

Escenarios innovadores en Educación Disruptiva.

Fundamentación.

Misiones se considera como una de las provincias más destacadas en lo que a innovación y calidad educativa a nivel país refiere. En los últimos años, los espacios de formación docente han alcanzado un abordaje amplio en referencia a las últimas novedades que contribuyen al acceso de múltiples recursos y herramientas que invitan a enriquecer los antiguos espacios tradicionales, en nuevos escenarios de exploración, descubrimientos y creación colectiva. Este tipo de aprendizaje combina conocimiento y acción, experiencia y reflexión, desafío e interés, favoreciendo a un intercambio creativo y sostenible en el tiempo, entre el educador y el estudiante.

Relevancia.

Estos nuevos escenarios planteados a continuación, facilitan la innovación educativa, desde el lugar donde tanto los que interactúan y aprenden cómo los que median y enseñan, incorporan nuevas destrezas y habilidades para fomentar un cambio en sus prácticas y sobre todo en su pensamiento, pero dejando en claro que el uso debe darse de manera responsable y reflexiva para potenciar el quehacer de enseñar como la práctica de construir y adquirir nuevos saberes.

Objetivo General:

Propiciar el desarrollo de entornos dinámicos y atractivos que faciliten la inmersión a nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje a través del desarrollo de la imaginación, del aprender haciendo con otros y desde la diversidad contextual.

Objetivo Específico:

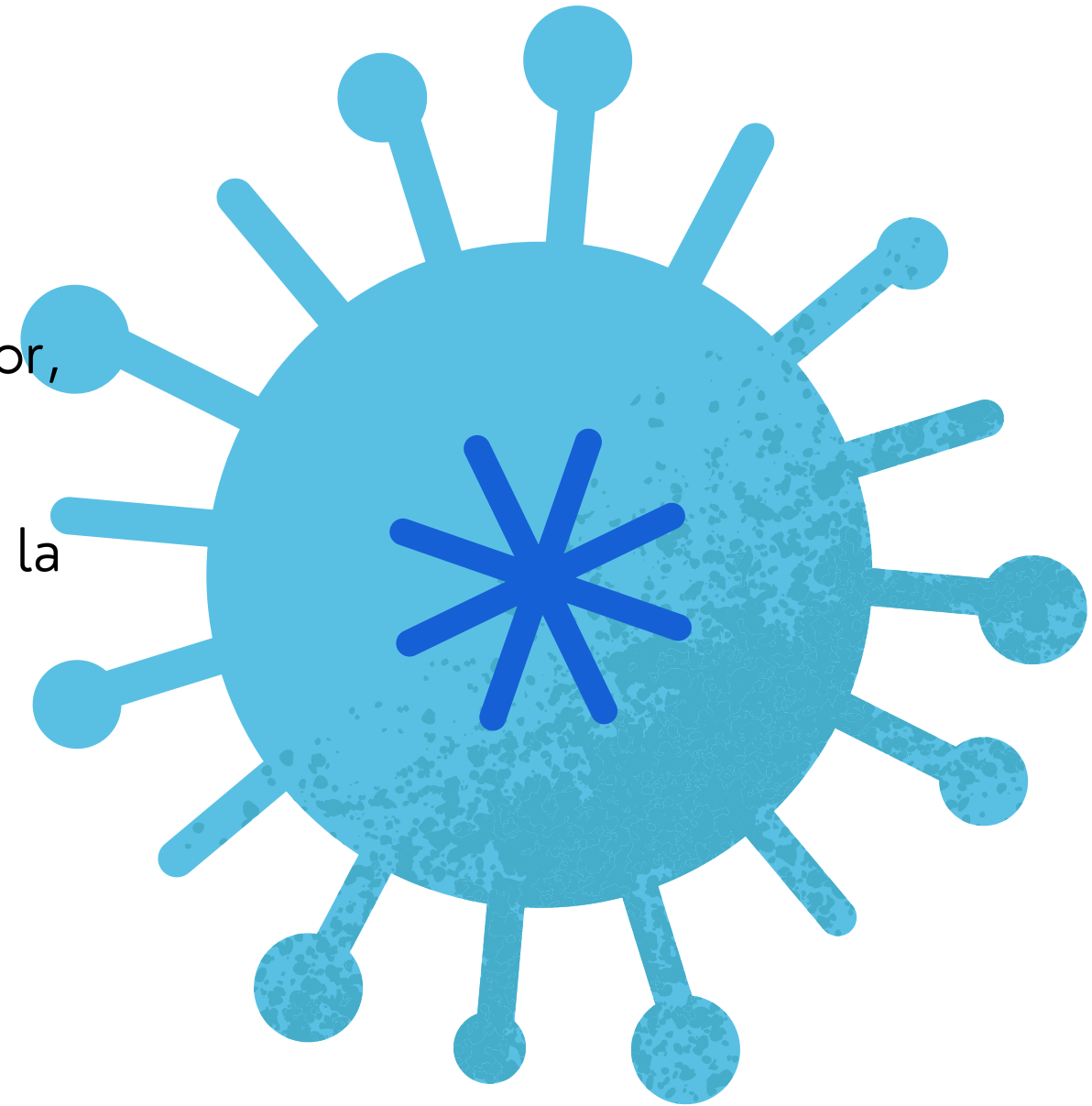
Fomentar:

- A. El desarrollo de los conocimientos, partiendo del Escape Room, el Generator, el Collaboratory y el Quiz Box como herramientas de enseñanza y aprendizaje.
- B. El desarrollo de nuevas habilidades y destrezas cognitivas desde la experimentación con los distintos escenarios y/o propuestas.

Fomentar:

- C. El trabajo colectivo y con otros.
- D. La distribución efectiva de tareas ante un reto establecido.
- E. La gestión de acciones en tiempo y espacio.

La integración de recursos y la resolución de problemas en tiempo real

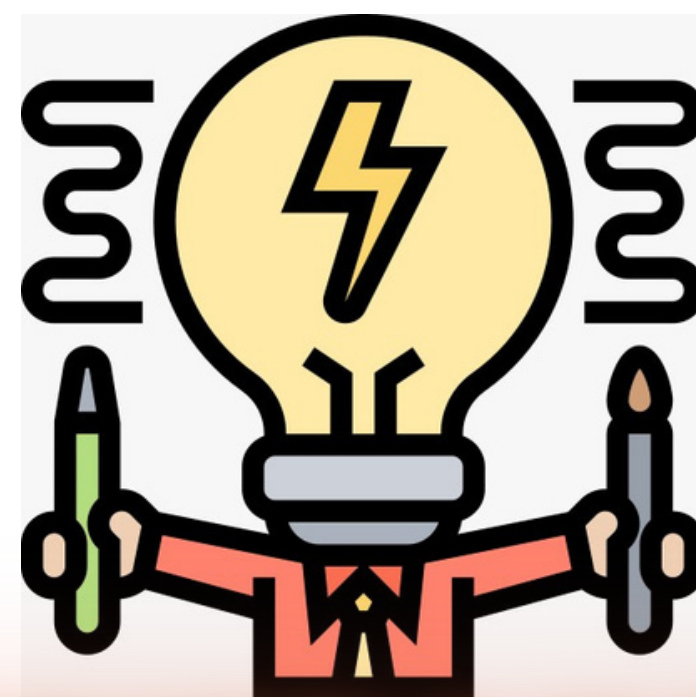


Planificación.

QUIZ
BOX

- YES
- NO
- MAYBE

ESCAPE
ROOM



GENERATOR
BOX



COLLA
BORAT
ORY

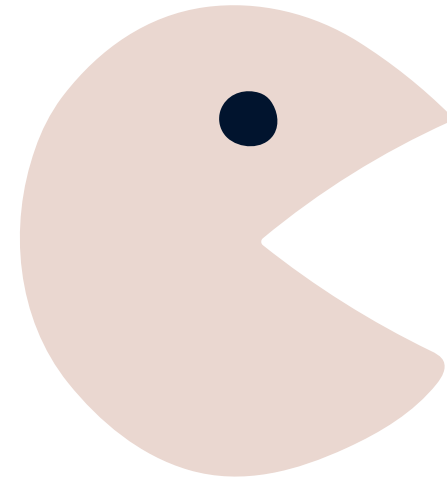


QUIZ BOX



ACTIVIDADES:

- Juego "el Meiky Preguntón".
- Ruleta de semillas misioneras.
- Crucigrama móvil.
- Organigrama de vida sana.
- Áreas naturales protegidas en misiones.
- Jenga matemático.
- Experiencia con bichos. Espacio verde.
- Learning Space.
- Pensamiento sistémico con los ODS.



