

PARLAMENTO DISRUPTIVO 2025.

LEMA:

*“Pequeñas voces, grandes cambios.
Cultura maker en acción”.*

CÁMARA DE REPRESENTANTES
PROVINCIA DE MISIONES



Equipo que acompaña el desarrollo de la jornada.



SOL Marín

Subsecretaria de Educación
Disruptiva, Innovación e
Investigación



CINTHYA Aranda

PROSECRETARIA LEGISLATIVA
Cámara de Representantes



Ángela Fariña

COORD. Área de
Proyecto-Investigación



Mariana Grandjean

Equipo de
Proyecto-Investigación



FLAVIA Bojanovich

SECRETARIA IA de La
Cámara de Representantes



YAMILE Yapur Frey

DIRECTORA DEL DIGESTO
JURÍDICO PROVINCIAL

¿Qué es un Parlamento Disruptivo?

Desde lo escenográfico y pedagógico, es una propuesta donde los niños y jóvenes se convierten en protagonistas ocupando las bancas de la Cámara de Representantes, como si fueran verdaderos legisladores. La experiencia busca recrear un espacio solemne y simbólico dentro del ámbito democrático, pero transformado en un escenario pedagógico.

Se mezclan elementos teatrales, artísticos y tecnológicos: con etapas de ensayo previo, simulación de debates, acompañamiento guiado, votaciones adaptadas con recursos visuales y hasta conferencias de prensa ficticias. Todo esto para abordar el sentido democrático a través de un escenario lúdico serio en ciudadanía, creatividad y participación a viva voz desde edades tempranas hasta edades juveniles que participan en la misma impronta y fortaleciendo su atención y escucha atenta.



Objetivo General

Promover la participación democrática y la expresión ciudadana de los niños y jóvenes de la provincia de Misiones, brindándoles un espacio disruptivo y colaborativo para debatir, proponer y reflexionar sobre problemáticas y oportunidades del contexto real.

1

Fomentar la participación temprana en los niños: Involucrando a los estudiantes desde el nivel inicial, primario y secundario en dinámicas parlamentarias adaptadas a su desarrollo cognitivo y emocional.

2

Desarrollar habilidades socioemocionales a través de la escucha activa, la empatía, la negociación y el respeto por la diversidad de opiniones.

3

Fortalecer la innovación educativa y espacial: mediante la integración de herramientas tecnológicas y metodologías disruptivas que fomentan la participación activa y el aprendizaje significativo.



Presentación.

- Sede: Cámara de Representantes de la Provincia de Misiones.
- Destinatarios: Estudiantes de Escuelas de Gestión pública estatal y privada de los niveles de enseñanza INICIAL y PRIMARIA (primer, segundo y tercer ciclo) y SECUNDARIA BÁSICA.
- Modalidad representativa y en ejercicio: presencial.
- Modalidad de acompañamiento y asesoramiento docente: semipresencial.



Espacio de formación en carácter de

VOLUNTARIADO DOCENTE

RESOLUCIÓN DE NO CÓMPUTO N° 1874

LEY VI - N.º 344



*DIRECTIVO DE ESCUELA
DOCENTE TITULAR
DOCENTE SUPLENTE*



FECHAS FINALES

SENSIBILIZACIÓN VIRTUAL:

- *29 de agosto.*
- *y 12 de septiembre.*

ENSAYO EN CÁMARA:

- *3 de Octubre. de 13:00 a 15:00 hs*

SESIÓN PARLAMENTARIA:

- *Trabajo por comisiones: 19 de noviembre.*
- *Trabajo en sesión: 20 de noviembre.*

COMISIONES

Ambiente, sustentabilidad y bienestar

- Ambiente y sustentabilidad: Cuidado del entorno y conciencia ecológica.
- Deporte y bienestar: Hábitos saludables y recreación.
- Justificación: Se unen en una misma comisión la salud del entorno y la salud del cuerpo, destacando el vínculo entre medioambiente, calidad de vida y prácticas sostenibles.

Participación, inclusión y ciudadanía activa

- Derechos y participación: Inclusión, equidad y ciudadanía.
- Justificación: Se pone en el centro el compromiso ciudadano, la justicia social, la equidad y la construcción de comunidades más inclusivas y participativas.

Innovación, tecnología y aprendizaje transformador

- Innovación y tecnología: Proyectos STEM y robótica.
- Educación y futuro: Transformación educativa y aprendizaje disruptivo.
- Justificación: Se potencia la relación entre lo tecnológico y lo pedagógico desde una mirada de futuro, integrando el aprendizaje activo con la cultura digital.

