



“Año 2021 - Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás Enfermedades Infectocontagiosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas, del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”.

**Cámara de Representantes
Provincia de Misiones**

PROYECTO DE LEY

LA CÁMARA DE REPRESENTANTES DE LA PROVINCIA
SANCIONA CON FUERZA DE
LEY

PROGRAMA DE PENSAMIENTO PRODUCTIVO

CAPÍTULO I

CREACIÓN – OBJETIVOS

ARTÍCULO 1.- Se crea el Programa de Pensamiento Productivo, que consiste en una propuesta pedagógica para el desarrollo personal y profesional, con la finalidad de incorporar metodologías y técnicas formativas, orientadas a la acción y a la innovación en la concreción de ideas enfocado en la economía del conocimiento.

ARTÍCULO 2.- El presente programa tiene como destinatarios al sistema educativo público, de gestión estatal y privada dependientes del Consejo General de Educación y del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología a través del Servicio Provincial de Enseñanza Privada de Misiones (S.P.E.P.M), del cuarto y quinto año del nivel secundario en todas sus modalidades; y destinado a empresas de carácter público o privado del sector industrial.

ARTÍCULO 3.- A los efectos de la presente se denominan metodologías y técnicas formativas a aquellas herramientas didácticas que generan aptitud en el aprendizaje y el conocimiento, formando la idoneidad a través de la utilización del sistema de experimentación; entre ellas encontramos:

- 1) Aprender Haciendo: conocido por su denominación en inglés como *Learning by Doing*, es un método que se centra en la idea de aprender por medio del hacer, desarrollado dentro de un contexto real y concreto, con la finalidad de resolver problemas de las organizaciones mediante el trabajo en equipo para ordenar ideas y alcanzar los fines marcados, apostando a un aprendizaje natural, teniendo su veracidad en la práctica;
- 2) Pensamiento de Diseño: conocido por su denominación en inglés como *Design Thinking*, es la metodología basada en pensar tal y como lo



hacen los diseñadores, sometiéndose a un proceso creativo en el que inicia con la detección de la necesidad y se termina con el testeo del diseño;

- 3) Aprendizaje Validado: conocido por su denominación en inglés como *Lean Startup*, es una metodología basada en la verificación gradual, es decir, poco a poco de las hipótesis antes de tener el producto o resultado final (la *startup* definitiva) y comenzar a escalar en el proyecto productivo, lanzando distintas propuestas por un periodo de tiempo y obtener una devolución con la finalidad de conseguir la mejor versión del producto o proyecto.

ARTÍCULO 4.- El programa creado en el Artículo 1 tiene los siguientes objetivos:

- 1) estimular la participación y la actividad, preparando a los ciudadanos desde el sistema educativo hasta su inserción en la vida económica industrial;
- 2) desarrollar la economía del conocimiento y la información con el objeto de generar resultados, mejoras y utilidades para lograr un cambio positivo en la vida de las personas;
- 3) propender a la mejora de las actividades cognitivas, del pensamiento creativo y divergente, el razonamiento y la motivación hacia el aprendizaje, ofreciendo a los alumnos materiales alternativos;
- 4) incorporar una metodología orientada en la configuración de un modelo de negocios, la prueba de su escalabilidad y su estrategia de captación de clientes y financiación;
- 5) fomentar el espíritu de compartir ideas entre compañeros, el descubrimiento a través del método prueba y error, con la consecuente y justa autoevaluación;
- 6) generar nuevos servicios y estrategias para los misioneros, aprovechando los recursos digitales a través del desarrollo de la economía colaborativa;
- 7) desarrollar competencias básicas para la gestión de los recursos empresariales;
- 8) generar la aptitud de análisis y solución de problemas en común;
- 9) fortalecer la percepción del trabajo en equipo mediante la implementación de un ecosistema económico basado en la solidaridad, compromiso y articulación de ideas que conllevan al mismo tiempo el desarrollo individual de cada integrante;
- 10) incentivar la capacidad de aprendizaje y toma de decisiones para el liderazgo, el crecimiento y la innovación ;
- 11) motivar la investigación de estrategias y su versatilidad hacia las



“Año 2021 - Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás Enfermedades Infecciosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas, del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”.