→ Un espacio de preguntas, juegos y acertijos sobre el universo de la disrupción.

→ Fundamentación: Un entorno dimensionado para potenciar las pedagogías activas del aprendizaje basado en proyectos (ABP). Partiendo de una serie de preguntas, desafíos y retos, la escena del QuizBox posiciona como protagonista al que interactúa de manera directa desde su propia experimentación. Con esta metodología colaborativa, la persona potencia su compromiso y el abordaje integral de sus habilidades ante la resolución de retos o enigmas.

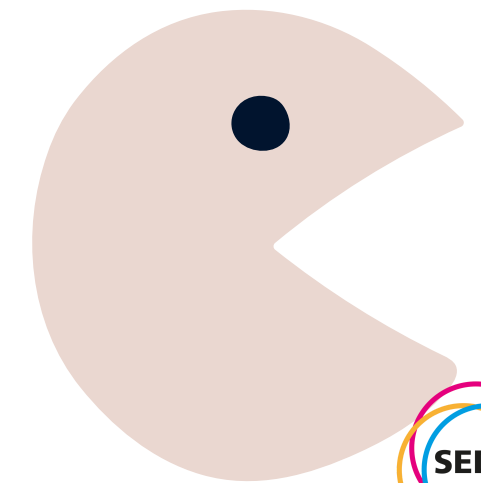
QUIZ BOX



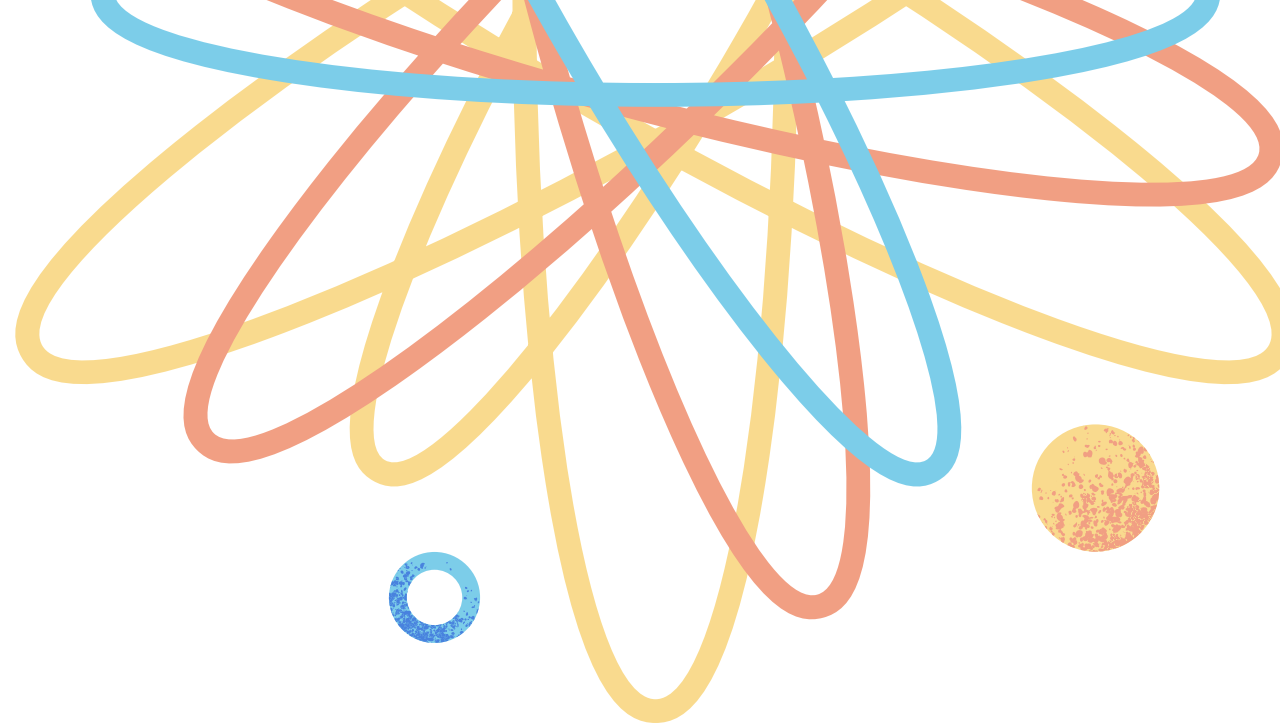
Disposición: Se ingresa a la sala ambientada donde sucederá la acción y resolverán una serie de desafíos y enigmas (preguntas y prototipos para armar). Utilizando el ingenio y la lógica, podrán resolver los cuestionamientos presentados, los cuales estarán muy relacionados con contenidos abordados por los expertos.