Cultura, expresión artística

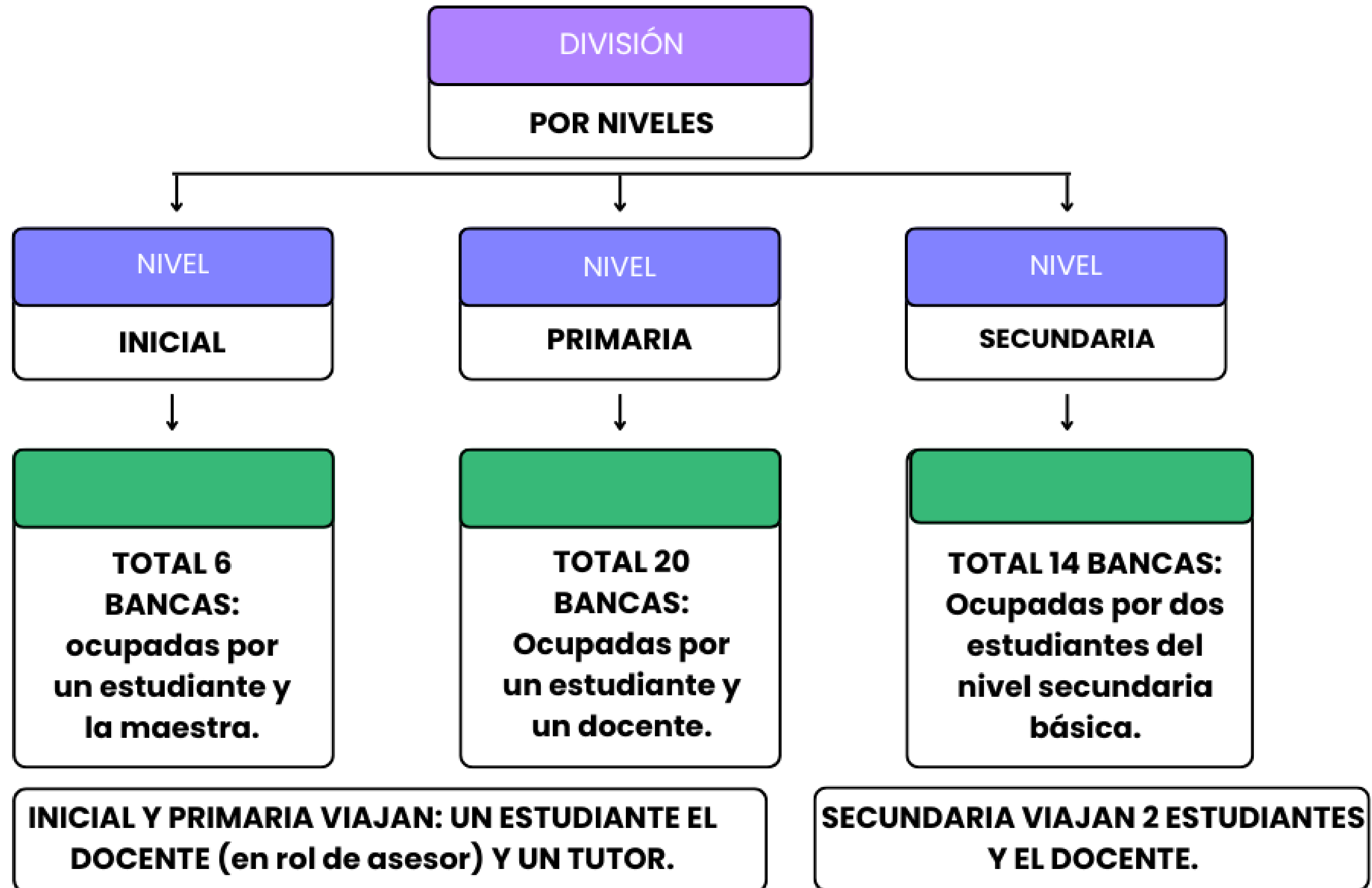
- Cultura y expresión: Arte, identidad y diversidad cultural.
- Justificación: Se mantiene como una comisión que resguarda el valor de la cultura, el arte y la identidad desde una perspectiva plural.



Distribución de bancas por niveles.



