poner en práctica y experimentar con el uso y las posibilidades de transformación y producción que ofrecen las maquinarias, así como los cuidados para la seguridad.
- Visitas didácticas a FabLab o lugar de trabajo con CNC. Realización de pruebas de fabricación de piezas con archivos digitales generados en aula.

Carga horaria sugerida: (integrada con Laboratorio III).

12 horas, 6 semanas.

UNIDAD IV: Apoyo a Unidades II.2 y II.3 de Taller de Diseño III

Desde Taller de Diseño III se prevé desarrollar una propuesta objetual con énfasis en la factibilidad productiva, teniendo en consideración tecnologías productivas digitales en combinación con tecnologías tradicionales. Se espera que desde Tecnología Productiva Digital II se apoye en cuanto a esta aplicación práctica en coordinación con Laboratorio III, tanto en la práctica experimental para la generación de alternativas como en el desarrollo de maquetas o prototipos finales.

Temas:

- Profundización en las variables productivas y su incidencia en la definición de la propuesta (considerar tecnologías productivas digitales -CNC y fabricación digital- en combinación con tecnologías tradicionales).
- Aplicación de tecnologías productivas digitales.
- Realización de modelos, maquetas y/o prototipos.

Depende de hardware y recursos disponibles (se estima 18hs, 9 semanas -

integrada con Laboratorio III).

UNIDAD IV: Trabajo final - Apoyo al proyecto final del curso

En coordinación con Taller de Diseño III, Laboratorio III, Representación III.

Desde Taller de Diseño II se guiará el Proyecto Final que tiene como objetivo aplicar los conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Taller de Diseño III, Teoría y metodología de Diseño II, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III y Gestión para emprender II. Para dicho proyecto se prevé realizar prototipados rápidos para la exploración, la generación de alternativas y la verificación y el prototipado de piezas finales. Se espera que desde Tecnología Productiva Digital I se apoye en cuanto a esta aplicación práctica.

Depende de hardware y recursos disponibles (se estima 20hs, 10 semanas - integrada con Laboratorio III).

METODOLOGÍA

Se propone una metodología de trabajo que combine la presentación de temas con la realización de ejercicios de aplicación de los mismos.

En caso de no contar con Tecnologías de corte y fresado CNC, láser u otras, se priorizará la realización de impresiones 3D dado que es una tecnología accesible. Se propondrán prácticas que surgirán de las demandas de los estudiantes en coordinación con asignaturas como Taller de Diseño II, Laboratorio II o Representación II y de la propuesta del docente.

Las prácticas propuestas a los estudiantes se harán a través de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos

del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados en el año.

EVALUACIÓN

Durante el curso, se desarrollarán -de forma integrada con Laboratorio III- ejercicios y entregas de trabajos para su evaluación.

Se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

Las asignaturas con horas integradas trabajan integradas y deberán evaluar de manera integrada estableciendo una única calificación que surgirá del consenso entre los docentes involucrados.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo Final de forma integrada con la asignatura Laboratorio III y coordinado con Taller de Diseño III y Representación III, considerando además la evolución anual del estudiante. La calificación final resultará de acuerdo entre docentes de Laboratorio III y Tecnología Productiva Digital II y será la misma para ambos, teniendo en cuenta el promedio y nunca menos de lo que este indique. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFIA

- Barnat, C. (2016) 3D printing. Third Edition. Explaining the future.com
- Reed, C. Router Joinery Workshop. Common joints, simple setups & clever jigs. Lark Books. Sterling Publishing Co. Ink, New York.
- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume I: Design,

Development and CIM Strategies. Springer-Verlag London Limited.

- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume II: Cutting, Fluids and Workholding Technologies. Springer-Verlag London Limited.

- Smith, Graham T. (1993) CNC Machining Technology. Volume III: Part Programming Techniques. Springer-Verlag London Limited.

- Pou, J., Lusquiños, F., Soto, R., Boutinguiza, M., Quintero, F., Louzán, N., & Pérez-Amor, M. Aplicaciones del láser al procesamiento de materiales. Dpto. Física Aplicada, ETS Ingenieros Industriales. Universidad de Vigo.