**Cámara de Representantes
Provincia de Misiones**

diferentes áreas curriculares como a sectores de la sociedad.

CAPÍTULO II

AUTORIDAD DE APLICACION

ARTÍCULO 5.- El Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología en conjunto con el Ministerio de Industria es la Autoridad de Aplicación.

ARTÍCULO 6.- La Autoridad de Aplicación debe articular acciones con Silicon Misiones, creado por Ley VIII-N. ° 78, los Polos TIC creado por Ley VIII - N.° 74, la Escuela de Robótica en el marco de La Ley VI-N. ° 212, la Escuela Secundaria de Innovación de Misiones, el Parque Tecnológico Misiones, como así también de todas las arterias gubernamentales y del sector privado existentes y aquellas que en el futuro se creen a efectos de dar cumplimiento con los objetivos de la presente.

ARTÍCULO 7.- La Autoridad de Aplicación determina quienes son los facilitadores y formadores encargados de desarrollar las metodologías y técnicas formativas para la ejecución del presente programa, teniendo como finalidad principal, fomentar la participación y la colaboración de los destinatarios.

ARTÍCULO 8.- La Autoridad de Aplicación debe celebrar convenios con organismos públicos y privados, a los efectos de lograr la inserción laboral y cumplir con los objetivos de la presente Ley.

ARTÍCULO 9.- Se autoriza al Poder Ejecutivo a efectuar adecuaciones, modificaciones y reestructuraciones en el presupuesto General de la Administración Pública Provincial a los fines del cumplimiento de lo establecido en la presente Ley.

ARTÍCULO 10.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.-



FUNDAMENTOS

El presente proyecto pretende incorporar herramientas y metodologías como técnicas de enseñanza-aprendizaje, complementando a las que se vienen desarrollando desde el año 2018 a través de la Ley de Educación Disruptiva, Ley VI-N. ° 212, que vino a cambiar el paradigma tradicional de la manera de aprender, a través de la implementación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, así como también las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento TAC.

El presente programa busca incorporar metodologías y técnicas formativas que se destinen al ámbito educativo como también a los sectores industriales públicos y privados, utilizando como base los recursos creados por la Provincia a través de las nuevas leyes sancionadas por esta legislatura, como ser las leyes VIII- N. ° 74 por la cual se establece el Plan Estratégico para la Promoción de Empresas Tic, como así también la Ley VIII- N. ° 78 de creación de Silicon Misiones.

La finalidad primordial de esta idea es la de fomentar el trabajo colaborativo y en equipo, buscando soluciones e ideas innovadoras desde el nivel secundario, pero también involucrar en este proceso a las empresas del sector industrial, ampliando el espectro de actuación e idoneidad de los individuos, basándose no solamente en el marco teórico como es de costumbre, sino que implantar el trabajo prueba error, eliminando el miedo a la equivocación, y usando a la misma como trampolín para una nueva creación, marcando el continuo desarrollo de la Provincia, invirtiendo en capital tecnológico y de conocimiento para su recurso más importante que es el ciudadano.

Tanto esta iniciativa como las que se están ejecutando, se relacionan en el enfoque de la mejora de la inteligencia y el pensamiento, impulsando una educación cognitiva, desarrollando las habilidades del pensamiento acentuando las habilidades tradicionales críticas, analíticas y de pensamiento productivo.

El principal objetivo, es el de favorecer la continua transformación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, utilizando herramientas que permitan a los individuos procesar adecuadamente la información y consecuente práctica, evitando el estancamiento en la teoría.

Así nos enfocamos en un proceso que evoluciona desde la metáfora mente ordenador, aprendizaje como adquisición de conocimientos, al desarrollo de la reflexión, análisis y autoaprendizaje, que implican significatividad, eficacia y eficiencia, aprendizaje como construcción de significados aplicables tanto dentro como fuera del ámbito escolar, lo que es conocido como funcionalidad de los aprendizajes.

