

BIENVENIDOS

# HABILIDADES PEDAGÓGICAS DISRUPTIVAS



SEGUNDA EDICIÓN. 2024

MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



Habilidades  
Pedagógicas  
Disruptivas



# HOJA DE RUTA.

1er.  
Momento

insignia

Recreo

2do.  
Momento

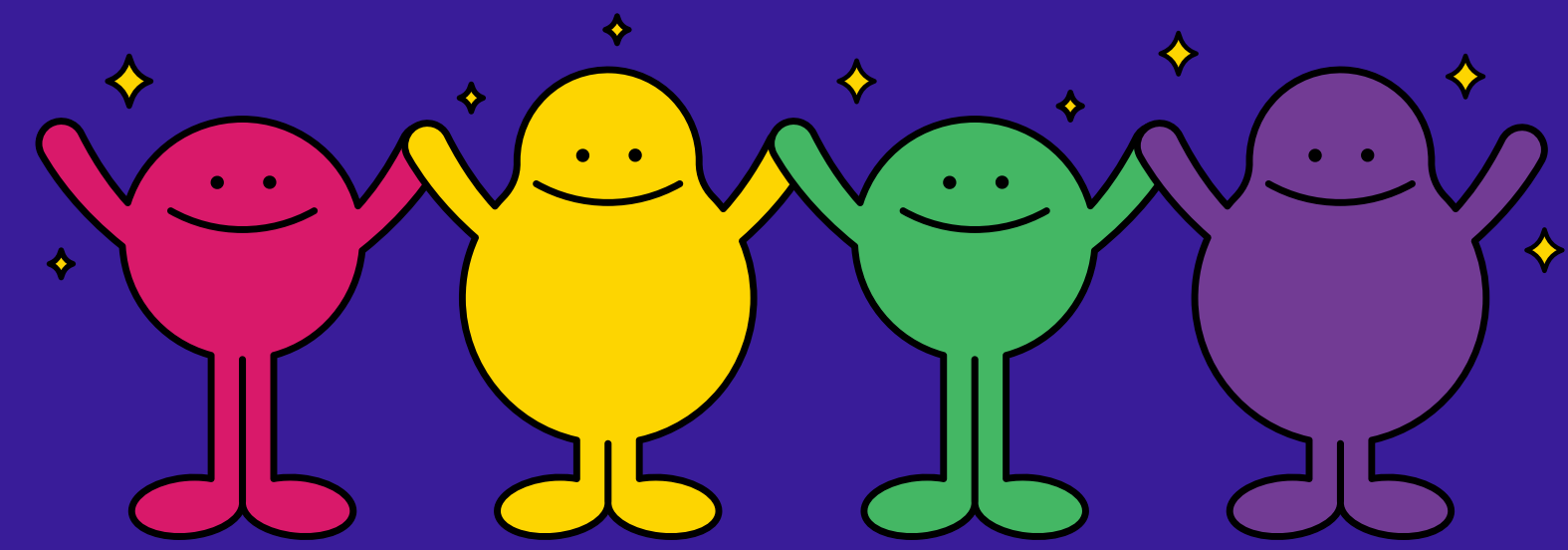
Reglas

Herramienta

Narrativa

Avatares  
Herramienta

Herramienta:  
chat GPT





Habilidades  
Pedagógicas  
Disruptivas



Educación Disruptiva



Educación Disruptiva  
MISIONES



Dirección de TIC



direccionnuevatecnologias  
@gmail.com



Subsecretaría de Educación  
Disruptiva



[www.sediimisiones.edu.ar](http://www.sediimisiones.edu.ar)



accionestrabajo2024@gmail.com

# Objetivos

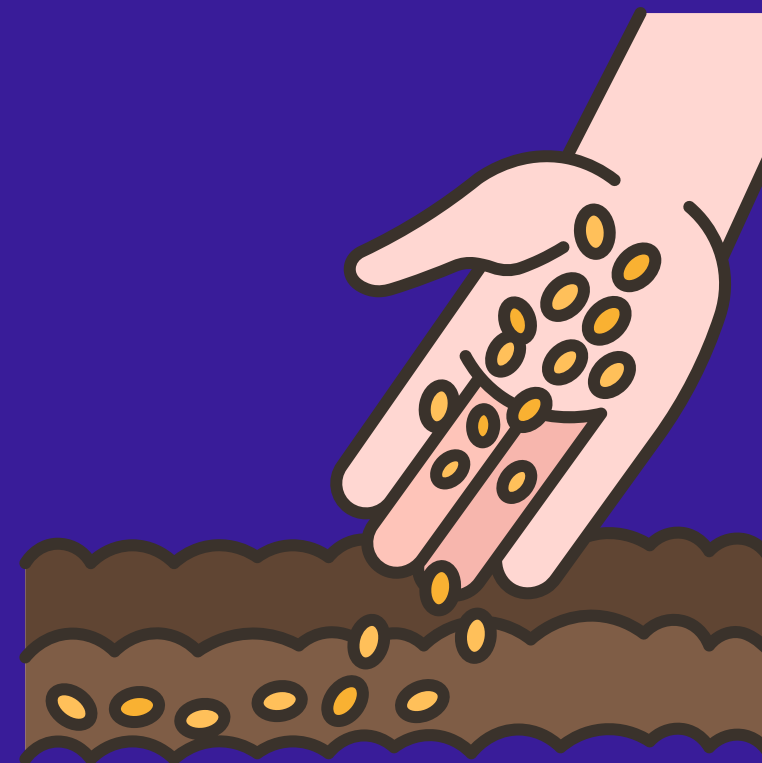
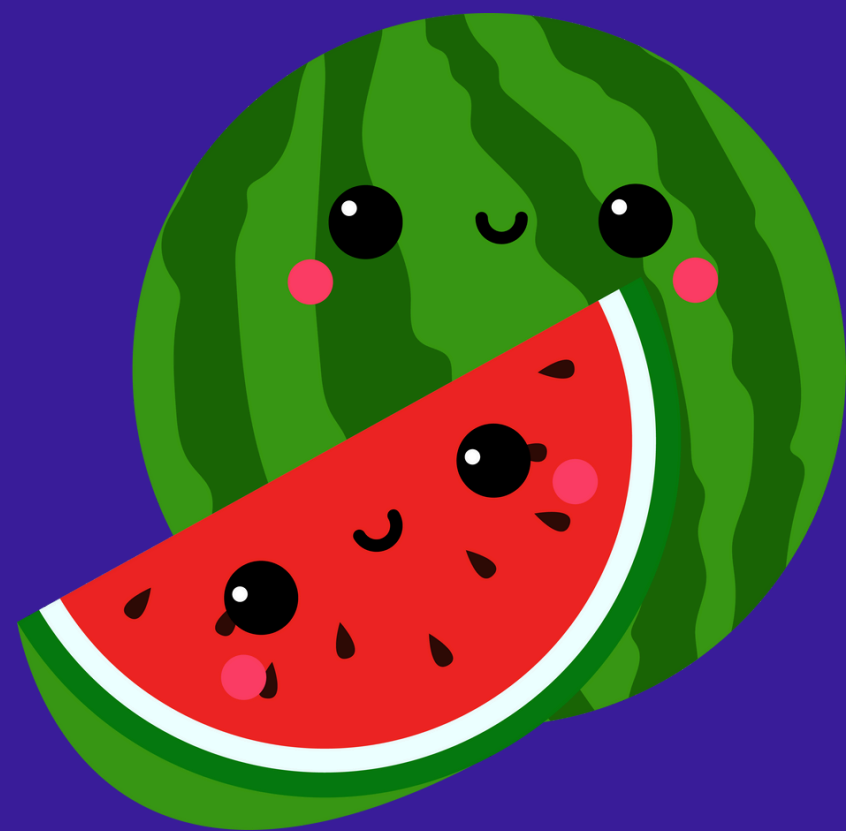


Profundizar el aprendizaje de los 4 componentes del encuentro anterior.