- FRANCO, V., FABIÁN, A., & FUENTES PAREDES, M. I. S. A. E. L. (2004). Corte mediante chorro de agua-abrasivo. Sínt. tecnol, (1), 36-38.

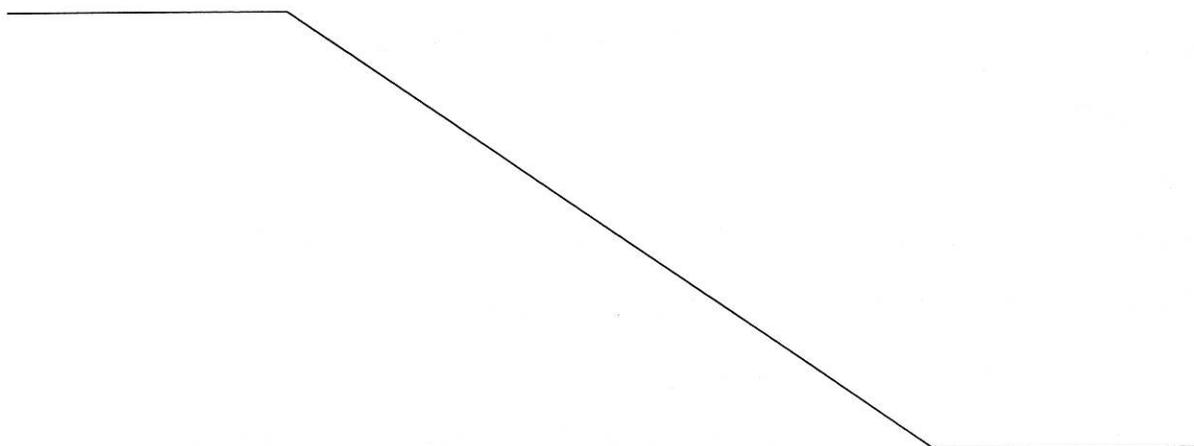
- Herrera, P. y Juárez, B. (2012). Perspectivas en los Laboratorios de Fabricación Digital en Latinoamérica. Editorial SIGraDi. Recuperado de

https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/604776/Pablo%20Herrera%20sigradi2012_395.content.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fitzpatrick, M. (2013) Machining and CNC Technology. 3rd Revised edition. McGraw-Hill Higher Education

- Casillas, A.L. (2008). Manual de Cálculos de Taller. 40a edición. España. Ediciones “Máquinas”.

- Fundamental of CNC machining, Autodesk.





		PROGRAMA			
		Código en SIPE	Descripción en SIPE		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		375	Diseño		
ORIENTACIÓN		30G	Diseño		
MODALIDAD		-	Presencial		
AÑO		3	Tercero		
TRAYECTO		-	-		
SEMESTRE		-	-		
MÓDULO		-	-		
ÁREA DE ASIGNATURA		9671	Teoría y Metodología de Diseño		
ASIGNATURA		75802	Teoría y Metodología del Diseño II		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
MODALIDAD DE APROBACIÓN		Exoneración			
DURACIÓN DEL CURSO		Horas totales: 96	Horas semanales: 3		Cantidad de semanas: 32
Fecha de Presentación:	Nº Resolución del CETP	Exp. Nº 9055/18	Res. Nº 3154/18	Acta Nº 172	Fecha 30/10/18

ANTECEDENTES

En el marco de las formaciones de educación media superior y particularmente del plan de estudio de educación media tecnológica en diseño, se desarrolla este programa, considerando al Diseño como disciplina específica de aplicación en el sector productivo y social, como actividad constructora de cultura material e inmaterial y como herramienta metodológica para el proceso de aprendizaje y facilitador del desarrollo de una cultura creativa entre instituciones, docentes y estudiantes.