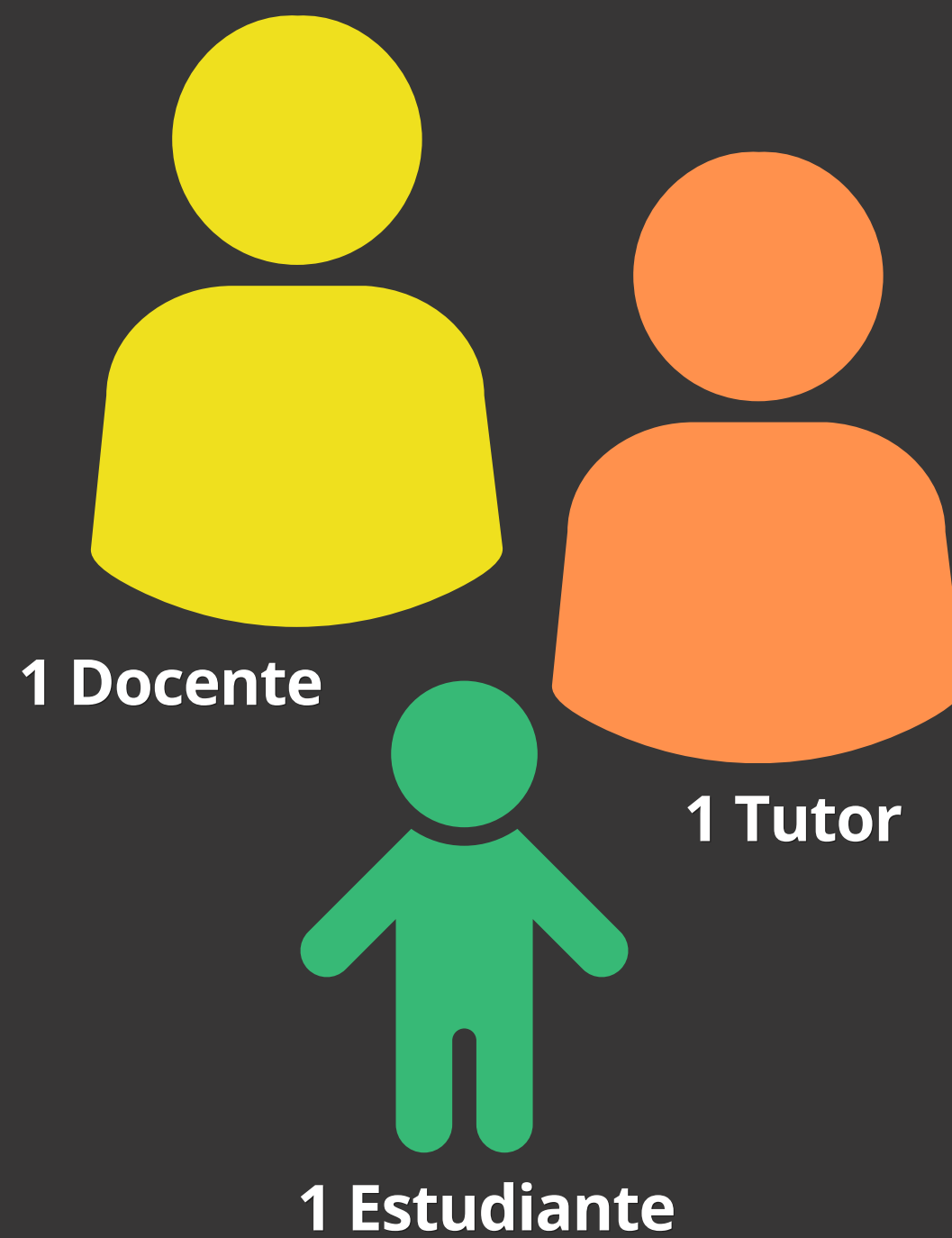
BANCAS PARLAMENTO: TOTAL 40



NIVEL INICIAL



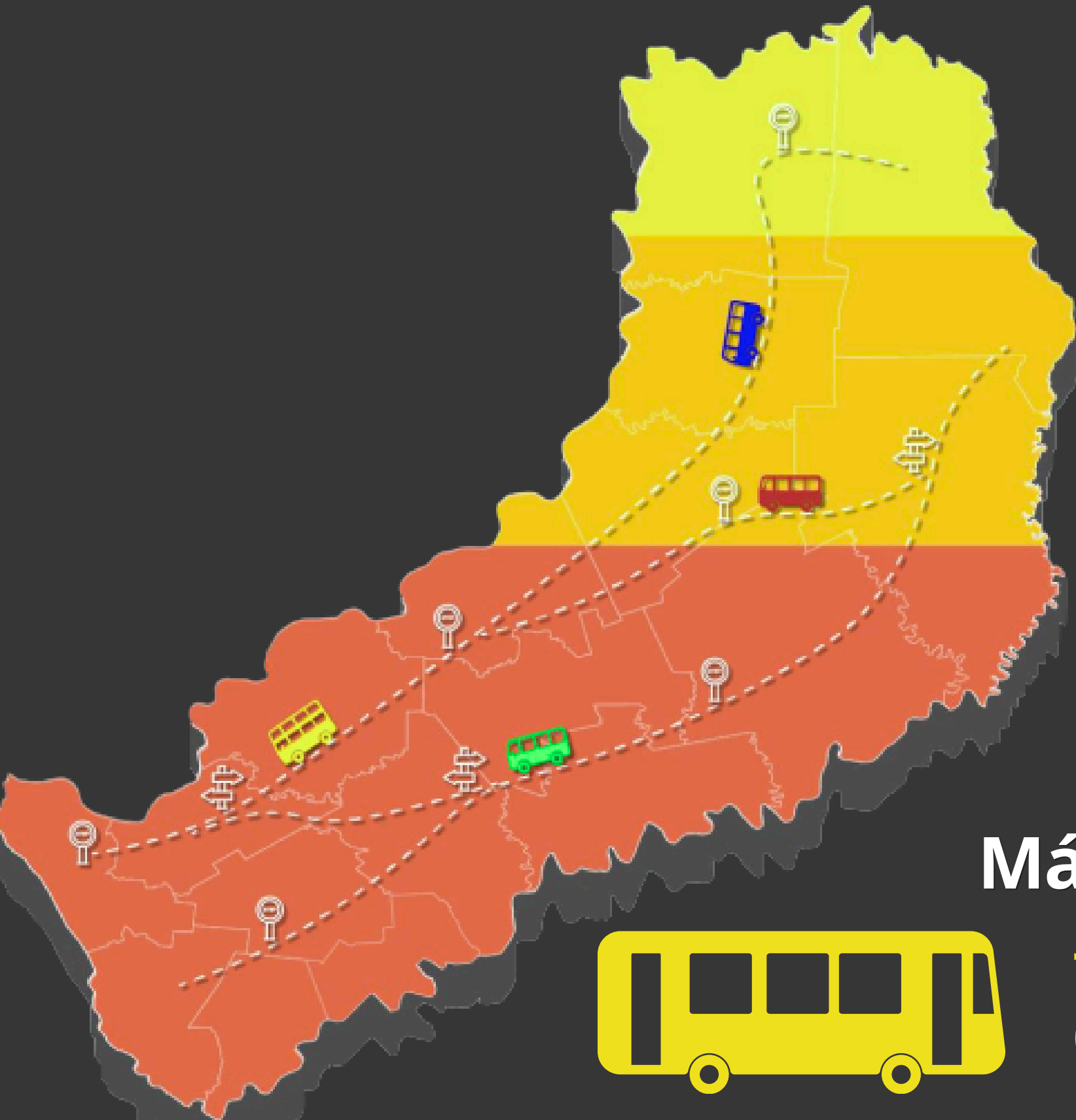
NIVEL PRIMARIA



NIVEL SECUNDARIA



Criterios de convocatoria para la participación en el Parlamento:



Ciudad de Posadas/Itaembé
Traslado propio.
Ida y vuelta a su lugar de residencia.
Afuera de Posadas cubre el traslado.

Más de 100 km.



Traslado de
Cámara el día 3/10,
el 19/11 y el 20/11
la vuelta.



Más de 150 km.



Traslado de Cámara el día 3/10, el 18/11
(un día antes) y el 20/11 la vuelta.



Dos instancias de formación y acompañamiento a los docentes.

FORMATO SENSIBILIZACIÓN. VIRTUAL



**Viernes 29
de agosto**



**Miércoles 12 de
septiembre.**

Invitación de todos los docentes referentes.