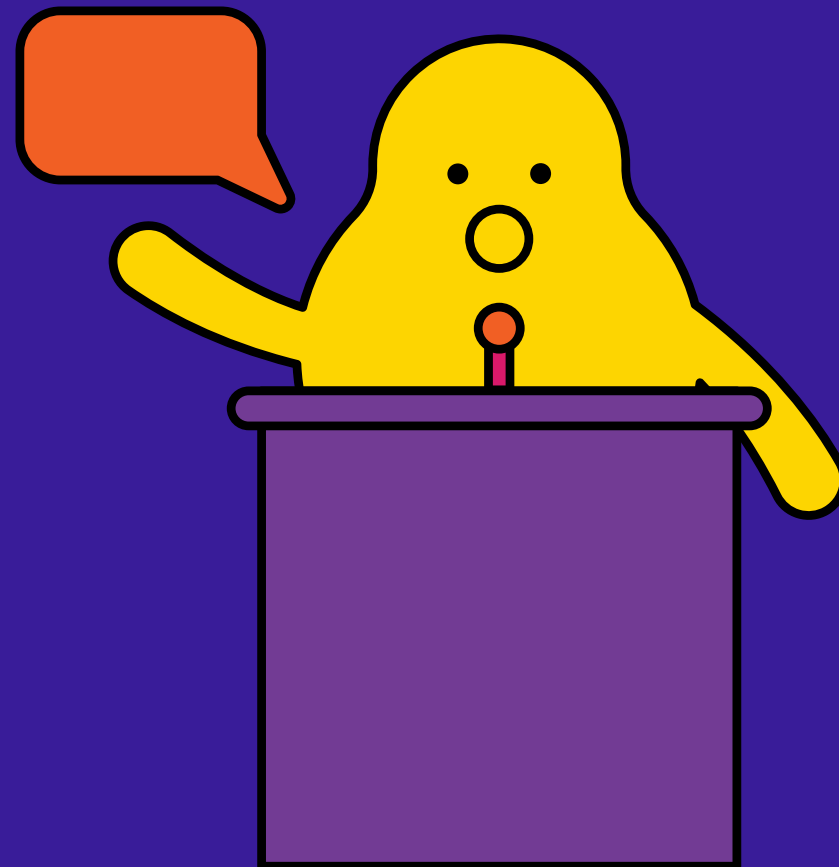


Conocer herramientas digitales para la construcción de la Gamificación.

# Rompehielo



# 1 er. Momento



# Cuatro elementos para gamificar

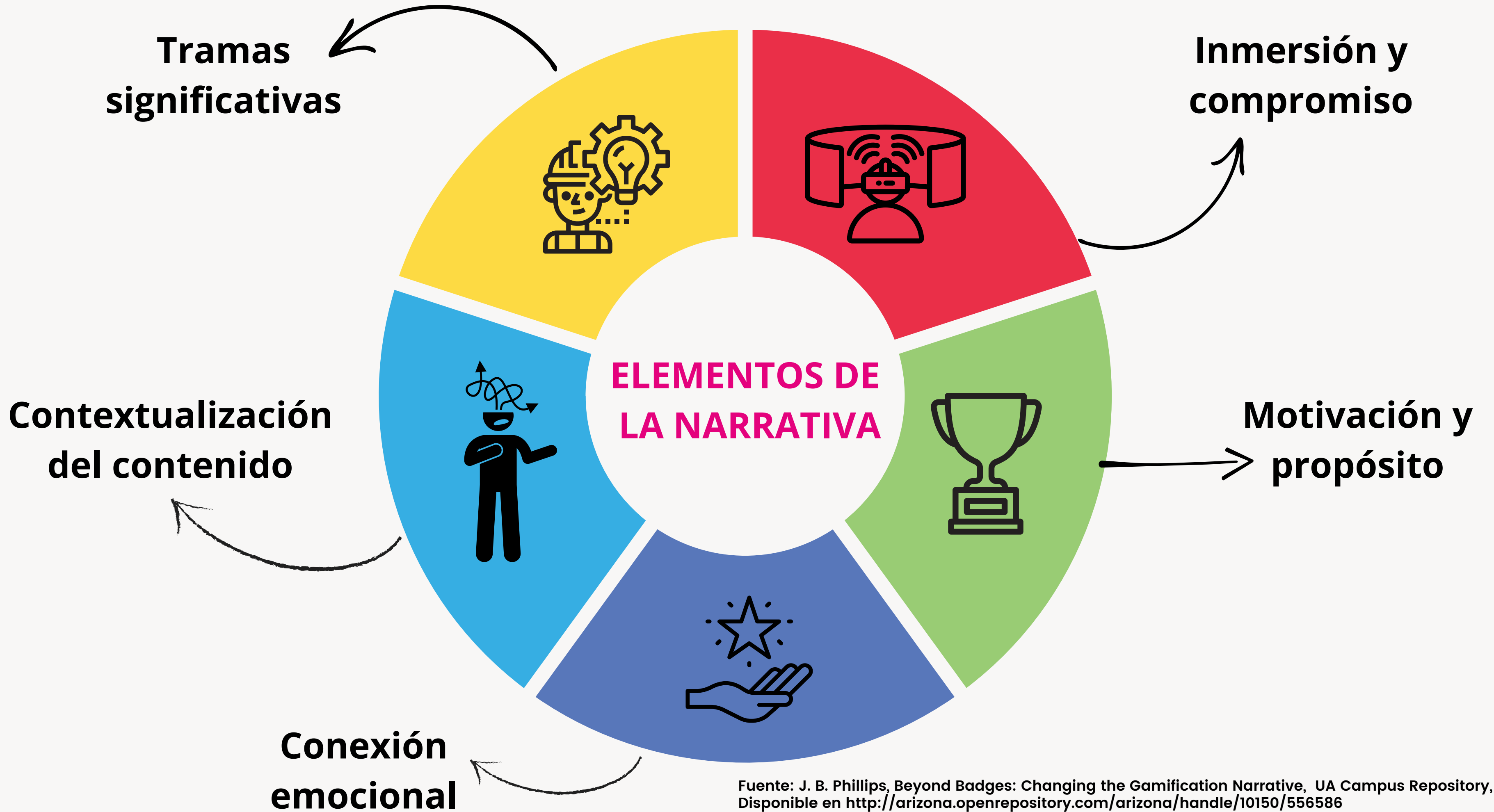


# NARRATIVA



Se convierte en el **corazón de la experiencia**, ofreciendo no solo un contexto sino también un propósito que motiva y engancha a los participantes. Este enfoque narrativo provee una capa adicional de profundidad y significado a la gamificación, haciendo que el proceso de aprendizaje sea no solo más atractivo sino también más enriquecedor, al estar directamente **vinculado con la temática o el contenido educativo a desarrollar**. En este sentido, la narrativa actúa como el **eje vertebrador** que guía la secuencia de enseñanza, convirtiéndose en un componente clave para la creación de experiencias educativas que son, a la vez, atractivas y profundamente significativas.