Aspecto físico: Montado en una sala cerrada, con baja iluminación, pantallas, sonido de fondo. Nueve mesas dispuestas, cada una con un acertijo a resolver.

Actividad: Las propuestas se disponen sobre mesas, el piso o las paredes donde los invitados que ingresan van jugando e interactuando con cada uno de los elementos y/o juegos propuestos.



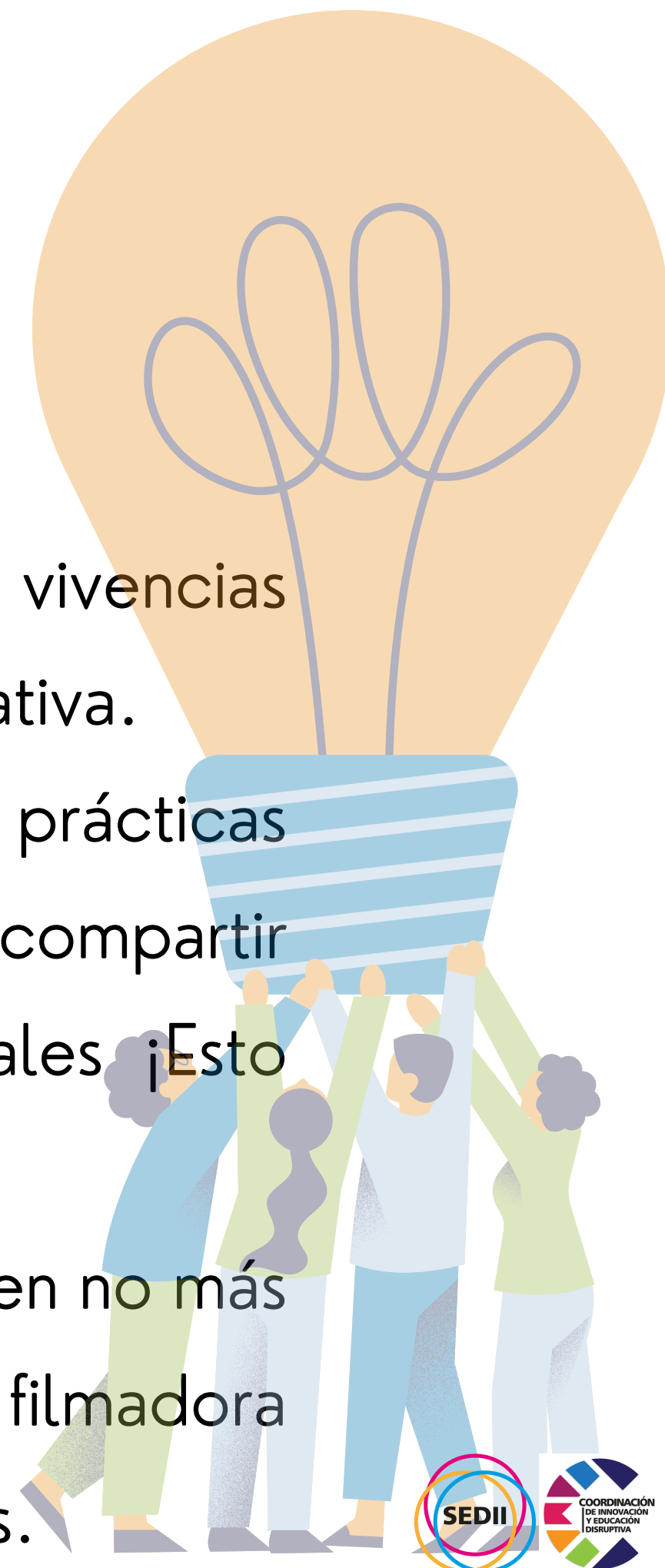
GENERATOR BOX



Box generador de experiencias innovadoras, una caja que registra vivencias reales en educación disruptiva y los comparte con la comunidad educativa.

Fundamentación: Un espacio para contribuir al desarrollo de prácticas enriquecidas en el hacer, una propuesta que busca promover y compartir situaciones de intercambio y ayuda mutua entre distintos profesionales. ¡Esto resultó, y te lo comparto!