Se desarrollan los lineamientos de la sesión parlamentaria y funciones específicas de los roles (explicación): diputados y asesor legislativo. En el segundo encuentro se llevan adelante acciones referentes a la edición de presentaciones, formatos de los videos y exposiciones, paseos.

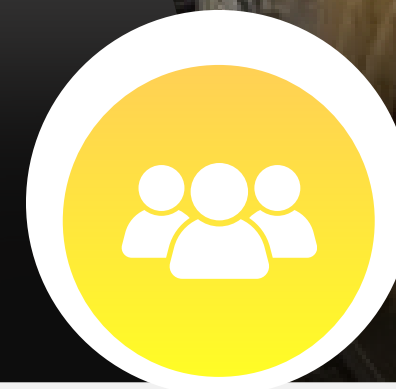


Ensayo presencial en Cámara de Representantes.

Día de recorrido presencial y guiado de todos los estudiantes, docentes y tutores.

Reconocimiento del espacio y de los distintos escenarios en Cámara, ensayo y recreación con break en Parque Paraguayo.

Se estima una jornada que no se extienda más de 2 hs para considerar el viaje a las zonas alejadas.



Viernes 3 de octubre.

Horario de 13:00 a

15:00 hs.

Desarrollo del parlamento.

Fecha estimada: 19 y 20 de noviembre.

01

Dia 1 de encuentro. TM

TRABAJO POR COMISIONES. Trabajo no extenso.

