

LEY VI – N.º 281

PROGRAMA DE PENSAMIENTO PRODUCTIVO

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1.- Se crea el Programa de Pensamiento Productivo como herramienta pedagógica para el desarrollo personal y profesional, con la finalidad de incorporar metodologías y técnicas formativas orientadas a la innovación para el desarrollo de ideas, potenciando oportunidades en el marco de la economía del conocimiento.

ARTÍCULO 2.- Son destinatarios de la presente, los alumnos correspondientes al cuarto y quinto año del nivel secundario del sistema educativo público, de gestión estatal y privada dependientes del Consejo General de Educación y del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología en todas las modalidades, como también aquellas personas comprendidas dentro del sector educativo no formal.

ARTÍCULO 3.- A los efectos de la presente se denominan metodologías y técnicas formativas a las 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 se encuentran:

- 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 el fomento de nuevas ideas como herramienta para desarrollar la innovación centrada en las personas, dejando de lado el producto final y focalizando en el proceso de diseño en el cual se plantean retos y se detectan necesidades de cada proyecto para concebir soluciones;
- 3) Aprendizaje Validado: conocido por su denominación en inglés como *Lean Startup*, es la metodología basada en la verificación gradual de las hipótesis antes de tener el 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.- Son objetivos del presente Programa:

- 1) estimular la participación activa de los jóvenes emprendedores desde el sistema educativo hasta su inserción en la vida económica a fin de articular un vínculo armónico entre los sistemas académicos y productivos;
- 2) desarrollar la economía del conocimiento y la información con el objeto de generar el desarrollo de aptitudes en el emprendedor que permitan la toma de decisiones para alcanzar sus objetivos;
- 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) generar nuevos servicios y estrategias dinamizando la economía colaborativa a través de los recursos digitales;
- 6) desarrollar competencias básicas para la gestión de los recursos empresariales;
- 7) generar la aptitud de análisis y solución de problemas en común;
- 8) fortalecer la percepción del trabajo en equipo mediante la implementación de un ecosistema basado en la solidaridad, compromiso y articulación de ideas que conllevan al mismo tiempo el desarrollo individual de cada integrante;
- 9) incentivar la capacidad de aprendizaje y toma de decisiones para el liderazgo, el crecimiento y la innovación;
- 10) alentar proyectos de investigación destinados a la generación de nuevos conocimientos científicos, tecnológicos e innovadores.

CAPÍTULO II
DISPOSICIONES FINALES

ARTÍCULO 5.- La autoridad de aplicación de la presente ley es determinada por el Poder Ejecutivo, quedando facultada para realizar convenios y dictar la normativa complementaria para la ejecución de los proyectos que se generen a partir de las políticas implementadas en este Programa.

ARTÍCULO 6.- La autoridad de aplicación tiene las siguientes funciones:

- 1) articular acciones con Silicon Misiones, creado por Ley VIII - N.º 78, los Polos TIC creado por Ley VIII - N.º 74, la Escuela de Robótica en el marco de La Ley VI - N.º 212, la Escuela Secundaria de Innovación de Misiones, el Parque Tecnológico Misiones, como así también los demás organismos gubernamentales a efectos de dar cumplimiento con los objetivos de la presente;

- 2) crear e implementar el Registro de Facilitadores y Formadores con la finalidad de consolidar los perfiles de los mismos, relacionados a la vinculación tecnológica o gestión de la innovación;
- 3) determinar a las personas que actúan como facilitadores y formadores encargados de desarrollar las metodologías y técnicas formativas para la ejecución del programa, teniendo como finalidad principal fomentar la participación y la colaboración de los destinatarios;
- 4) suscribir convenios de colaboración con entes públicos y privados a los efectos de lograr la inserción laboral y cumplir con los objetivos de la presente ley.

ARTÍCULO 7. Se autoriza al Poder Ejecutivo a efectuar adecuaciones, modificaciones y reestructuraciones en el Presupuesto General de Gastos de la Administración Pública Provincial a los fines de lograr el cumplimiento de lo establecido en la presente ley.

ARTÍCULO 8. Comuníquese al Poder Ejecutivo.