Cualidad física: Un micro espacio, estilo box o caja grande donde caben no más de 3 docentes sentados sobre sillones. En el interior con una cámara filmadora en posición estática, cuya función es grabar los relatos de los docentes.

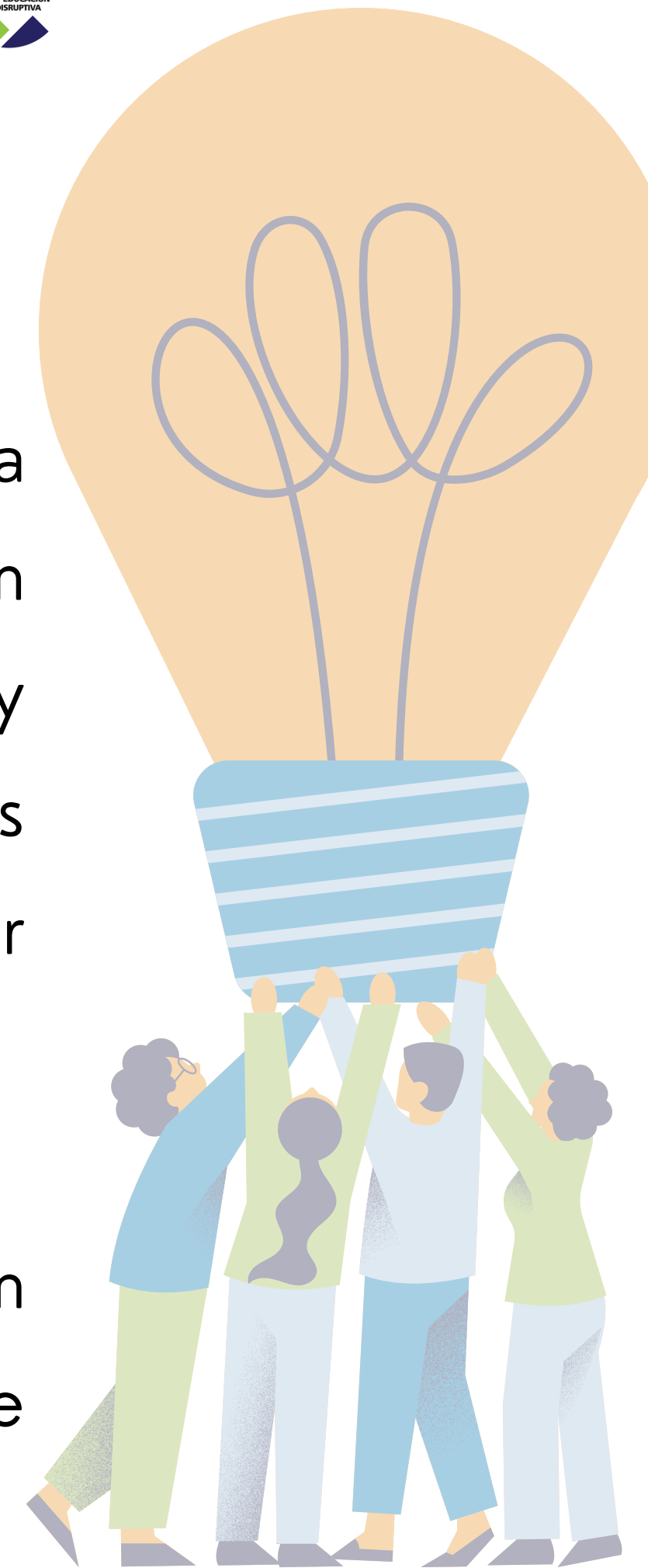


GENERATOR BOX



Actividad Propuesta: Ingresar al box solo o con otros colegas, para registrar y compartir experiencias reales e innovadoras que lo puedan plasmar a través del relato. Este material se compartirá en sitio web y redes de comunicación dando a conocer los distintos perfiles disruptivos e innovadores en educación u otra disciplina relacionada, dispersos por todo el país.