02

Compartir. T.TN

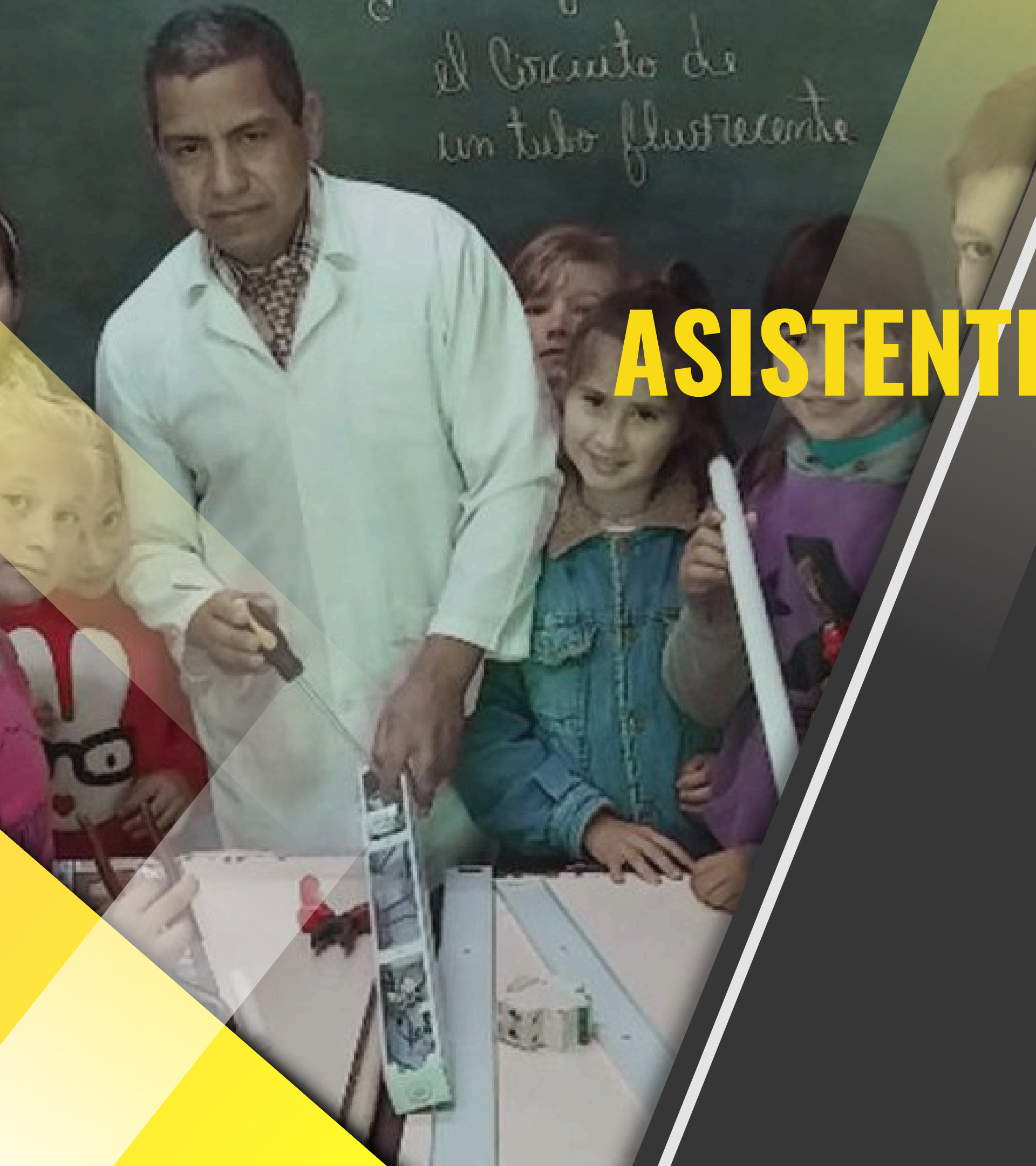
CLUB LEGISLATIVO. Merienda cena, breve compartir con perfiles de diputados reales, animación y música.

03

Dia 2 de encuentro. TM

SESIÓN PARLAMENTARIA.





ROL DEL DOCENTE: ASISTENTE PARLAMENTARIO/A.

La maestra/o actuará como asesor/a parlamentaria (legislativa) y tendrá los siguientes roles dentro de la sesión: ✓ Acompañamiento en la banca: ✓ Apoyo en la exposición: Ayudará a los niños a expresarse, pero sin quitarles protagonismo. ✓ Mediación activa: Puede reformular o esclarecer, explicar cualquier cuestión para que todo sea más comprensible para los niños. ✓ En el caso de inicial y primer ciclo de primaria, la docente (asistente parlamentaria), acompañará la banca con los niños.



CULTURA MAKER en el contexto educativo misionero:

Cultura maker desde un sentido de transformación de ideas en acciones concretas, usando lo que tenemos a mano, de manera creativa, colaborativa y significativa para contribuir con la realidad escolar.

La cultura maker, en este parlamento, se entiende como una forma de aprender y crear haciendo con las manos, la mente y la colaboración. Implica que cada proyecto que presenten los estudiantes surja de la experimentación práctica, la creatividad aplicada y el uso de recursos accesibles con los que cuenta la escuela, combinando saberes locales con herramientas tecnológicas o artísticas.

No se trata solo de “fabricar o automatizar objetos”, sino de resolver problemas reales de la comunidad escolar y social, fomentando el trabajo en equipo, la innovación y la conciencia ciudadana.



Maker Plan

Ideas que nacen de los estudiantes con recursos simples, con habilidades propias, hechas con sus propias manos e impronta, pensadas como posibles semillas de proyectos escalables que pueden convertirse en políticas educativas provinciales.

Ambiente, sustentabilidad y bienestar.

- Plan de huertas escolares comunitarias.
- Campaña de reciclaje con puntos verdes en escuelas aledañas.
- Programa protección de arroyos impulsada por estudiantes.

Participación, inclusión y ciudadanía activa

- Programa “Banco de la Amistad” en todas las escuelas (espacios contra el bullying).
- Jornadas comunitarias de convivencia intercultural con comunidades Mbya.