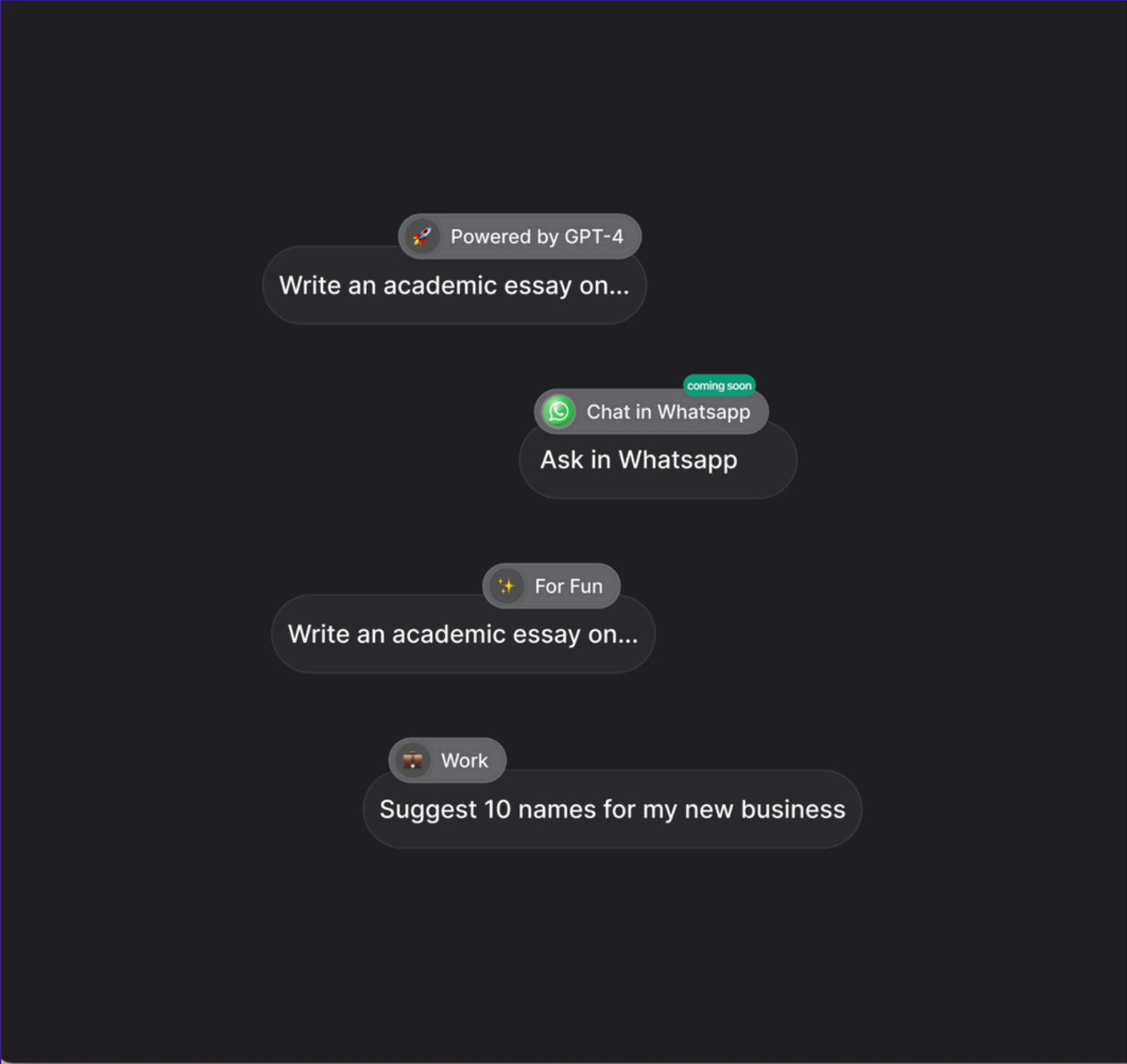






<https://chatbotapp.ai>





# Get unlimited access to ChatGPT

Welcome to Chatbot App.  
Enjoy unlimited access to GPT-4o.  
Ask AI Questions & get instant answers.