FUNDAMENTACIÓN

La incorporación del diseño en formaciones técnico-tecnológicas es estratégico,

siendo el Diseño una actividad técnico-creativa que tiene como fin lograr una unidad tecnológica, estética y funcional sustentable desde el momento en que el producto es concebido.

Vincular el diseño y sus metodologías con los ámbitos tecnológicos colabora con el aumento de la percepción y generación de valor y la optimización de procesos de producción, tanto como habilita a la reflexión sobre la construcción de cultura y modos de vida, al integrar los conocimientos de carácter técnico-analíticos con los creativos, favoreciendo a su vez espacios participativos, innovadores y profesionales.

En tal sentido resulta fundamental que en este tercer año del curso los estudiantes profundicen en la noción de Diseño y en el Pensamiento de Diseño y se aproximen a los métodos y metodologías de Diseño. La asignatura Teoría y metodología de Diseño II, aproxima al estudiante al análisis y reflexión del rol del Diseño en la sociedad actual, considerando su centralidad en las personas. A su vez, acerca conceptos relacionados a la gestión del diseño y a la comunicación del proyecto y sus alcances. Presenta casos de estudio del Diseño en la actualidad a nivel internacional, regional y nacional y profundiza en los hechos históricos de diseño de la región (Brasil, Argentina, Paraguay, Chile y Uruguay) y los vincula a la situación actual del diseño, particularmente la de Uruguay.

OBJETIVOS GENERALES

- Profundizar en la noción de Diseño y Pensamiento de Diseño.
- Acercar al estudiante los métodos Diseño y sus metodologías.
- Profundizar en la centralidad del usuario en la práctica del Diseño.
- Aproximar al estudiante al análisis y reflexión del rol actual del Diseño en la sociedad.

- Introducir al estudiante en los modelos para la comunicación del proyecto y sus alcances.
- Introducir al estudiante en el concepto de Gestión del Diseño.
- Promover en el estudiante la capacidad de análisis de los aspectos vinculados al Diseño y sus prácticas.
- Introducir al estudiante en los conocimientos vinculados al Diseño y la investigación.
- Aproximar al estudiante casos de estudio del Diseño en la actualidad a nivel internacional, regional y nacional.
- Profundizar en los hechos históricos de diseño de la región (Brasil, Argentina, Paraguay, Chile y Uruguay) y su vinculación con la situación actual del diseño, particularmente la de Uruguay.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Que el estudiante logre:

- Profundizar en la noción de Diseño.
- Profundizar en la noción de Pensamiento de Diseño visto el año anterior e introducir a los modelos para la comprensión de la realidad, desde el Pensamiento de Diseño.
- Profundizar en la centralidad del usuario en la práctica del Diseño y aproximarse a la noción de diseño participativo y co-diseño.
- Aproximarse al análisis y reflexión del rol de Diseño en la sociedad actual, sus prácticas presentes y los futuros posibles.
- Profundizar en los métodos, metodologías y modelos de Diseño, aplicarlos y/o ponerlos en práctica.
- Aproximarse a la noción de Gestión de Diseño y su acción en los diferentes niveles de una organización o unidad productiva.

- Aplicar y poner en práctica modelos perceptuales y conceptuales para la comunicación del proyecto.
- Identificar, valorar y disfrutar de las instancias de trabajo colaborativo así como el intercambio de conocimientos entre sus integrantes.
- Aproximarse a las distintas modalidades de la investigación asociada al diseño.

CONTENIDOS

Unidad I: Nociones de Diseño. Métodos y Metodologías.

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante retome las nociones de Diseño vistas el año anterior y profundice en las cuestiones éticas y epistemológicas.

Que el estudiante profundice y aplique los métodos y metodologías vistos en el año anterior y se aproxime a nuevos conceptos y herramientas.

Temas:

- Nociones de Diseño vistas en el año anterior.
- Cuestiones éticas del Diseño.
 - La persona.
 - El medio ambiente.
 - El derecho al diseño.
- Cuestiones metodológicas. Repaso y profundización.
 - El Diseño, sus métodos y metodologías.
- Cuestiones epistemológicas sobre el diseño.
 - La transdisciplina.