Innovación, tecnología y aprendizaje transformador

- Bibliotecas Maker Itinerantes.
- Mini Energías Limpias Escolares.
- Laboratorio de reciclaje creativo.
- Plataforma Digital “Hecho en mi Escuela”: sitio donde los estudiantes suban fotos y videos

Cultura, expresión artística

- Galería de arte “eco-futurista” con objetos reciclados convertidos en personajes fantásticos.
- Espacios maker-art (talleres creativos con materiales reciclados).
- Concurso provincial de murales sobre identidad misionera.

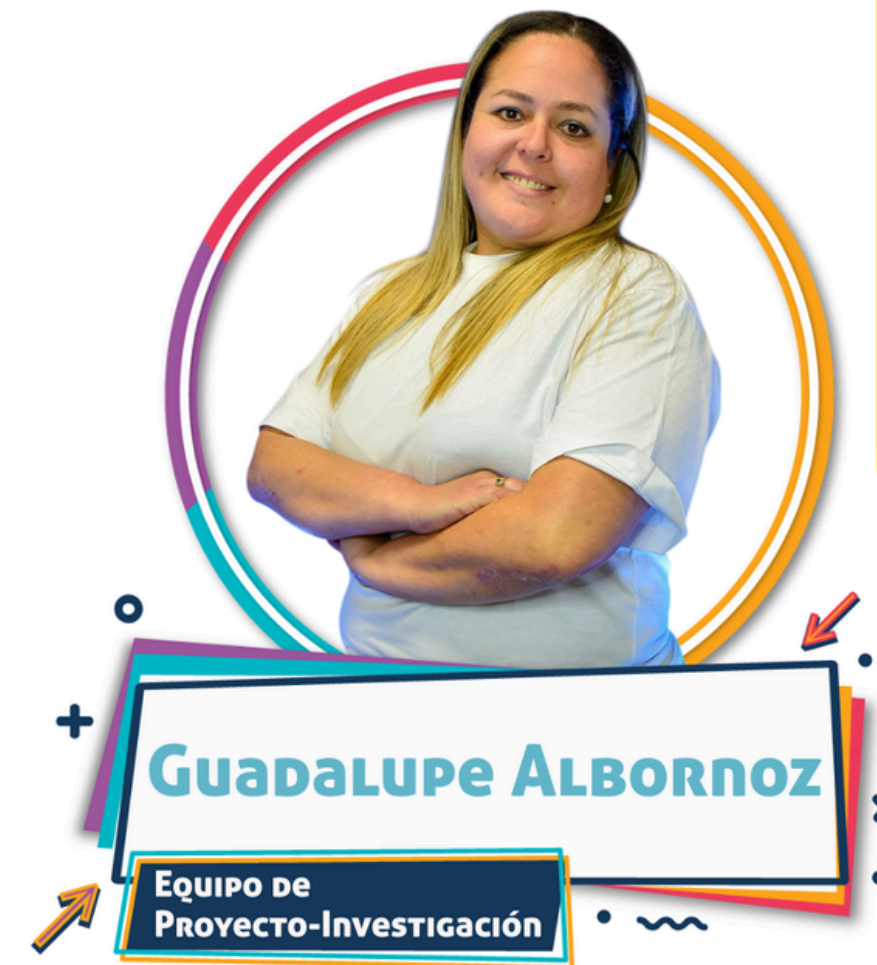


**A CONTINUACIÓN DIVISIÓN DE
ESCUELAS POR EQUIPOS DE
TRABAJO Y COMPAÑAMIENTO.**

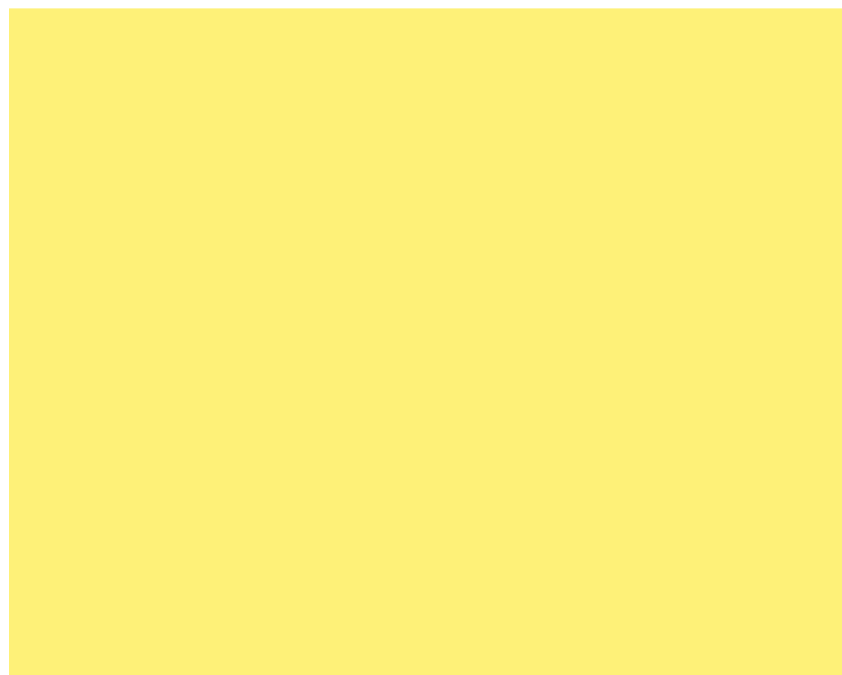
- **NENI 2040 – San Pedro**
- **IEA N° 2 – San Pedro**
- **Instituto Ana María Mogas – San Pedro**
- **Escuela N° 904 (Puerto Argentino 1) – San Pedro**
- **Escuela N° 640 – Fracrán**
- **Escuela Normal N° 6 – Cainguás**