Continue →

Powered by  OpenAI

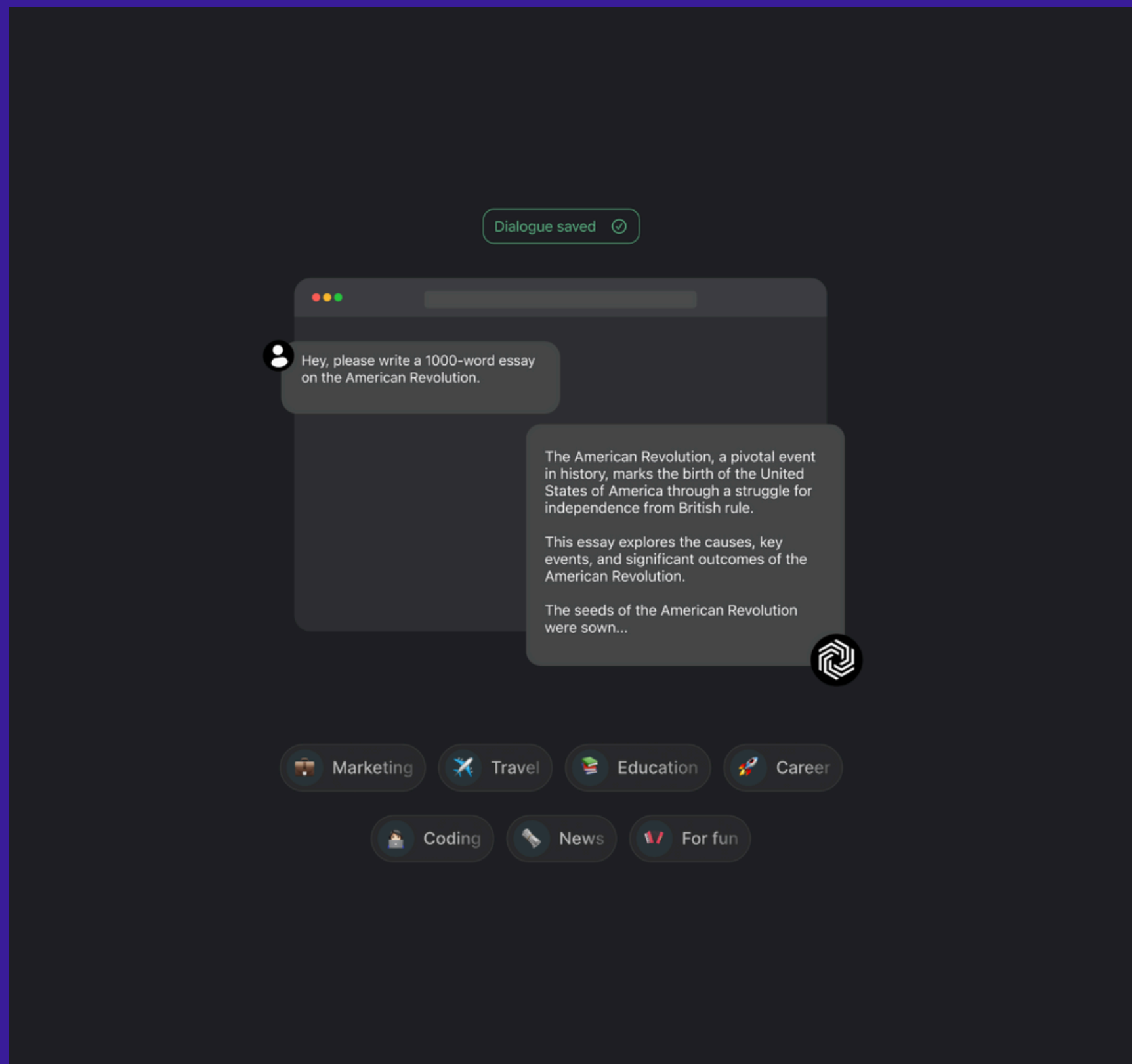


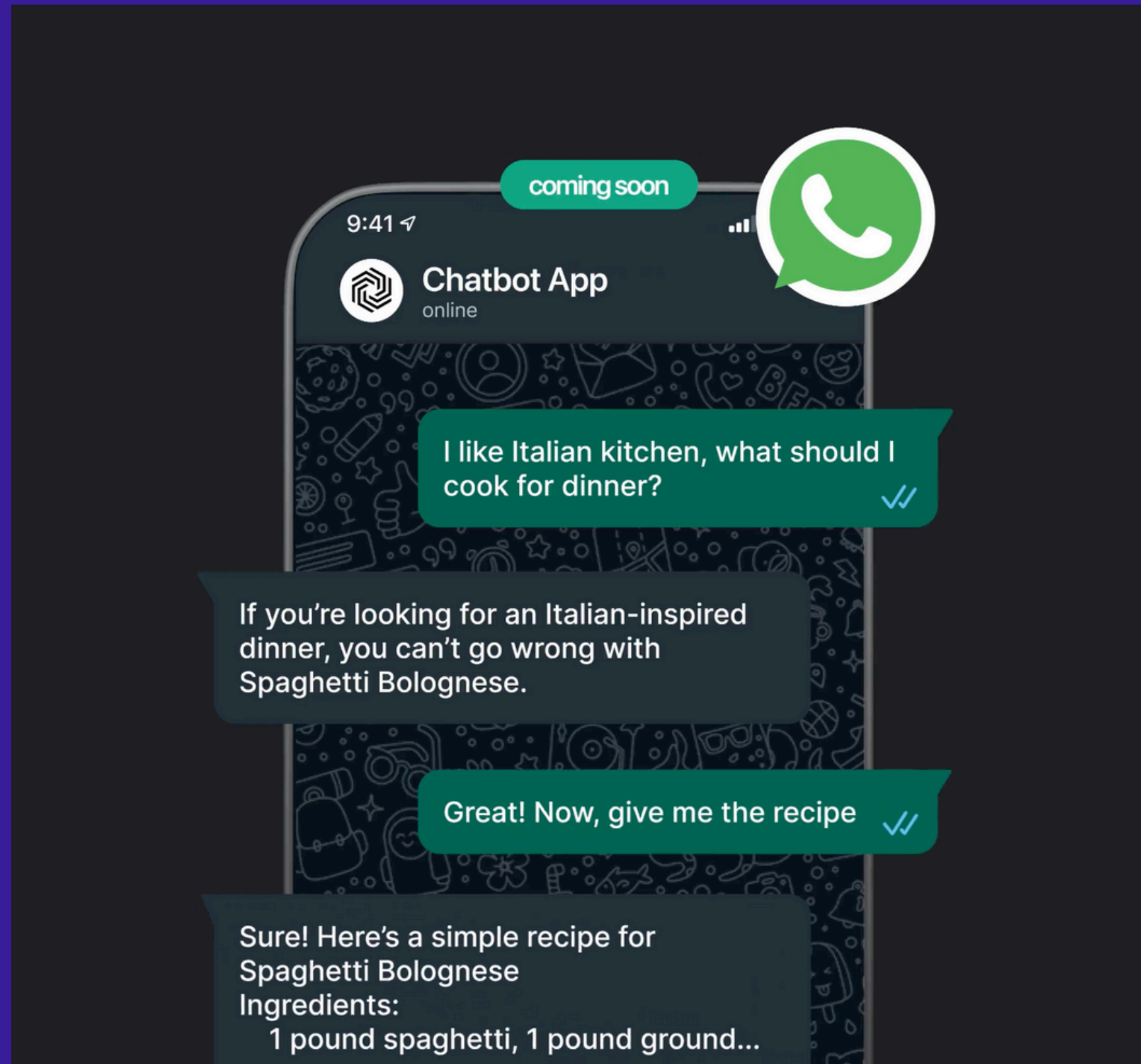
# Get Instant Answers

Chatbot App is capable of responding to any of your questions or needs. Just ask.

Continue →

Powered by  OpenAI





# Power of AI in Your Pocket

Chatbot App seamlessly integrated with Whatsapp, on your fingertips wherever and whenever.

Continue →

Powered by  OpenAI



Can you summarize the main points of this PDF for me?



Of course, the main points of this e-book involves highlighting the following key elements:

Research Question or Problem: Clearly state the specific question or problem that the research is addressing.

Background and Significance: Provide a brief review of relevant literature to set the context for the research, explaining why this question or problem is important and worth studying.

Your message



# Advanced AI Tools

Advanced AI tools, designed to execute specialized functions, are available. These include Ask PDF, Image Generator, and others.

Continue



Powered by  OpenAI


Great Job!!!  
AI Chatbot gets a full 5 stars from this user! It's accurate..wealth of knowledge on steroids, friendly..and even polite!.. This is the beginning of a wonderful human to bot relationship in learning and exploring the world of things! Thank you to the developers.. you did a great job!

App's sleek interface allows me to access multiple AI models in convenient and affordable. I've never seen any other app offering this before.

Smarter than me  
So far so good, it's been a while now while using Chatbot App, this AI is beyond my intelligent. I'm glad that you're giving us future promise

★★★★★  
**35M+ HAPPY USERS**  
★★★★★  
Highly Recommended

Available on






# Join millions of Happy Users



Rest assured, your data remains secure, and you will not be subjected to any spam!

Continue with one of these:

-  Continue with Google
-  Continue with Apple
-  Continue with E-mail

By creating an account, you agree to our [Terms of Service](#) and [Privacy & Cookie Statement](#).

Do you have an account? [Log in](#)

Powered by  OpenAI

stars from this user! It's accurate..wealth of knowledge on steroids, friendly..and even polite!.. This is the beginning of a wonderful human to bot relationship in learning and exploring the world of things! Thank you to the developers.. you did a great job!

about the Chatbot App's sleek interface allows me to access multiple AI models one interface. It's convenient and affordable. I've never seen any other app offering this before

So far so good, it's

**Trusted by**

**35M+**





Available

accounts.google.com

Acceder con Google

### Elegir una cuenta

para ir a [chatbotapp.ai](https://chatbotapp.ai)

- 
**Flavia Marisol Roggensack**  
 flaviamarisolroggensack@gmail.com
- 
 ao.somosred@gmail.com
- 
 redtransformarer@gmail.com Saliste de tu cuenta
- 
 Usar otra cuenta

Español (Latinoamérica) | Ayuda | Privacidad | Condiciones

millions of **Happy Users**


ed, your data remains secure, and be subjected to any spam!







with one of these:

- Continue with Google
- Continue with Apple
- Continue with E-mail

creating an account, you agree to our [Service](#) and [Privacy & Cookie Statement](#).

you have an account? [Log in](#)

Powered by  OpenAI

	FREE	PRO
 <b>Access to ChatGPT</b> Chat with ChatGPT	✓	✓
 <b>Access to GPT-4o</b> More accurate and detailed answers	✗	✓
 <b>Access to Google Gemini</b> Google's latest AI model	✗	✓
 <b>Unlock Advanced Tools</b> Access advanced AI tools such as Image Generator and Ask PDF	✗	✓
 <b>No Limits</b> Unlimited dialogues with all AI models	✗	✓
 <b>Chat in WhatsApp</b> <span>Coming Soon</span> Use Chatbot App within WhatsApp	✗	✓

# Upgrade to Chatbot App Pro

Skip

Unlock the full potential of Chatbot App ✨

**1 Month** \$19.99 **\$0.67 Per Day**

**MOST POPULAR**

**3 Months** \$39.99 **\$0.44 Per Day** Save %33

**12 Months** \$59.99 **\$0.16 Per Day** Save %75

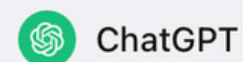
Continue

By proceeding with the purchase of a plan, you agree to our [Terms of Service](#), [Privacy Policy](#) and [Refund & Cancellation Policy](#).

Pay safe & secure



Powered by  OpenAI



ChatGPT



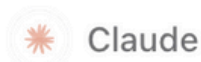
GPT-4



GPT-4o



Google Gemini



Claude

## ChatGPT

ChatGPT, developed by OpenAI, stands as one of the fastest models available for a wide range of everyday tasks. This AI model is equipped to answer questions and provide assistance with various tasks, including composing emails, essays, and code.

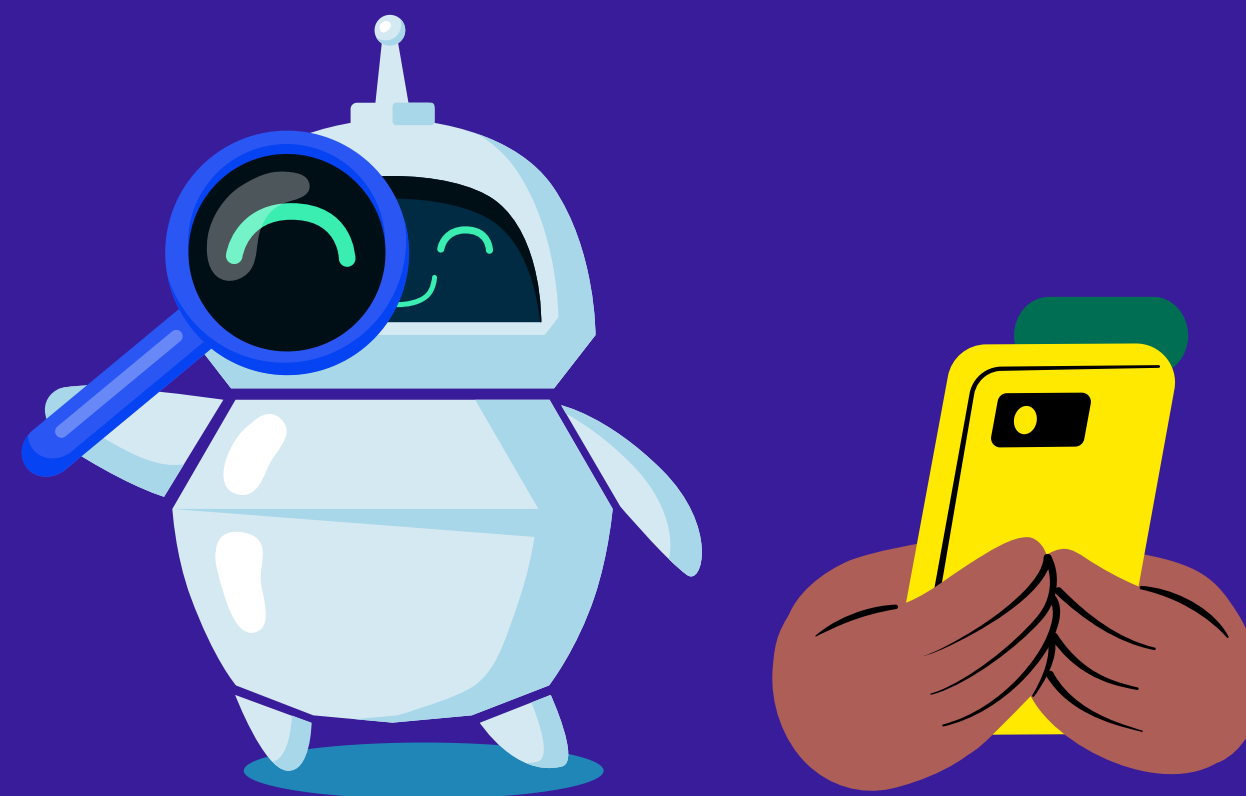
You can start a conversation from the message box below or try the following examples:

- Describe futuristic cityscape at night.
- Write a thrilling pirate adventure.
- Explain quantum computing basics.



Send a message





# Los **Prompts** en la Inteligencia Artificial, ¿Cómo preguntarle correctamente a **ChatGPT**?

# ¿Qué estructura se debe tomar en cuenta para construir un excelente prompt?



**Objetivo:** ¿Qué quieres lograr con este prompt? ¿Cuál es la pregunta que deseas que el modelo responda?



**Contexto:** Proporcione información relevante sobre el tema o el problema que se está abordando.



**Restricciones:** Pueden incluir cosas como el formato de la respuesta, la longitud de la respuesta o el tipo de información que se espera.

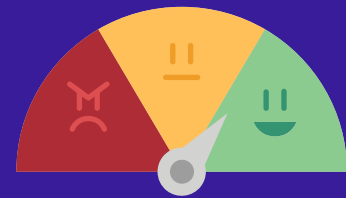
# ¿Qué estructura se debe tomar en cuenta para construir un excelente prompt?



**Ejemplos:** Proporcionar ejemplos puede ayudar a ilustrar el tipo de respuesta que se espera y aclarar cualquier confusión que pueda surgir.



**Evaluación:** Es importante establecer criterios claros para evaluar la calidad de la respuesta del modelo.



**Retroalimentación:** Esto puede ayudar al modelo a aprender y mejorar con el tiempo

## ✓ IDIOMA

Para garantizar una comunicación efectiva

## ✓ SEA CLARO

Para obtener respuestas más relevantes y enfocadas

## ✓ CONTEXTO

Para que las respuestas de la IA se ajusten a las necesidades de la actividad

## ✓ PREGUNTAS

Para ampliar la comprensión de un tema por parte de los estudiantes

### 8 Tips para escribir mejores Prompts



## ✓ LONGITUD

Para adaptar la respuesta de la IA a las necesidades de tiempo de la clase

## ✓ FORMATO

Para obtener respuestas estructuradas

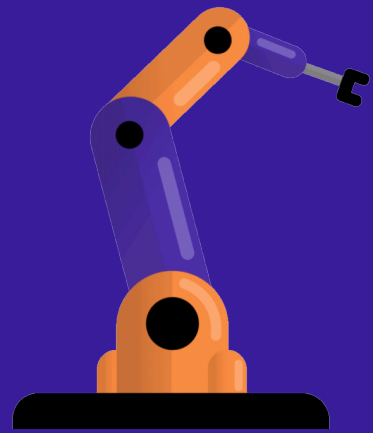
## ✓ NIVEL

Para adaptar la respuesta al nivel educativo de los estudiantes

## ✓ ESTILO

Para establecer la actitud o la forma en que se expresa la respuesta

# ¿Por qué saber escribir **prompts** se ha vuelto una **competencia o habilidad** muy importante hoy en día?



**Automatización de tareas:** La inteligencia artificial se está utilizando cada vez más para automatizar tareas en una variedad de campos. Los prompts son una herramienta esencial para entrenar modelos de inteligencia artificial y hacer que estos sean más precisos y efectivos en la automatización de tareas.



**Personalización:** Con la gran cantidad de datos disponibles hoy en día, las empresas y organizaciones buscan formas de personalizar sus servicios y productos para satisfacer las necesidades específicas de sus clientes. Los prompts pueden ayudar a los modelos de inteligencia artificial a aprender sobre las preferencias y necesidades de los clientes y, así, ofrecer recomendaciones más precisas y personalizadas.

# ¿Por qué saber escribir **prompts** se ha vuelto una **competencia o habilidad** muy importante hoy en día?



**Eficiencia:** La capacidad de escribir prompts efectivos permite a las empresas y organizaciones ahorrar tiempo y dinero en la resolución de problemas y en la toma de decisiones. Los modelos de inteligencia artificial pueden analizar grandes cantidades de datos y proporcionar respuestas rápidas y precisas a preguntas específicas.



**Competitividad:** Las empresas y organizaciones que utilizan la inteligencia artificial para mejorar sus productos y servicios pueden ganar ventaja competitiva en el mercado. Los prompts son una herramienta esencial para entrenar modelos de inteligencia artificial y mejorar su precisión y eficacia.

ChatGPT GPT-4 GPT-4o Google Gemini Claude

### ChatGPT

ChatGPT, developed by OpenAI, stands as one of the fastest models available for a wide range of everyday tasks. This AI model is equipped to answer questions and provide assistance with various tasks, including composing emails, essays, and code.

You can start a conversation from the message box below or try the following examples:

- Describe futuristic cityscape at night.
- Write a thrilling pirate adventure.
- Explain quantum computing basics.

armar una narrativa para gamificar el aula (1er año de secundaria-ciclo básico) donde el contenido sea sobre los textos literarios y no literarios la trama que sea significativa y que lleve a distintos desafíos vinculando con objetivos de aprendizaje



10 MINUTOS

# ACTIVIDAD



# Leer la narrativa publicada en el encuentro anterior



**5 MINUTOS**

1. Ingresar al **chat GPT** y solicitar según las prompts que consideres específicas la reformulación de la narrativa para gamificar un contenido, en una clase, en un contexto y con una trama significativa.