Carga horaria sugerida:

24 horas, 8 semanas.

Unidad II: Pensamiento de Diseño

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante retome y profundice en la noción de Pensamiento de Diseño visto el año anterior, su alcance y atributos. Se introduzca y ponga en práctica los modelos para la comprensión de la realidad, desde el Pensamiento de Diseño.

Temas:

- Pensamiento de Diseño. Alcances y atributos.
- Modelos para la comprensión de una realidad desde el Pensamiento de Diseño.

Carga horaria sugerida:

9 horas, 3 semanas.

Unidad III: Centralidad en el usuario/Centralidad en la persona

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre comprender la centralidad en el usuario/persona en la práctica del Diseño y ponga en práctica metodologías y herramientas para su aproximación y análisis.

Se aproxime a la noción de diseño participativo y co-diseño.

Temas:

- Necesidades de las personas, desarrollo tecnológico y alcances en la transformación de la materia.
- Diseño y participación. Cuestiones de la autoría en Diseño. Alcances de la participación y co-diseño.
- Metodologías y herramientas de aproximación y análisis del/los usuario/s.
- Introducción al estudio de tendencias.

Carga horaria sugerida:

18 horas, 6 semanas.

Unidad IV: Diseño y Sociedad

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante logre aproximarse al análisis y reflexión del rol de Diseño en la sociedad actual, sus prácticas presentes y los futuros posibles.

Temas:

- Diseño como acción social.
- Diseño como práctica cultural.
- Nociones de Prospectiva y Tendencias del diseño.
- Prácticas significativas de la historia del Diseño
- Prácticas actuales del Diseño y futuros posibles

Conceptos y procedimientos sugeridos:

- Presentación de casos reales de Diseño significativos de la historia
- Presentación de casos reales de Diseño actuales (internacional, regional, nacional).
- Ejercicio de indagación de las tendencias actuales.
- Ejercicio de proyección de escenarios futuros posibles deseables por parte de los estudiantes.

Carga horaria sugerida:

15 horas, 5 semanas.

Unidad V: La Gestión del Diseño.

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante se aproxime a la noción de Gestión de Diseño y su acción en los diferentes niveles de una organización o unidad productiva.

Temas:

- Noción de Gestión del Diseño.
- Posibilidades de intervención desde el nivel estratégico al operativo.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 2 semanas.

Unidad VI: Diseño e Investigación.

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante se aproxime a los aspectos relacionados a la creación de conocimiento en el campo del diseño.

Temas:

- Distintas modalidades de la investigación asociada al diseño.
- Aspectos metodológicos de la investigación.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 2 semanas.

Unidad VII: Comunicación del proyecto. Modelos y alcances.

Objetivos de la unidad:

Que el estudiante aplique y ponga en práctica modelos perceptuales y conceptuales para la comunicación del proyecto.

Temas:

- Modelos para la comunicación del proyecto y sus alcances.
 - Modelos perceptuales.
 - Modelos conceptuales.

Carga horaria sugerida:

6 horas, 2 semanas.

Unidad VIII: Trabajo final - Apoyo al proyecto final del curso EMT

En coordinación con Taller de Diseño III, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II y Representación III.

Objetivos de la unidad:

Apoyar al desarrollo del proyecto final del curso con el objetivo de aplicar los

conocimientos y las herramientas adquiridas en las asignaturas de Teoría y metodología de Diseño II, Taller de Diseño III,, Laboratorio III, Tecnología Productiva Digital II, Representación III y Gestión para emprender II.

Que el estudiante:

Se aproxime al análisis de la temática del problema a abordar, del usuario y su contexto.

Desarrolle su creatividad y la capacidad de propuesta poniendo en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso.

Ponga en práctica los conceptos, herramientas y habilidades adquiridas durante el curso para la generación de propuestas y su fundamentación.

Logre generar alternativas y desarrollar una propuesta objetual de baja complejidad, su materialización y la comunicación conceptual y técnica de la misma.

