

# LEARN TO LEARN

## LEARN TO LEARN:

“CONSTRUYENDO SABERES HACIA LA ALFABETIZACIÓN”

### Fundamentación:

La implementación de la educación disruptiva y emocional en la formación de futuros docentes en Misiones busca preparar a los educadores para enfrentar los desafíos del siglo XXI. Esto incluye promover tanto su bienestar personal y profesional como el de sus estudiantes, creando entornos educativos más inclusivos y efectivos. Las habilidades socioemocionales y la adaptabilidad son cada vez más valoradas en el mercado laboral actual, donde los empleadores buscan habilidades blandas como empatía, comunicación efectiva, resolución de problemas y creatividad. Las formaciones integrales de los mismos requieren atención a su bienestar emocional y social, además del desarrollo académico.

Implementar educación disruptiva y emocional a los futuros maestros tiene beneficios inmediatos para el bienestar y rendimiento de los estudiantes, y también puede tener impactos a largo plazo en su salud mental, relaciones interpersonales y éxito profesional; además, fomenta una sociedad con ciudadanos más empáticos, resilientes y comprometidos, contribuyendo positivamente al bienestar social en general.

### Objetivos:

#### General:

- Contribuir a la profesionalización de los futuros docentes en cuanto al desarrollo de habilidades de comunicación afectiva y efectiva que posibiliten la formación integral y significativa de los estudiantes a partir de la metodología innovadoras.

#### Específicos:

- Gestionar procesos de transformación en las instituciones educativas, promoviendo la mejora continua para lograr la excelencia académica.
- Fomentar el pensamiento crítico y creativo, a través de herramientas actuales innovadoras.



# LEARN TO LEARN

- Desarrollar habilidades interpersonales para establecer relaciones sólidas y empáticas con sus estudiantes mediante la comprensión y gestión de las emociones.

## EJES DE ACCIÓN:

### Eje 1:

*Fundamentos y Principios de la Educación Disruptiva.* Utilizando herramientas TIC y gamificación.

### Eje 2:

Diseño y Estrategias con metodologías de Aprendizaje, que fomenten creatividad, colaboración, pensamiento crítico y resolución de problemas basados en experiencias.

### Eje 3:

Gestión y Evaluación por medio de prácticas alternativas y formas efectivas generando metacognición y retroalimentación y que promuevan el aprendizaje continuo y el crecimiento profesional.

### Eje 4:

*Diversidad, Inclusión y Desarrollo Socioemocional en un ambiente* donde todos los estudiantes se sientan valorados y respetados, utilizando estrategias para promover el desarrollo de habilidades.

## Metodologías:

- Enfoque S.T.E.A.M. (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics).
- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Gamificación Educativa.
- Robótica Educativa.
- Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo.

**Cobertura:** Participarán de las jornadas de formación los estudiantes de 1er a 4to año de los institutos de formación docente en nivel inicial, nivel primario de la provincia de Misiones.

**- Carga Horaria:** 40 (cuarenta) horas reloj.



# LEARN TO LEARN

- **Modalidad:** Presencial y virtual asincrónico.

## Requisitos de Aprobación:

- Asistencia del 80%:
  - Mínimo, presencia en 4 de los 5 encuentros, tanto virtuales como presenciales.
- Participación Activa:
  - Uso de entornos virtuales para demostrar destrezas y habilidades en relación a la temática trabajada.
- Trabajo Final:
  - Entrega de un trabajo final evaluativo.

## Implementación:

- Jornadas de Formación:
  - Horarios a confirmar.
- Formato:
  - Asincrónico, presencial (3 encuentros) y virtual (2 encuentros).
- Lugar:
  - Instalaciones de los establecimientos educativos.

## Evaluación y Seguimiento:

- Definición de Métricas y Criterios de Evaluación:
  - Cuantificación del impacto de la educación disruptiva y emocional en el progreso de los estudiantes mediante rúbricas, trabajos formativos y otros indicadores.
- Recopilación de Testimonios y Experiencias:
  - Información de estudiantes, docentes y colaboradores para una visión completa de los resultados obtenidos.

