

BIENVENIDOS

HABILIDADES PEDAGÓGICAS DISRUPTIVAS



SEGUNDA EDICIÓN. 2024

MISIONES

Ministerio Educación,
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN



Habilidades
Pedagógicas
Disruptivas



La propuesta busca ahondar en el uso transversal de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la labor docente, con el propósito de aprovechar los recursos informáticos distribuidos a las instituciones educativas por el programa Conectar Igualdad, brindando cobertura formativa en:

→ Educación digital: promoción de habilidades para utilizar de manera crítica y responsable las tecnologías digitales, sumando aspectos como seguridad en línea, alfabetización digital y ética en el uso de la información.

→ Pensamiento computacional: orientado a la resolución de problemas y la lógica a través de las dinámicas propuestas en los distintos sistemas informáticos que competen al programa.

[RESOLUCIÓN 071/23](#) CLICK AQUÍ

FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA



OBJETIVOS:

General:

Continuar implementando el enfoque de Educación Disruptiva en las escuelas secundarias de la provincia de Misiones, haciéndolo efectivo y real de las herramientas tecnológicas disponibles.

Específicos:

- Promover nuevas técnicas y metodologías de enseñanza disruptivas para el trabajo áulico
- Construir de manera colectiva una nueva visión sobre la calidad en los procesos de enseñanza y aprendizaje innovadores dentro del sistema educativo de la provincia.
- Adquirir estrategias de comunicación social en la red y destrezas en las funciones básicas frente a la tecnología digital.

INFORMACIÓN DE LA PROPUESTA

NIVEL – CICLO: Inicial, Primaria, Secundaria, Superior(en todas sus modalidades).

CARGA HORARIA: 21 horas reloj.

MODALIDAD: Semipresencial, con un total de 5 encuentros virtuales sincrónicos y 1 encuentro presencial de cierre.

COBERTURA: Destinado a docentes de nivel secundario de instituciones que han sido beneficiadas por el Programa Conectar Igualdad.

HABILIDADES PEDAGÓGICAS 2024

Arranque Dual
Huayra/Windows:
15 DE MAYO.



Configuración y Consideraciones.
“Navegando entre dos mundos, un sistema con infinitas posibilidades”.

Creando con murales interactivos en Padlet y Jamboard. 19 DE JUNIO.



Explorando la creatividad, más allá del papel.

PowerPoint
Offline: 12 DE AGOSTO.



Habilidades reavivadas y eficaces

Fundamentos de la Gamificación. 30 DE AGOSTO.



• Introducción al origen y

CONTENIDOS:

[Click sobre la imagen del cronograma y temario para poder ampliarlo o bien diríjase a este enlace: https://www.canva.com/design/DAF9_9DzY_c/Ec2raIvojatj4fKgfx2mjA/view?utm_content=DAF9_9DzY_c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor](https://www.canva.com/design/DAF9_9DzY_c/Ec2raIvojatj4fKgfx2mjA/view?utm_content=DAF9_9DzY_c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)



mundos, un sistema con infinitas posibilidades”.

interactivos en Padlet y Jamboard. 19 DE JUNIO.

Explorando la creatividad, más allá del papel.

PowerPoint
Offline: 12 DE AGOSTO.

Habilidades reavivadas y eficaces

Fundamentos de la Gamificación. 30 DE AGOSTO.

- Introducción al origen y la finalidad de gamificar.
- Elementos para Gamificar.

[Click sobre la imagen del cronograma y temario para poder ampliarlo o bien dirijase a este enlace:](https://www.canva.com/design/D_Af9_9DzY_c/Ec2raJvojatj4fKgfx2mjA/view?utm_content=DAF9_9DzY_c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor)

https://www.canva.com/design/D_Af9_9DzY_c/Ec2raJvojatj4fKgfx2mjA/view?utm_content=DAF9_9DzY_c&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=editor

Adaptando la Gamificación a nuestros escenarios educativos. 16 DE SEPTIEMBRE.

Aplicación práctica y personalización de los saberes.

CIERRE:
NOVIEMBRE

Encuentro presencial de coevaluación en conjunto con los docentes que participaron del programa RAD.