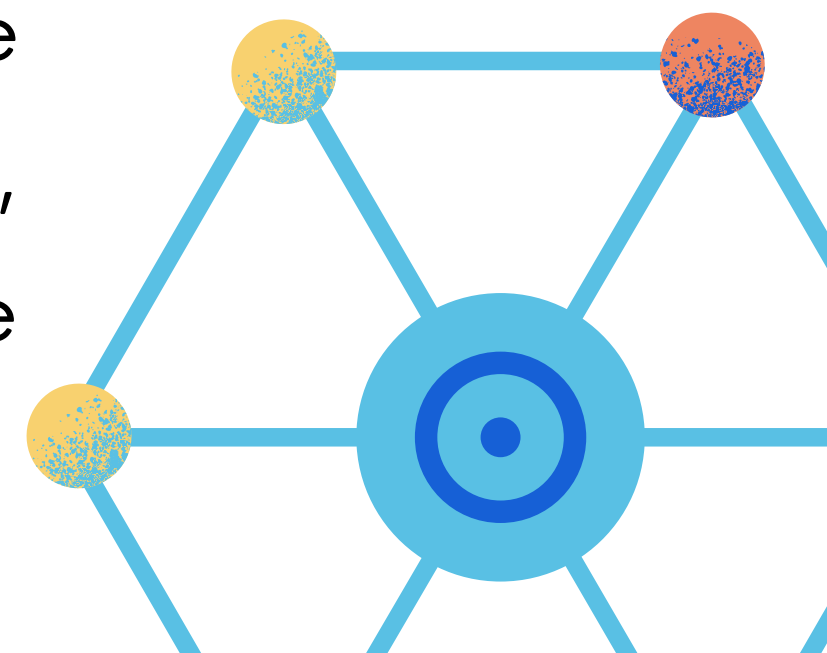
Preguntas disparadoras previa al ingreso del box: ¿Te considerarás un profesional innovador desde tus prácticas? ¿Novedoso con tus ideas? ¿Te surgen ideas atrapantes?



ESCAPE ROOM



Nuestro Escape Room consiste en la ambientación de un espacio específico, con una dinámica atrapante que involucra diversas emociones y aspiraciones juntas, la intriga, el suspenso, el entusiasmo e inclusive la adrenalina. Es un dispositivo posible a implementar tanto en las aulas comunes como en escenarios específicos, o bien como un entorno de interacción y formación con movilidad, donde estos mecanismos de mejora se consolidan de la mano de nuevas estrategias y metodologías que defienden la importancia de motivar a los estudiantes para lograr un aprendizaje significativo y efectivo (Naranjo, 2009), constituyéndose en un recurso eficaz a la hora de desarrollar capacidades y construir nuevos saberes.



ESCAPE ROOM



Escape Room: Experiencia y recorrido en Educación Disruptiva.

- 6 estadios con 6 propuestas a resolver: Nuevos escenarios de E-A, metodologías innovadoras, paradigmas del ayer y hoy, Inteligencia artificial, Inteligencia socioemocional y DIY.

- Una experiencia para enriquecer el aprendizaje y el entrenamiento en las habilidades cognitivas, ejecutivas y socioemocionales.

ESCAPE ROOM



DISPOSICIÓN PARA EL INGRESO:

- Cupos de 12 personas más el líder.
- Lanzar inscripción previa a través de formulario de Google para que las personas puedan inscribirse.
- Tiempo dentro de la sala: Para la resolución 15 min. Explicación con video mas aclaración de los movimientos por la sala 5 min. Total: 20 min.
- Exit Room: Salida con gamificación. Entrega de tarjetas que simboliza un escudo, personalizados con figuras de leyendas y estrellas para el equipo. Pensar en un escudo para cada integrante. Medidas 15x15
- Tiempo libre para reacondicionar el espacio: 10 minutos.
- Horas dentro del Escape Room: 3 horas.
- Total de grupos que pasarán por el espacio: 6 grupos de 13 personas, suma un total de 78 personas.

ESCAPE ROOM



ALGUNAS ACTIVIDADES DENTRO DEL ESCAPE:

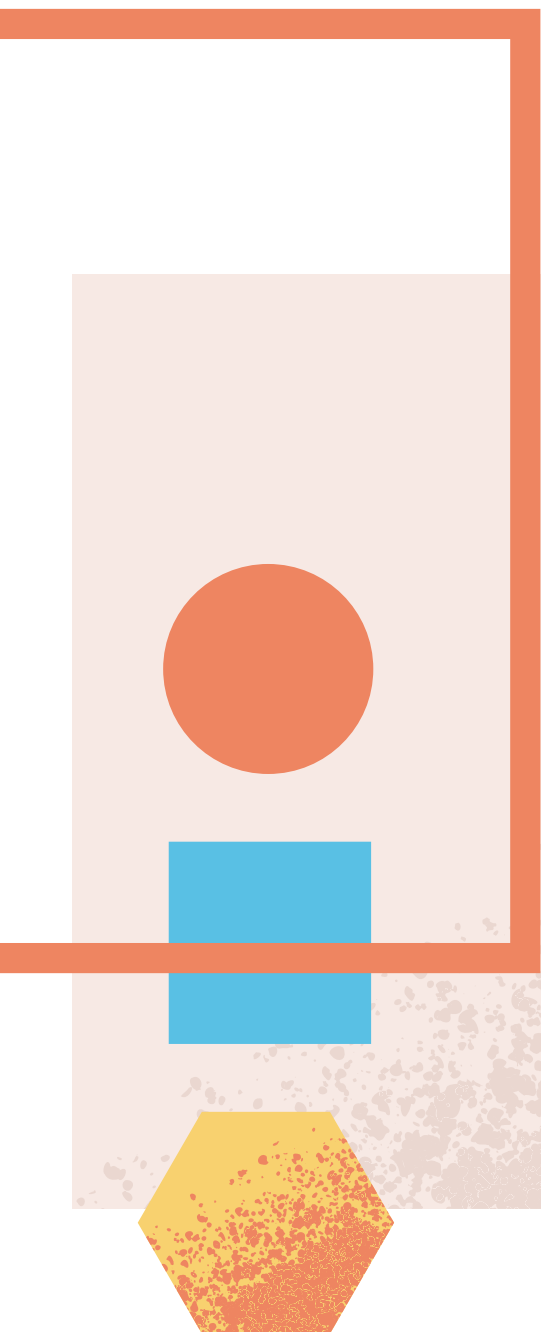


- Acertijos en códigos. 2 Tableros referentes a metodologías innovadoras.
- Pizarra con Tinte mágico: Acertijos a resolver sobre nuevos escenarios para enseñar y aprender.
- Panel de candados con cofre en cuyo interior están las 10 llaves las cuáles hay que descifrar cuál es la correcta para abrir el candado que conduce a la salida.
- Piñata de la incertidumbre para guardar la llave: que contiene la llave madre que abre el cofre de las llave.
- Jenga sobre inteligencia socioemocional.
- El molde de las emociones: Actividad con lápiz 3D para moldear los rostros con expresiones sobre acetato.
- Programación con IKO: Programa el sendero hasta llegar a los paradigmas del ayer.

Este colaboratorio, surge de la unión de las palabras colaboración y laboratorio, es decir, un centro sin paredes en el cual los docentes pueden crear o idear un proyecto; accediendo a instrumentación; compartiendo datos y recursos y accediendo a información a través de la mesa STEAM.

Fundamentación: Un espacio colectivo e interdisciplinario para la generación del conocimiento, presentado con un carácter integrador y participativo, donde los docentes cuenten con un espacio para construir, partiendo de los componentes STEAM disponibles.