Este paradigma de enseñanza-aprendizaje supone un entramado de procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje orientada a la práctica, a la prueba-error, a solucionar



“Año 2021 - Año de la Prevención y Lucha contra el COVID-19, Dengue y demás Enfermedades Infecciosas, contra la Violencia por motivos de Género en todas sus formas, del Bicentenario del Fallecimiento del General Martín Miguel de Güemes y de la Transición de la Década de Acción de los Objetivos de Desarrollo Sostenible”.

Cámara de Representantes Provincia de Misiones

conflictos, tomando protagonismo el papel de los conocimientos, las habilidades de toma de decisiones mediante la resolución de problemas que impliquen el rol activo del educando en su tarea de aprendizaje y la rentabilidad de los mismos, en términos de eficacia y eficiencia y no desistir ante un posible fracaso.

Es por ello que se propone que la autoridad de aplicación celebre convenios de colaboración con Silicón Misiones, Polos Tic y la Escuela Secundaria de Innovación con la finalidad de disponerse como espacios aptos para el desarrollo de este programa, considerándolas como incubadoras de empresas o fuentes de trabajo, diseñadas para acelerar el crecimiento y asegurar el éxito de proyectos emprendedores a través de una amplia gama de recursos, servicios y herramientas, que viene generando la Provincia a través de las Leyes VIII- N.º 74 y la VIII- N.º 78.

Con la reciente y novedosa inauguración del edificio de la Escuela Secundaria de Innovación, nuestra Provincia lidera un proceso pedagógico disruptivo en el País. Esta escuela es pública, gratuita y abierta a la comunidad, por lo que la inclusión y equidad están garantizadas. Lo que la destaca, es la programación de su diseño curricular, debido a que se implementan módulos de aprendizaje integrado, proyectos socio comunitarios y de investigación, aplicando la metodologías activas de aprendizaje como el modelo *Flipped Learning* o Aula Invertida, el modelo *Steam (Science, Technology, Engineering and Mathematics)* Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas; de manera dinámica y abierta a la incorporación de nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje.

Es así que, mediante el proyecto, buscamos introducir estas nuevas estrategias y sumarlas a las mencionadas. Entre ellas encontramos el *Learning by Doing* o aprender haciendo, el *Design Thinking* o pensamiento de diseño y el *Lean Startup* metodología basada en aprendizaje validado. Todas estas nuevas metodologías tienen un enfoque global debido que se pretende orientar a las economías en desarrollo, además de que los adolescentes del nivel secundario en todo el sistema educativo provincial cuentan con estas mismas herramientas a los efectos de salir al mundo laboral dotados de una capacidad intelectual desarrollada.

Como podemos observar tanto el *design thinking* como el *learn startup* son metodologías empresariales. Sin embargo, ambas pueden aplicarse perfectamente en la educación y viceversa. Con este programa lo que se propicia justamente es la mezcla en los sectores, para ser nutridos en retorno. Se busca que el alumno piense en la necesidad y se lance a pensar en todo tipo de ideas para llenarlas (*design thinking*), y al mismo tiempo que aprenda a descartar los procesos habituales y se centre en probar opciones hasta lograr la máxima optimización (*lean startup*), de esta manera las probabilidades de éxito en la tarea son muy altas.

Estas nuevas estrategias vienen a completar el trabajo llevado adelante por la Provincia desde la sanción de la Ley de Educación Disruptiva, que incorporó el concepto de Cultura Hacedora o Cultura Maker. Además se busca contribuir a la cultura de colaboración y



autoevaluación permanente, organizada con grupos de investigación, acción, instancias parciales de seguimiento, construcción reflexiva, intervenciones pedagógicas, entre otras.

Para concluir, debemos decir que atravesamos una nueva etapa, en la que debe prevalecer la economía del conocimiento y ser el eje principal de nuestras políticas. Este nuevo concepto en el que se emplea el conocimiento y la información para generar resultados, mejoras y utilidades para producir un cambio verdadero y positivo en la vida de las personas y en nuestro caso de todos los misioneros.

Por estas breves consideraciones y las que oportunamente expondré, es que solicito a mis pares el voto afirmativo al presente proyecto.