

MODULO

SECUNDARIA

ConectaDOS



Santa Fe
PROVINCIA

Ministerio
de Educación

Segunda Jornada Institucional con estudiantes:

ConectaDOS 2026

**“Nos encontramos para entendernos”.
Un espacio de juego, diálogo y cercanía.**

A los equipos de gestión de las Instituciones educativas de nivel secundario:

Desde el Ministerio de Educación, en esta oportunidad compartimos con ustedes el dispositivo para organizar una jornada de convivencia con los estudiantes el próximo 28 de agosto de 2026, revalorizando el territorio como forma de encuentro, identidad y reflexión. Deberá llevarse adelante respetando el turno escolar y el horario completo.

El presente documento propone pautas para desarrollar un encuentro que propicie el protagonismo de los/as adolescentes y habilite experiencias interdisciplinarias significativas, inclusivas y reflexivas, signadas por el disfrute.

Fecha:

Viernes 28 de agosto de 2026.

Objetivos:

- Promover experiencias interdisciplinarias significativas.
- Experimentar diferentes formas de conexión intergeneracional en la comunidad educativa.
- Construir la convivencia como proceso colectivo, dinámico y transformador, que se nutre de la participación de todos.

Destinatarios:

- Comunidad educativa de nivel secundario.

Introducción:

Esta jornada institucional se implementa como una estrategia de circulación de la palabra y constituye una herramienta pedagógica para abordar conflictos y prevenir las violencias en el ámbito educativo. El juego permite encontrarse con otros/as de un modo diferente, probar nuevas formas de relacionarse y construir acuerdos. La creatividad favorece el trabajo colaborativo. Desde esta mirada, la convivencia se construye a partir de las experiencias que se comparten todos los días.

Se convoca a estudiantes, docentes, preceptores, personal directivo y no docente, a participar de una experiencia compartida centrada en el encuentro, la creatividad, la cooperación y la reflexión sobre la vida grupal.

La propuesta se organiza en torno al diseño de una cartografía de los espacios institucionales y a la construcción conjunta de un "objeto", "artefacto", "cosa" disparatada, con superpoderes que funciona como excusa lúdica y al mismo tiempo objeto transicional: algo que el grupo elabora con sus manos y en el que deposita sin forzamientos, algo de sí mismo. Objeto construido colectivamente que funciona como mediador para expresar ideas, deseos e inquietudes del grupo.

Desde allí se habilita la palabra, el reconocimiento mutuo y la proyección de deseos e inquietudes vinculadas al estar juntos en la institución.

Contempla diferentes momentos que se articulan de manera progresiva desde lo individual hacia lo colectivo, desde el juego hacia la palabra.

La jornada promueve aprendizajes vinculados con:

- La cooperación y la comunicación entre pares y adultos.
- La creatividad y el pensamiento divergente.
- La reflexión sobre la identidad grupal y el lugar de cada uno en la comunidad educativa.
- La valoración del aporte individual como parte de un todo colectivo.

Esquema general:

1. Bienvenida a toda la comunidad educativa presente.
2. Cartografías jugadas. Distribuidos por curso con un docente a cargo.
3. Construcción del objeto con superpoderes. Se lleva a cabo formando grupos más pequeños, integrados por estudiantes de diferentes cursos, acompañados con un docente facilitador.
4. Cierre de la cartografía. Reflexión general y registro de las conclusiones de la jornada (Nuevamente agrupados por curso).
5. Entrega el QR a estudiantes de 2dos, 5tos y 6tos años para responder la encuesta.

Sugerencias para la implementación:

Se invita a participar a toda la comunidad educativa (docentes, directivos, preceptoría, asistentes escolares).

1) Bienvenida a toda la comunidad educativa.

Luego del ingreso se busca un punto de encuentro (los estudiantes se ubican por curso). Se les explican las consignas a seguir a lo largo de la jornada.

2) "Cartografías jugadas"¹ (Incluir a asistentes escolares, secretaría, biblioteca, equipo directivo).

La idea es generar un recorrido por el espacio escolar, lo más amplio posible, para lo cual cada institución diseñará las consignas.

Cada curso debe moverse de manera conjunta (Por ej: de la mano), recolectando lo que les sea solicitado en el listado.

Cuando terminan el recorrido tienen que volver al lugar de inicio, donde recibirán un papel y fibrones con los que tendrán que trazar un mapa que describa el trayecto realizado.

Sugerencias de consignas para el recorrido (Pueden ser modificadas de acuerdo a las características de la institución):

- Conseguir la firma de 2 asistentes escolares, 1 personal directivo y un cantinero (si hay en la escuela).
- Solicitar a tres docentes que les reciten un refrán popular y dejarlo por escrito (no se puede repetir).
- Sacar una foto imaginaria con su preceptor/a, haciendo caras raras.

¹ - Cartografiar, aquí, es una forma de pensar con las manos, de dibujar lo que sentimos y de convertir la escuela en una geografía de experiencias y vivencias. Invitamos a crear su propio mapa escolar.

- Pedir al personal de biblioteca o profesor de lengua y literatura si está presente que diga el nombre de tres escritores/as argentinos/as.
- Definir un lugar de la escuela que le guste a la mayoría del grupo y cantar (tararear), una canción infantil pero formados como si fuesen una agrupación coral.
- Formar grupalmente con el cuerpo en el sector de ingreso a la escuela, el nombre del curso (Ej., 1° A).