- **NENI 2016 – Posadas**
- **Escuela N° 826 "Gendarme Argentino" – Posadas**
- **Escuela N° 292 – Alba Posse (Dpto. 25 de Mayo)**
- **Escuela N° 893 – Posadas**
- **Escuela Normal Superior N° 1 – Leandro N. Alem**
- **BOP N° 1 – Posadas**

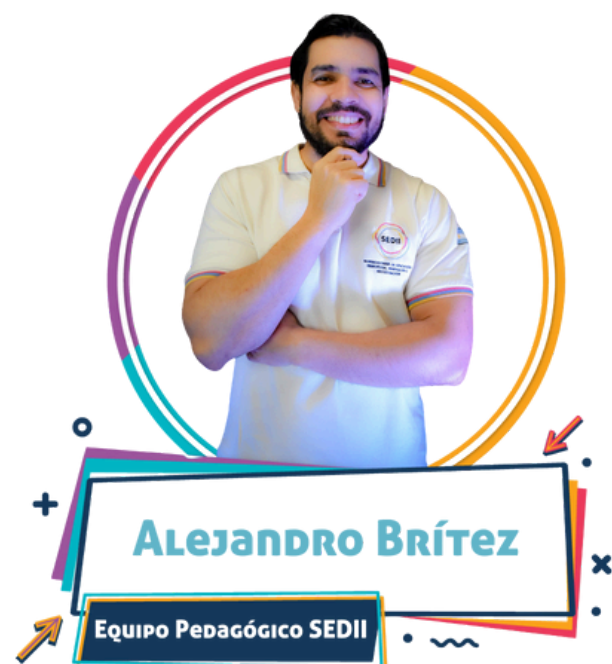


- **Escuela de Frontera N° 617 – El Soberbio**
- **CEP 40 – Pozo Azul (San Pedro)**
- **Instituto San Francisco N° 1601 – San Pedro**
- **Escuela N° 270 "Dos de Mayo" – Dos de Mayo (Cainguás)**
- **Instituto Génesis – Posadas**
- **Escuela de Robótica – Posadas**





- Comercio N° 3 – Apóstoles
- Comercio N° 18 – Posadas
- Madre de la Misericordia – Posadas
- IEA N° 6 – Campo Grande (Cainguás)
- BOP N° 82 – Candelaria





- **Escuela 793 – Comandante Andresito**
- **Escuela 462 – Puerto Iguazú**
- **Escuela 721 – Posadas**
- **ESIM (Escuela Secundaria de Innovación) – Posadas**





Viviana Espíndola

Equipo Pedagógico SEDII

- **NENI 2036 – Posadas**
- **NENI 2056 – Jardín América**
- **Escuela 43 “Reino de España” – Posadas**
- **Escuela 26 – Concepción de la Sierra**
- **NENI 2077 – Oberá**



Rocio Meira Nardin

• DIR. NIVEL I.



Yamila Ayala

Equipo Pedagógico SEDII



ADIRIANA PEDHELZ

Equipo Pedagógico SEDII



KATERIN BRAGA

Equipo Pedagógico SEDII



- Grillitos – Posadas
- Instituto Capri – Posadas
- Escuela 263 – Hipólito Yrigoyen
- Santa María – Posadas
- Escuela 740 – El Soberbio
- EPET 18 – Puerto Esperanza
- EPET 2 – Posadas
- BOP 83 – Fachinal





×
×
×
×

LA FUNCIÓN DEL PODER LEGISLATIVO

En este tramo de la charla vamos a concentrarnos en la función del Poder Legislativo, que es el corazón del sistema democrático.

Todos sabemos que la democracia moderna se organiza en tres poderes:

- 1. El Poder Ejecutivo, que administra, diseña políticas y las ejecuta. En Misiones, lo encabeza el Gobernador junto a los Ministros.**
- 2. El Poder Judicial, que garantiza que se cumpla la Constitución, resuelve conflictos y aplica la justicia.**
- 3. El Poder Legislativo, que representa directamente a la sociedad, porque sus miembros son elegidos por el pueblo para debatir y sancionar leyes.**

Es importante subrayar que ningún poder es más importante que el otro. Todos son necesarios y se controlan entre sí.