Temas:

- Aplicación de los conceptos, métodos, metodologías y herramientas vistas durante todo el curso.
- Criterios fundamentados para la toma de decisiones.
- Aplicar modelos para la comunicación del proyecto para la presentación de la propuesta.

Procedimientos sugeridos:

- Búsqueda de la temática que da marco al proyecto:
- Definir y acompañar el proceso de elaboración del documento y piezas de presentación de la propuesta.

Carga horaria sugerida:

21 horas, 7 semanas.

METODOLOGÍA

Como metodología de trabajo en el aula, se propone el abordaje de las Unidades Temáticas a través de instancias de indagación de los saberes del grupo como punto de partida hacia la construcción colectiva de los saberes concernientes a las unidades. Puestos en común los saberes del grupo, se propone el planteo de ejercicios que combinen instancias expositivas -con una alta integración de recursos audiovisuales y apoyo de multimedia- con el trabajo grupal y de análisis de situaciones y/u objetos reales, incluyendo las devoluciones a los estudiantes y consultas de los mismos en modalidad individual y grupal, que favorezcan la valoración del trabajo colaborativo por equipos así como también la indagación y análisis.

El planteo de los ejercicios se hará mediante el uso de “premisas”, documento escrito que funcionará de referencia común para estudiantes y docentes sobre los objetivos, herramientas a utilizar, tiempos, criterios de evaluación y material a entregar, entre otros aspectos.

Finalizados los ejercicios, se estimula la realización de una devolución abierta a través de la cual analizar colectivamente las propuestas y destacar los aspectos positivos de los resultados entregados, mencionar crítica y objetivamente los aspectos a mejorar.

Se sugiere integrar las inquietudes temáticas de los estudiantes a los contenidos del curso, adecuando los mismos para lograr los objetivos planteados.

EVALUACIÓN

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

Se considera que el trabajo a realizar al final de la asignatura debería reunir todos los conocimientos y habilidades adquiridas durante el curso y desarrollar en el estudiante la capacidad reflexiva y de aplicación de metodologías de diseño, por lo que este proyecto será de especial importancia para la valoración del proceso de aprendizaje del estudiante y la visualización de la aplicación esos conocimientos, habilidades y capacidades desarrolladas. En esta instancia se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

Asimismo, se privilegiará la evaluación formativa en todas las etapas, a través de instancias de autoevaluación y evaluación cruzada, tendiente a retroalimentar al estudiante sobre su proceso de aprendizaje.

La calificación final estará dada por la entrega de los ejercicios realizados en el año y la entrega del Trabajo final coordinado con las asignaturas Taller de Diseño III, Laboratorio III, Representación III y Gestión para emprender II, considerando además la evolución anual del estudiante. En caso de no lograr la calificación de exoneración, se deberá rendir examen con tribunal. El examen será la re-entrega del trabajo final del año para lo que se sugiere tener espacios de consulta específicos pautados con los estudiantes para el seguimiento de los avances etapa por etapa.

BIBLIOGRAFÍA

- Burgos, Carlos (2016). Teoría del Diseño: Categorías y enfoques epistémicos para una nueva imagen de la disciplina. Revista Pensum vol 2. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, U.N.C. Argentina
- Costa, J. (2008). El futuro del Diseño. Lección leída en la inauguración del curso académico 2008-2009 en el Instituto Europeo di Design, Barcelona 23 de octubre 2008.