3) Construcción del objeto con superpoderes.

En esta instancia se busca propiciar el encuentro desde los rasgos del juego (ficción, conflicto y acuerdo) incentivando la circulación de la palabra y el armado de redes.

- La idea es formar pequeños grupos con estudiantes de distintos cursos y divisiones (sugerimos integrar los primeros, segundos y terceros por un lado y los cuartos, quintos y sextos, por otro).

Cada institución puede establecer otro tipo de organización de acuerdo a sus características.

Cada grupo será acompañado por un docente encargado de moderar la propuesta, cuidado del tiempo y la palabra.

Consigna:

Construir un "objeto", "artefacto", "cosa" disparatada con "poderes y superpoderes" por grupo (si el mismo es numeroso, pueden armar más de uno).

Tener en cuenta:

Para dicha construcción se utilizarán diferentes elementos solicitados previamente como por ejemplo, broches, rollos de cartón, papeles, restos de tela, cajas, hilos, botellas, cinta de pegar, tijeras, fibras, fibrones.

En relación con el objeto, el mismo deberá contar con:

- Nombre.
- Manual de instrucciones que incluya la descripción de poderes y superpoderes.
- Campaña de difusión, publicidad y promoción del mismo mediante una instancia simulada (radial, televisiva, streaming, tik - tok, etc).
- Además deberán consensuar dentro del grupo, en qué lugar de la institución colocarían el dispositivo y qué función cumpliría (El ¿Por qué? y el ¿Para qué?).
- Por último, ubicarlo junto al nombre elegido con su respectivo manual de instrucciones en el lugar consensuado.

En relación al manual de instrucciones, acercamos algunas preguntas guía:

- ¿Cómo se llama?
- ¿Habla? ¿Escucha? ¿Se mueve? ¿Mira?
- ¿De qué superpoder dispone?

- ¿Qué aplicaciones utiliza?
- ¿Tiene indicaciones sobre uso correcto?
- ¿Y ante un uso incorrecto?
- ¿Se apoya en la inteligencia artificial?
- ¿Disfruta de algo en particular?
- ¿Le gustan las actividades al aire libre?
- ¿Hace deporte?
- ¿Cuál es su banda de música favorita?

Para finalizar esta etapa, los dispositivos podrán ser recorridos durante el recreo.

Antes de empezar la tercera etapa, se sugiere un corte / recreo.

4) Cierre de la cartografía. Reflexión general sobre la jornada y registro de breve propuesta para el equipo directivo.

En esta instancia cada grupo regresa a los salones con su curso (o a aquellos lugares que consideren más oportunos para la realización de la actividad), con un docente moderador. Se sugiere disponer el espacio de manera confortable, proponiendo por ejemplo la ubicación en rondas para poder mirar y escuchar al otro desde la cercanía, o en el piso con alfombras, etc.

El objetivo que se persigue es habilitar la palabra sin forzarla desde una recuperación de lo trabajado - jugado. Nos referimos a las diferentes proyecciones, deseos e inquietudes que la actividad pudo haber provocado en cada uno/a.

Propuesta:

Se invita a recuperar la cartografía del inicio y ubicar en ella los dispositivos realizados por los distintos grupos durante la jornada.

A partir de este mapa, conversar tomando como referencia las preguntas sugeridas a continuación (el/ la coordinador/a podrá seleccionar algunas).

- Durante la construcción del dispositivo ¿Qué gestos o actitudes ayudaron a que el grupo funcione mejor?
- Si pudieras reubicar alguno de los dispositivos ¿Colocarías uno en la dirección? ¿Por qué? ¿Para qué?
- ¿Y en la preceptoría? ¿Y en la sala de profesores? ¿Y en nuestro salón de clases? ¿Y en el patio? ¿En qué otro lugar?
- Si los dispositivos pudieran hablar ¿Qué diría de ustedes como grupo?
- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil del trabajo colectivo?
- ¿Participaron todos y todas?
- ¿Hubo acuerdo entre los integrantes del grupo para realizar cada movimiento?

- Si no hubo acuerdo, ¿cuál fue la dificultad?
- ¿Cómo se sintieron realizando la actividad con estudiantes de otros cursos?
- ¿Qué descubrieron de sus compañeros/as que no sabían antes?

Para dejar al final...

- ¿Qué fue lo que más disfrutaste hoy, en la jornada?
- ¿Qué de lo que pasó hoy valdría la pena sostener en la vida cotidiana de la escuela?
- ¿Qué otra cosa te hubiera gustado que sucediera hoy, en la jornada?

Criterio metodológico:

el/la docente moderador/a no dirige la conversación ni busca respuestas correctas. Su rol es sostener el espacio, habilitar y cuidar la circulación de la palabra y acompañar el proceso de cada estudiante. No es obligatorio responder todas las preguntas: funcionan como guías, no como cuestionario.

5) Entrega el QR a estudiantes de 2dos, 5tos y 6tos años para responder la encuesta.

El formulario estará disponible 2 días hábiles desde el día del encuentro, para que los estudiantes puedan contestar y que desde la institución se faciliten los espacios para realizarla.

Cada jornada nos invita a reflexionar, escucharnos y entendernos, pensar el sentido de la secundaria con los protagonistas, donde se reconozca a cada joven para que se apropie del conocimiento, capaz de aprender a aprender, proyectar su futuro y hacerlo en comunidad.

¡Buena Jornada para toda la comunidad educativa!