COLLABORATORIO

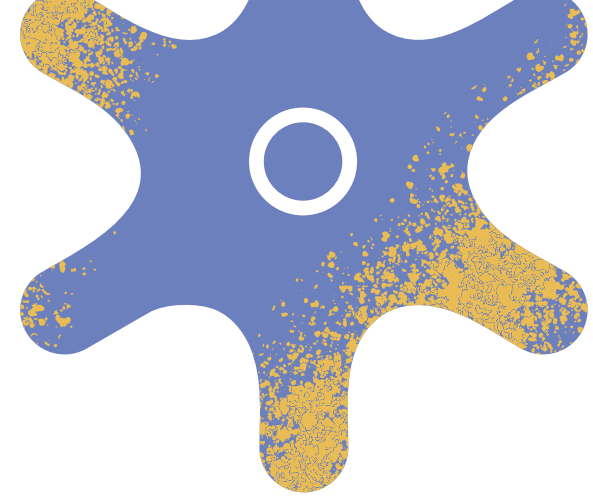


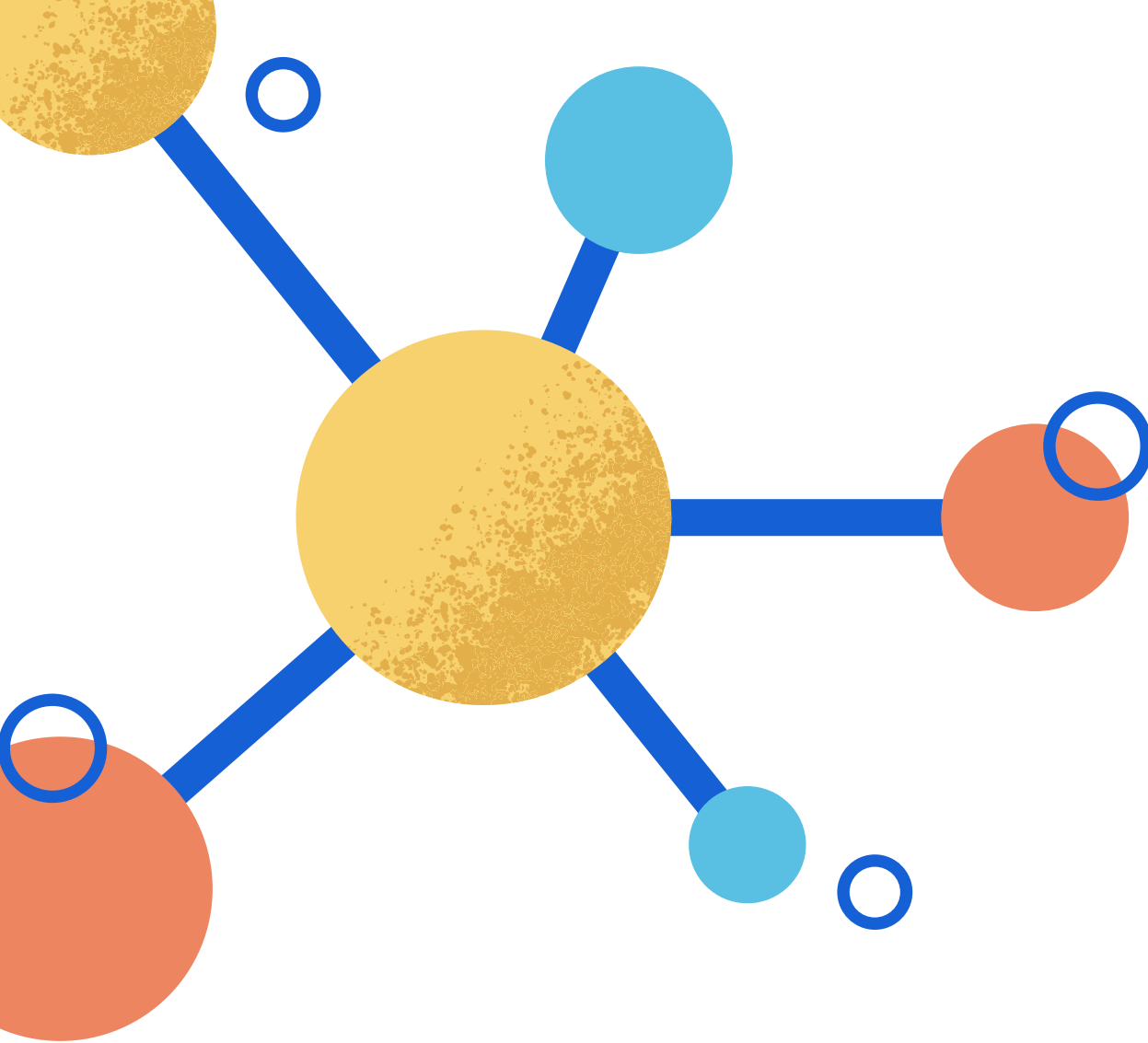


COLLA BORAT ORY

Es un entorno preparado con banners que caracterizan la especificidad de cada área: Ambiental, Lengua y Matemáticas. Cada área contará con una mesa de tareas para crear. En el centro de la sala, se encuentra disponible una mesa STEAM, con multiplicidad de recursos y materiales que faciliten crear un proyecto o propuesta en el área que los docentes han elegido.

Actividad Propuesta: El profesional deberá ingresar a la sala con uno o dos colegas, con la condición de tener todos el mismo color. Ingresan y eligen entre las cajas del azar, donde se especifica el área a trabajar. En el centro del espacio se dispone de la mesa STEAM. Tienen un tiempo para observar los elementos y pensar un proyecto con el colega. Una vez que deciden recoger los materiales a utilizar, tienen dos minutos para seleccionarlos y ponerse a trabajar. Cuentan con quince minutos para crear y experimentar.





Gracias

