



2024

ATELIER



DISRUPTIVO



ENCUENTRO 1.



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E
INVESTIGACIÓN



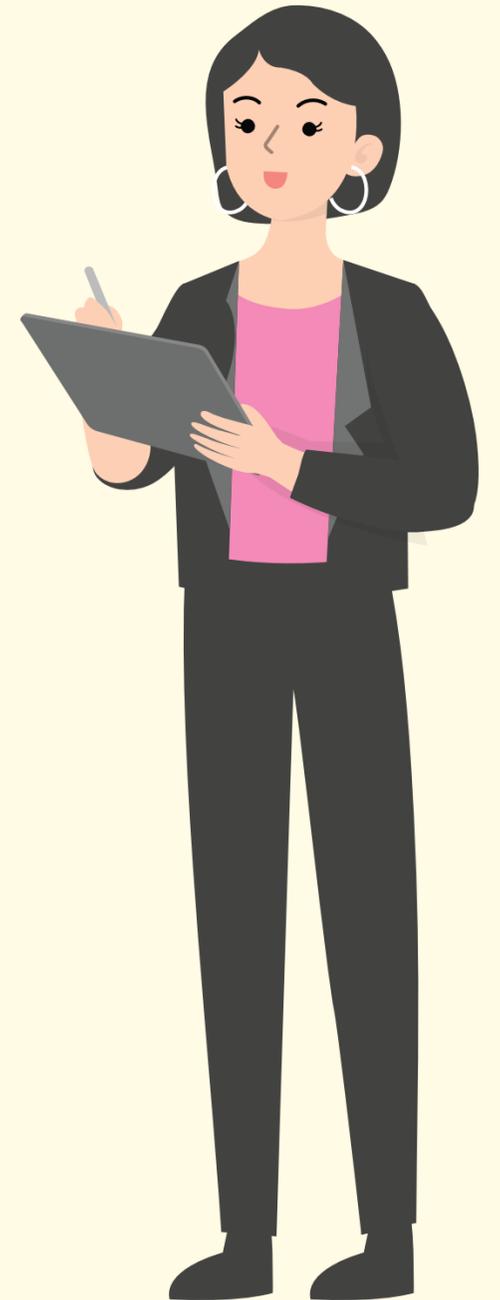
NIVEL – CICLO: Inicial, Primaria, Secundaria, referente a la modalidad de contexto de encierro, hospitalaria y domiciliaria.

CARGA HORARIA: dos encuentros presenciales de 4 hs cada uno y 5 hs de instancias virtuales (sincrónicas y asincrónicas).

MODALIDAD: Híbrida

CARGA HORARIA: 13 hs. reloj.

COBERTURA: Participan de la jornada docentes, directivos y estudiantes avanzados de cada nivel y modalidad.



Fundamentación:

Las jornadas de Atelier en Educación Disruptiva, buscan promover un entorno basado en lo lúdico, fomentando un alejamiento de las estructuras tradicionales de enseñanza para adentrarnos en un territorio donde la creatividad, el juego y la exploración sean los pilares fundamentales. Nos inspiramos en el concepto de atelier no solo como un entorno con destrezas motrices, sino como una mentalidad que permite el surgimiento de nuevas estrategias y enfoques educativos que cautiven a los colegas desde el entusiasmo y la motivación.

En tanto enfoque pedagógico la Educación Disruptiva cobra relevancia frente a la necesidad de que la labor docente esté orientada hacia prácticas más situadas. Por eso los Atelier de Educación Disruptiva tienen como objetivo habilitar un espacio en el que sea posible pensar y compartir ideas sobre las prácticas en contextos particulares como los de encierro, de educación hospitalaria y de educación domiciliaria.

Así, la educación disruptiva se orienta a responder a las demandas emergentes de la sociedad contemporánea. Esto involucra necesariamente cambios estructurales en los diseños curriculares tendientes a proponer aprendizajes centrados en el juego.

Resolución de la propuesta: [Click aquí.](#)



OBJETIVOS DE LA PROPUESTA:

General: Generar espacios de encuentro entre docentes y formadores que trabajan en contextos complejos, como encierro, educación domiciliaria y hospitalaria, para contribuir y enriquecer las prácticas con el enfoque de la Educación Disruptiva.

Específicos: Que los participantes sean capaces de:

- Conocer los principios de la educación disruptiva.
- Generar estrategias específicas para poder enriquecer sus prácticas situadas según los contextos en los que trabajan.
- Gestionar los elementos que hacen a la educación emocional para promover entornos educativos conscientes y empáticos.
- Familiarizarse con herramientas para la creación de materiales educativos digitales y analógicos basados en el juego y la gamificación.



ATELIER EN EDUCACIÓN DISRUPTIVA.

2 ENCUENTROS PRESENCIALES de 4 HORAS RELOJ. Uno con referentes
uno con todos los docentes.

ENCUENTRO VIRTUAL: 5 HORAS.

1. Aportes del modelo de educación disruptiva para enriquecer estos contextos específicos.
2. Moldeando estrategias colectivas.
3. Herramientas adaptables a la modalidad (asincrónico).

Momento 1:
Introducción, encuentro
de intercambio y
diálogo.



Momento 2:
Movimiento corporal y
de dispersión.



Momento 3: Desarrollo,
movimiento lúdico y de
gamificación.



Momento 4:
Retroalimentación y
conclusiones.

TOTAL: 13 Hs. reloj.