LA CÁMARA DE REPRESENTANTES DE LA PROVINCIA DE MISIONES



En nuestra provincia, el Poder Legislativo se concentra en un solo órgano: la Cámara de Representantes, que está compuesta por 40 diputados provinciales. Estos diputados surgen de elecciones democráticas, en las que todos los ciudadanos de Misiones tenemos derecho a votar.

Cada diputado ocupa una banca por un tiempo determinado y, durante ese período, tiene la responsabilidad de representar a la sociedad. Es decir, llevar al recinto las preocupaciones, los problemas y también los sueños de la gente.

En Misiones: Legislatura unicameral.



FUNCIONES PRINCIPALES DE LA CÁMARA



- 1. Dictar leyes:** esta es su función más conocida. Las leyes regulan cuestiones esenciales para la vida en sociedad: educación, salud, medio ambiente, transporte, seguridad.
 - Ejemplo: la Ley VI – N.º 344, que crea el Parlamento de Educación Disruptiva.
 - Otro ejemplo: la Ley de Educación Disruptiva (VI – N.º 212), que introdujo nuevas formas de enseñar y aprender en Misiones, con metodologías activas y cultura maker.

FUNCIONES PRINCIPALES DE LA CÁMARA



- 1. Controlar al Ejecutivo: la Cámara puede citar a Ministros para que expliquen cómo se están aplicando las políticas, pedir informes o revisar el presupuesto.**
- 2. -Ejemplo: si se aprueba una partida especial para construir escuelas, los diputados pueden exigir que el Ministro de Educación informe cómo se usaron esos fondos.**

FUNCIONES PRINCIPALES DE LA CÁMARA



- 1. Representar a la sociedad: un diputado puede presentar proyectos en base a lo que le transmiten los vecinos de su comunidad.**
- 2. -Ejemplo: un legislador de la zona Norte puede proponer una ley para fomentar la producción yerbatera, mientras que otro de Posadas puede presentar un proyecto para declarar Patrimonio Histórico y Cultural un inmueble de la ciudad.**

01 LAS COMISIONES



Antes de que un proyecto llegue al recinto, pasa por las comisiones, que son como equipos especializados.

- Hay comisiones de Educación, de Salud, de Recursos Naturales, entre otras.
- En esas comisiones se estudian los proyectos con mayor detalle, se convocan especialistas, se escuchan diferentes posturas y se hacen cambios.

02 El recinto legislativo

El recinto es el espacio donde se realizan las sesiones. Allí se sientan los 40 diputados en sus bancas, el Presidente de la Cámara dirige la sesión y los Secretarios registran lo que ocurre.

- Todo lo que se debate se registra en el Diario de Sesiones.
- Las sesiones son públicas, es decir, cualquier ciudadano puede presenciarlas, porque la democracia debe ser transparente.

Nadie decide solo, todo se hace en conjunto, respetando reglas y procedimientos.



EL CAMINO DE UN PROYECTO

Ahora que entendemos qué hace el Poder Legislativo, avancemos con otra pregunta clave: ¿cómo se transforma una idea en una ley?.



EL TRÁMITE EN LA CÁMARA



El camino que sigue un proyecto es el siguiente:

- **Presentación:** un diputado presenta el proyecto en mesa de entradas.
- **Trabajo en comisiones:** se analiza con detalle, se escuchan especialistas y se realizan correcciones.
- **Debate en el recinto:** los diputados discuten en sesión pública. Cada uno pide la palabra, defiende su postura, plantea acuerdos o diferencias.
- **Votación:** se aprueba o se rechaza.
- **-Si se aprueba, se convierte en ley, declaración o comunicación.**
- **-Si es ley, pasa al Gobernador para su promulgación.**
- **Publicación:** una vez promulgada, se publica en el Boletín Oficial y entra en vigencia.





VALORES QUE ENSEÑA ESTE PROCESO



El camino de un proyecto no es solo un trámite técnico. Enseña valores fundamentales:

- **Respeto por la palabra del otro:** escuchar, no interrumpir, debatir con argumentos.
- **Trabajo en equipo:** se construyen consensos, no se impone una sola voz.
- **Responsabilidad democrática:** aceptar las decisiones de la mayoría, aunque no coincidan con la opinión personal.
- **Transparencia:** todo es público, cualquier ciudadano puede presenciar una sesión.



EL PARLAMENTO DE EDUCACIÓN DISRUPTIVA COMO PRÁCTICA VIVENCIAL



Aquí aparece la riqueza del Parlamento de Educación Disruptiva: permite que los estudiantes vivan en primera persona todo este proceso. No se trata de aprender de memoria artículos de leyes, sino de sentarse en las bancas, presentar un proyecto, defenderlo, debatirlo y votarlo.

Es un ejercicio de ciudadanía que los prepara para el futuro. Aprenden que las ideas tienen valor cuando se escriben, se fundamentan y se defienden con respeto. Y también descubren que en democracia se decide en conjunto, no de manera individual.



CIERRE

Si ustedes fueran diputados por un día, ¿qué proyecto presentarían para mejorar la educación en Misiones?.