- Maldonado, Tomás (1993) - El diseño industrial reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gili.
- Cooper, R. El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el Siglo XXI.
- Munari, B. ; (1995), Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual, Ed. G. Gili (6ta. Edición), Barcelona.
- Sparke, P. (2011), Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Van Onck, Andries; "Design, el sentido de las formas"; Centro de Diseño Industrial, Cooperazione Italiana allo Sviluppo.
- Vilchis Esquivel, L del C.; (2014), Metodología del diseño. Fundamentos teóricos.
- LIBROS DE CONSULTA Y DICCIONARIOS DE DISEÑO
- BAYLEY, Stephen: Guía Conran del Diseño, Alianza. Madrid, 1992 (1ª ed. The Conran Directory of Design. The Conran Foundation, 1985)
- BHASKARAN, Lakshmi: El diseño en el Tiempo, Blume, Barcelona, 2007. (1ª ed. Designs of the Times. Roto Vision. Suiza, 2005).
- FIELL, Charlotte & Peter: Diseño del siglo XX. Taschen. 2000.
- FIELL, Charlotte & Peter: El diseño industrial de la A a la Z. Taschen. 2006.
- JERVIS, Simon: Dictionary of Design and Designers, The Penguin. Harmondsworth, 1984.
- MCDERMOTT, Catherine: Siglo XX. Diseño, (London Design Museum) Lisma Ediciones, Madrid, 2003.
- WOODHAM, Jonathan M.: Icons of design!: the 20th century. Prestel. Munich, 2000.
- BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- BÜRDEK, Bernhard E.: Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial. Gustavo Gili, Barcelona, 1999.
- CAMPI, Isabel: La idea y la materia. El diseño de producto en sus orígenes. Gustavo Gili. Barcelona, 2007.
- DE FUSCO, RENATO: Historia del Diseño. Santa & Cole. Barcelona, 2005. (1ªed., Storia del Design. Laterza & Figli. Roma, 1985)
- FERNÁNDEZ, Silvia y BONSIPE, Gui: Historia del Diseño en América Latina y el Caribe, Editora Blücher, Brasil, 2008
- MORTEO, Enrico: Diseño, desde 1850 hasta la actualidad, Electa, Barcelona, 2009 (1ª ed. Mondadori Electa. Milán, 2008)
- PEVSNER, Nikolaus: Los orígenes de la arquitectura moderna y el diseño. Gustavo Gili. Barcelona, 1973.
- PEVSNER, Nikolaus: Pioneros del diseño moderno, De William Morris a Walter Gropius, Infinito, Buenos Aires, 2000. (1ª ed. Pioners of Modern Design, 1936)
- SPARKE, Penny: El Diseño del S. XX. Los pioneros del siglo. Blume, Barcelona, 1999.
- TORRENT, Rosalía y MARIN, Joan: Historia del Diseño Industrial. Manuales Arte Cátedra. Madrid, 2007 (1ª ed., 2005)
- WOODHAM, Jonathan M.: Twentieth Century Design, Oxford University Press, Londres, Oxford, 1997.
- BIBLIOGRAFÍA
- ARGAN, Giulio: El arte moderno. Barcelona, Akal, 1991.
- BANHAM, Reyner: Teoría y diseño en la primera era de la máquina. Barcelona: Paidós, 1985 (1ª ed. Theory and Design in the First Machine Age. The Architectural Press. Londres, 1960)

- BAKER, Fiona & Keith: Siglo XX: Muebles. Lisma ediciones. Madrid, 2003.
- BAUDRILLARD, Jean: El sistema de los objetos. S. XXI editores. Madrid, 1979.
- BAYLEY, Stephen; CONRAN, Terence: Diseño. Inteligencia hecha materia. Blume. Barcelona, 2008 (1ª ed. 2007)
- BALTANÁS RAMÍREZ, José: Diseño e Historia, Invariantes, Gustavo Gili. Barcelona, (1ªed.) 2004.
- BONSIPE, G.: Teoría y práctica del Diseño Industrial. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- CAMPI, Isabel: Diseño y Nostalgia. El consumo de la Historia. Santa & Cole. Barcelona, 2007.
- CASTELNUOVO, Enrico: Arte, industrial y revolución. Barcelona, Península, 1988.
- CAPELLA, Juli: Así nacen las cosas. Electa. Barcelona, 2010.
- DORMER, PETER: El diseño desde 1945. Destino. Barcelona, 1995. (1ªed. Design since 1945. Thames & Hudson. Londres, 1993)
- LUCIE SMITH, Edward: A History of Industrial Design, Oxford, Phaidon, 1983
- FLUSSER, Vilem: Filosofía del diseño. La forma de las cosas. Síntesis, Madrid, 2002.
- FOSTER, Hal: Diseño y delito, Akal, Madrid, 2004.
- GIEDION, Sigfried: La mecanización toma el mando. Gustavo Gili, Barcelona, 1978 (1ª ed. Mechanization Takes Command. Oxford University Press. Reading EEUU, 1948).
- HESKETT, John: El diseño en la vida cotidiana, Gustavo Gili, Barcelona, 2005.

