

LEY VI – N.º 212

CAPÍTULO I

ARTÍCULO 1.- Establécese la integración de las metodologías disruptivas de enseñanza y aprendizaje al sistema educativo, mediante el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC), tomando como eje de acción a la Escuela de Robótica de la Provincia.

ARTÍCULO 2.- A los efectos de la presente Ley se entiende por Educación Disruptiva, al conjunto de acciones, estrategias y metodologías de enseñanza, que permiten la introducción de avances e innovaciones con miras a la transformación de los procesos educativos, mediante las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y los usos que se desarrollan en el ámbito de la educación y la comunicación.

ARTÍCULO 3.- Incorpórase al diseño curricular de manera transversal, en todos los niveles y modalidades del sistema educativo, la Robótica y Programación, tomando como eje de acción a la Escuela de Robótica de la Provincia.

ARTÍCULO 4.- Son objetivos de la presente Ley:

- 1) fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la incorporación de estrategias didácticas innovadoras y metodologías disruptivas;
- 2) potenciar las ventajas que nos ofrece el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) en el desarrollo de experiencias educativas;
- 3) impulsar nuevas estrategias colaborativas de trabajo, dentro de una pedagogía de red, que procuran la adaptación a las características y necesidades del alumno;
- 4) propiciar modelos educativos innovadores con el soporte de la red de fibra óptica y dispositivos digitales diversos, a fin de adecuar las metodologías de enseñanza a los nuevos contextos tecnológicos y garantizar aprendizajes significativos;
- 5) desarrollar las competencias necesarias para la comprensión, utilización inteligente y crítica de los nuevos lenguajes producidos por las tecnologías de la información y la comunicación;
- 6) favorecer los niveles crecientes de equidad, calidad, eficiencia y efectividad en el sistema educativo público de la Provincia;
- 7) promover el acceso al conocimiento y manejo de las tecnologías, formando al educando en el pensamiento algorítmico;
- 8) impulsar la adaptación y actualización didáctico-pedagógica de los docentes a través de la formación continua;

9) contribuir al abordaje de la creciente demanda por la enseñanza de ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (CTIM) en los establecimientos educativos.

CAPÍTULO II

ARTÍCULO 5.- Es Autoridad de Aplicación de la presente Ley el Consejo General de Educación conjuntamente con el Ministerio de Cultura, Educación, Ciencia y Tecnología, facultándose a los mismos a suscribir los convenios necesarios para la implementación de la presente Ley.

ARTÍCULO 6.- La Autoridad de Aplicación debe instrumentar los mecanismos tendientes a elaborar los contenidos curriculares, garantizando y promoviendo la capacitación docente en Robótica y Programación e implementando áreas de formación, investigación y desarrollo a través de la Escuela de Robótica de la Provincia.

ARTÍCULO 7.- Autorízase 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 8.- Comuníquese al Poder Ejecutivo.