- LIDWELL, William, HOLDEN, Kritina, BUTLER, Hill: Principios universales de diseño. Blume. Barcelona, 2005.
- LUCIE SMITH, Edward: Breve historia del mueble, Barcelona, Serbal, 1980. (1ª ed. Furniture: A concise history. Thames & Hudson, 1979)
- MALDONADO, Tomás: El diseño industrial reconsiderado. Barcelona, Gustavo Gili, 1993
- MARCHAN FIZ, Simón: Del arte objetual al arte de concepto. Madrid, Akal, 1990. La estética en la cultura moderna. Madrid, Alianza, 1992
- MASSEY, Anne: El diseño de interiores en el S. XX. Destino, Barcelona, 1995.
- MUNARI, Bruno: ¿Cómo nacen los objetos?, Gustavo Gili, Barcelona, 1997.
- "Diseño y comunicación visual", ed. Gustavo Gili, México, 1993.
- MUMFORD, Lewis: Arte y Técnica, Nueva Visión. Buenos Aires, 1968. (1ª ed. Art and Techniques. Columbia University Press. Nueva York, 1952)
- MUMFORD, Lewis: Arte y Civilización, Alianza. Madrid, 1971. (1ª ed. Technics and Civilization, Nueva York, 1934)
- NORMAN, Donald A.: La psicología de los objetos cotidianos, Paidós, Barcelona, 2005.
- POTTER, Norman: ¿Qué es un diseñador?: objetos, lugares, mensajes. Barcelona, Paidós, 1999. (1ª ed. What is a designer: things, places, messages. 1989)
- READ, Hebert: Principios del Diseño Industrial. Tomos I y 2. Infinito. Buenos Aires, 1961. (1º ed. Art and Industry. Londres, 1934)
- SELLE, Gert: Ideología y utopía del diseño. Contribución a la teoría del diseño industrial, Gustavo Gili. Barcelona, 1975. (1ªed. Ideologie und Utopie. DuMont Schauberg. Colonia, 1973)

- SEMBACH, Klaus Jürgen; LEUTHÄUSER, Gabriele; GÖSSEL, Peter: Diseño del Mueble en el siglo XX. Taschen. Colonia, 2002.
 - SPARKE, Penny: Diseño y cultura. Una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad. Gustavo Gili. Barcelona, 2011.
 - STANGOS, Nikos: Conceptos del arte moderno. Madrid, Alianza, 1991
 - SUDJIC, Deyan: El lenguaje de las cosas. Turner Noema. Madrid, 2009.
 - JULIER, Guy: La Cultura del Diseño, Gustavo Gilli, Barcelona, 2000
 - ZABALBEASCOA, Anatxu: Todo sobre la casa, Gustavo Gili, 2011.
- 2) Elévese al Consejo Directivo Central para homologar el Plan de Estudios que luce en obrados.
- 3) Pase al Departamento de Administración Documental para su remisión.



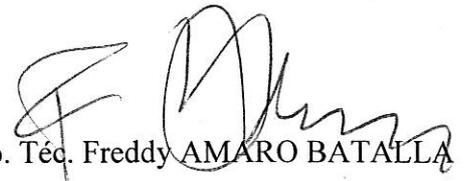
Ing. Agr. María Nilsa PÉREZ HERNÁNDEZ

Directora General



Mtro. Téc. Miguel VENTURIELLO-BLANCO

Consejero



Mtro. Téc. Freddy AMARO BATALLA

Consejero



Esc. Elena SOLSONA ARRIBILLAGA

Secretaria General

NC/fv