2. La respuesta que te arroja debes copiar y pegar en el nuevo padlet.



**15 MINUTOS**



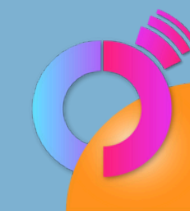
# PLENARIO

MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas

# ¿Qué mejoras le harías a la propuesta de chat gpt?



**15 MINUTOS**



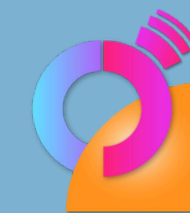
# PLENARIO

MISIONES

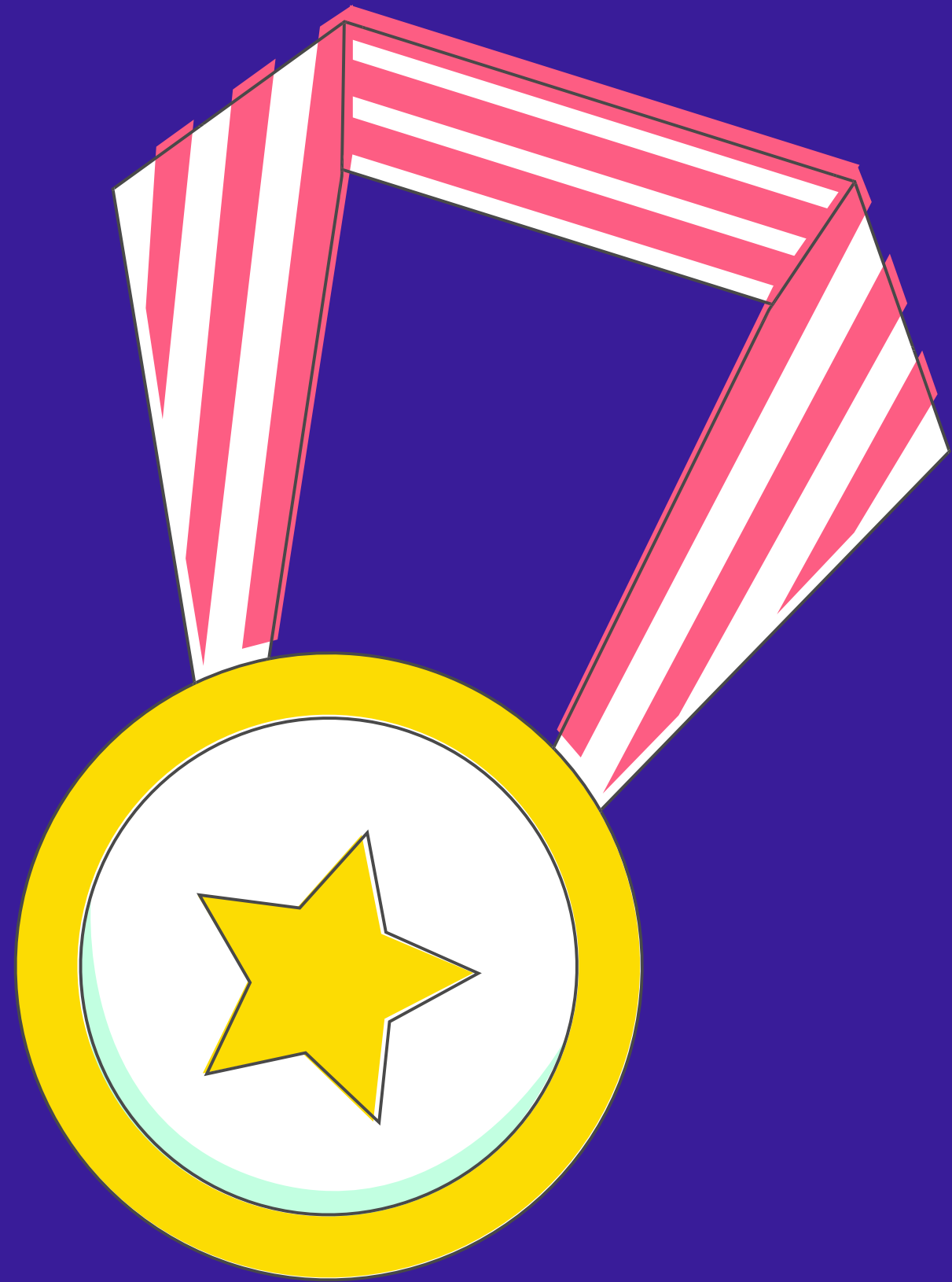
Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



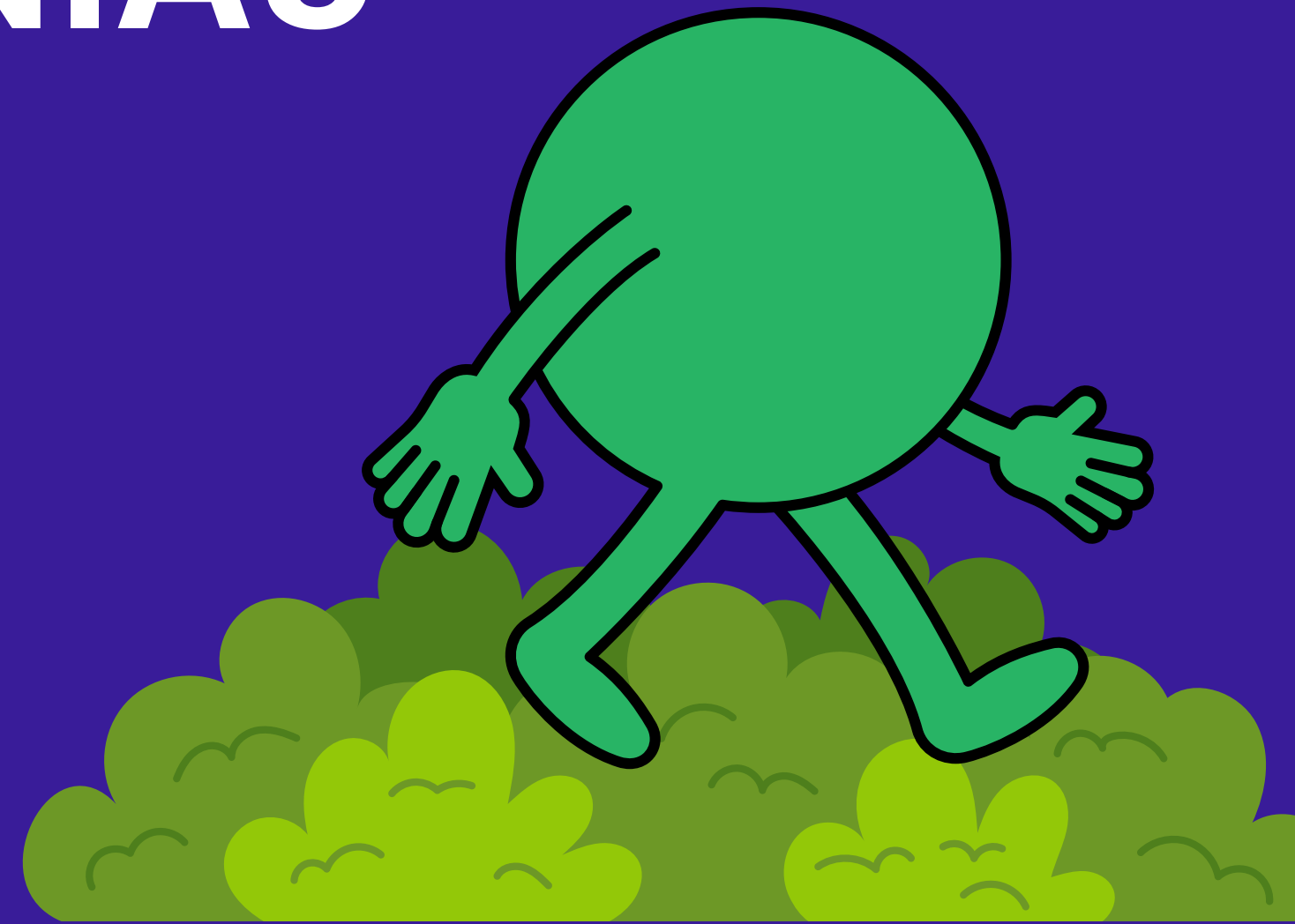
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas



# INSIGNIAS



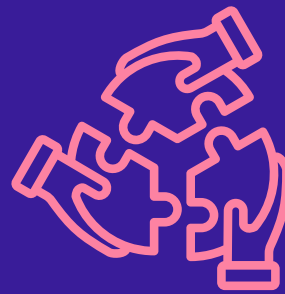
# Lista de ejemplos con insignias que se pueden crear:



Participación  
activa  
en clase



Creatividad



Colaboración



Liderazgo



Mejora  
continua



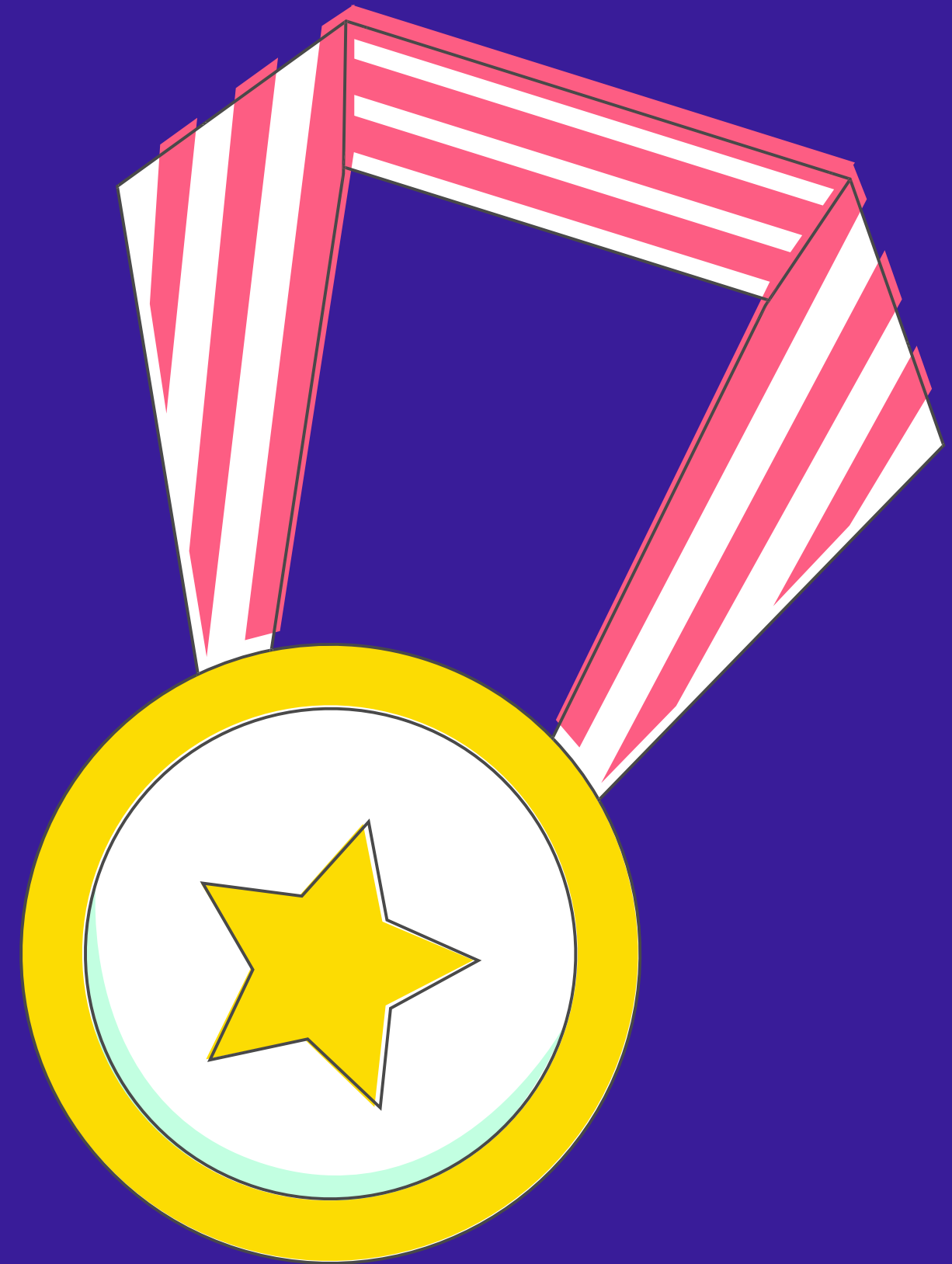
Dominio de habilidades



Servicio comunitario

# ¿En qué momento utilizamos las INSIGNIAS?

- RESALTAR LOS LOGROS
- VALORAR LAS EVIDENCIAS
- FAVORECER LA MOTIVACIÓN



¿Qué herramienta  
usaremos para crear  
las insignias?



+





<https://www.canva.com>



Ingreso a la APP

# PASOS A SEGUIR:



- 1 Ingresar a Canva y buscar el formato de proyecto “insignia o badge”.
- 2 Seleccionar la **plantilla** que mas te guste para trabajar y editar.
- 3 Editar la plantilla, seleccionando y **modificando los diferentes elementos.**
- 4 Descargar la **insignia** en formato **PNG**



<https://www.flaticon.com/>



Ingreso a la APP

# PASOS A SEGUIR:

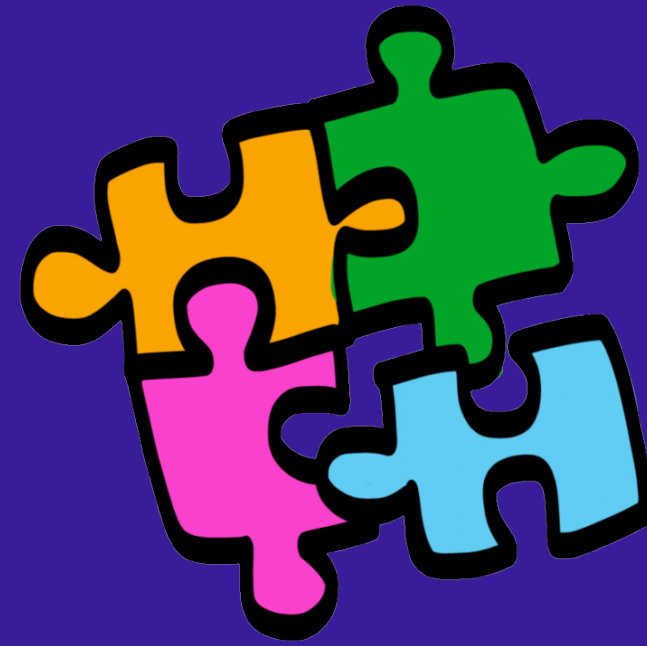
- 1 Ingresar a Flaticon y buscar la palabra del iconos a utilizar.
- 2 Copiar o descargar la imagen en formato PNG.
- 3 Insertar la imagen descargada al proyecto de Canva para seguir editando.
- 4 Descargar la **insignia** en formato **PNG**.



# Construir las INSIGNIAS para tu narrativa y subir al padlet.



**15 MINUTOS**



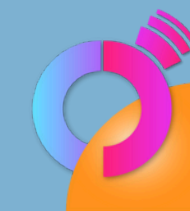
# PLENARIO

MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



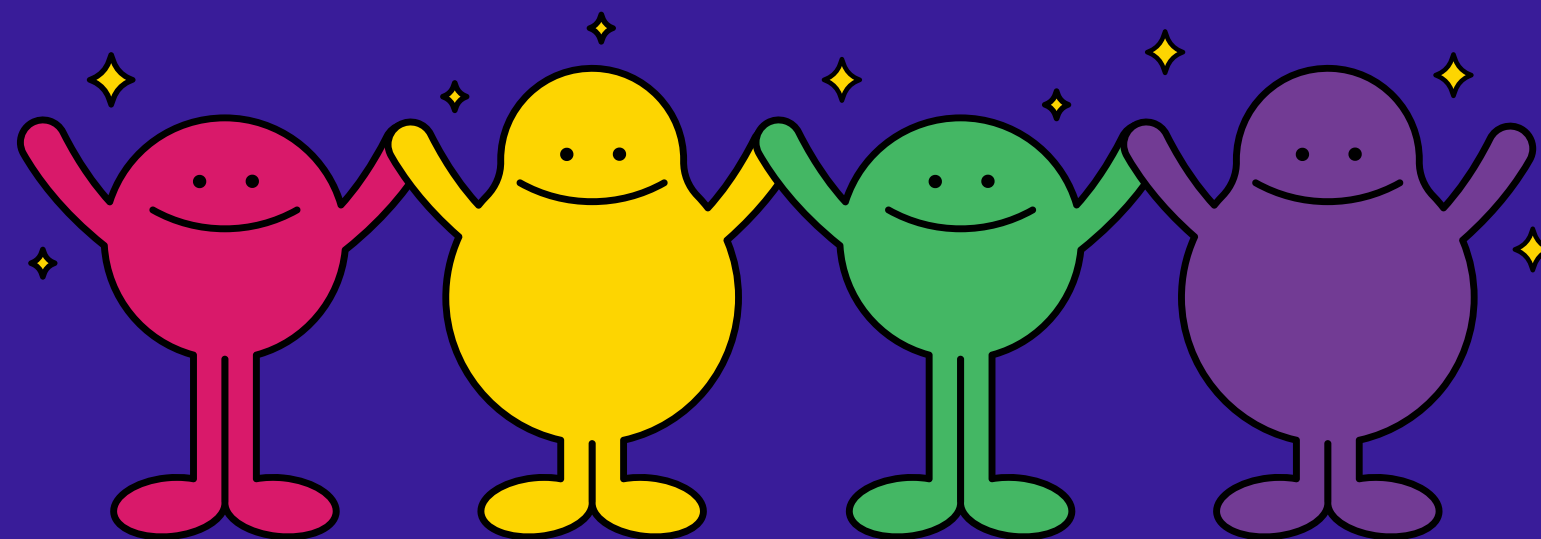
**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas



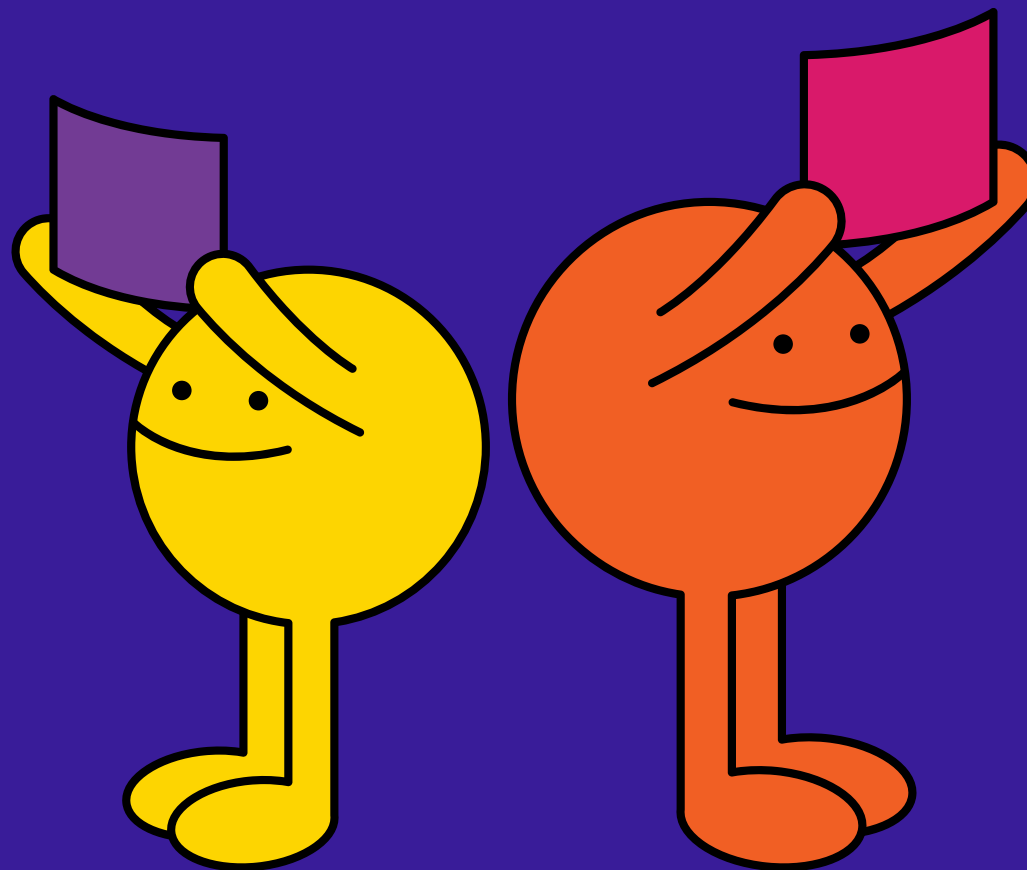
# RECREO



# Pausa activa

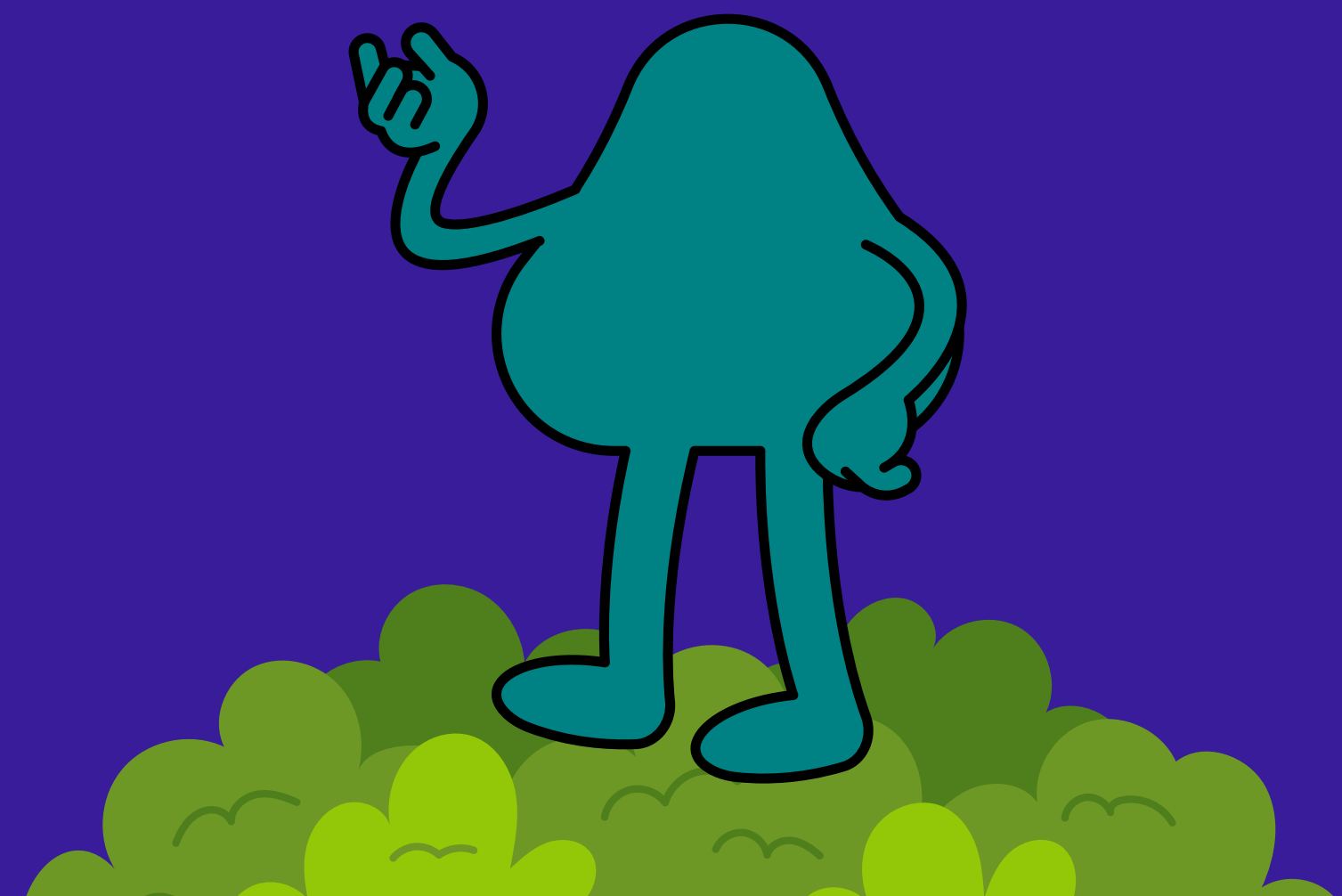


# 2do. Momento

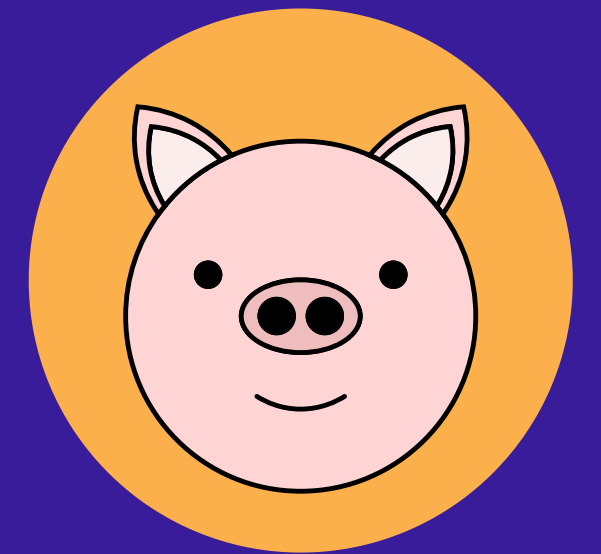


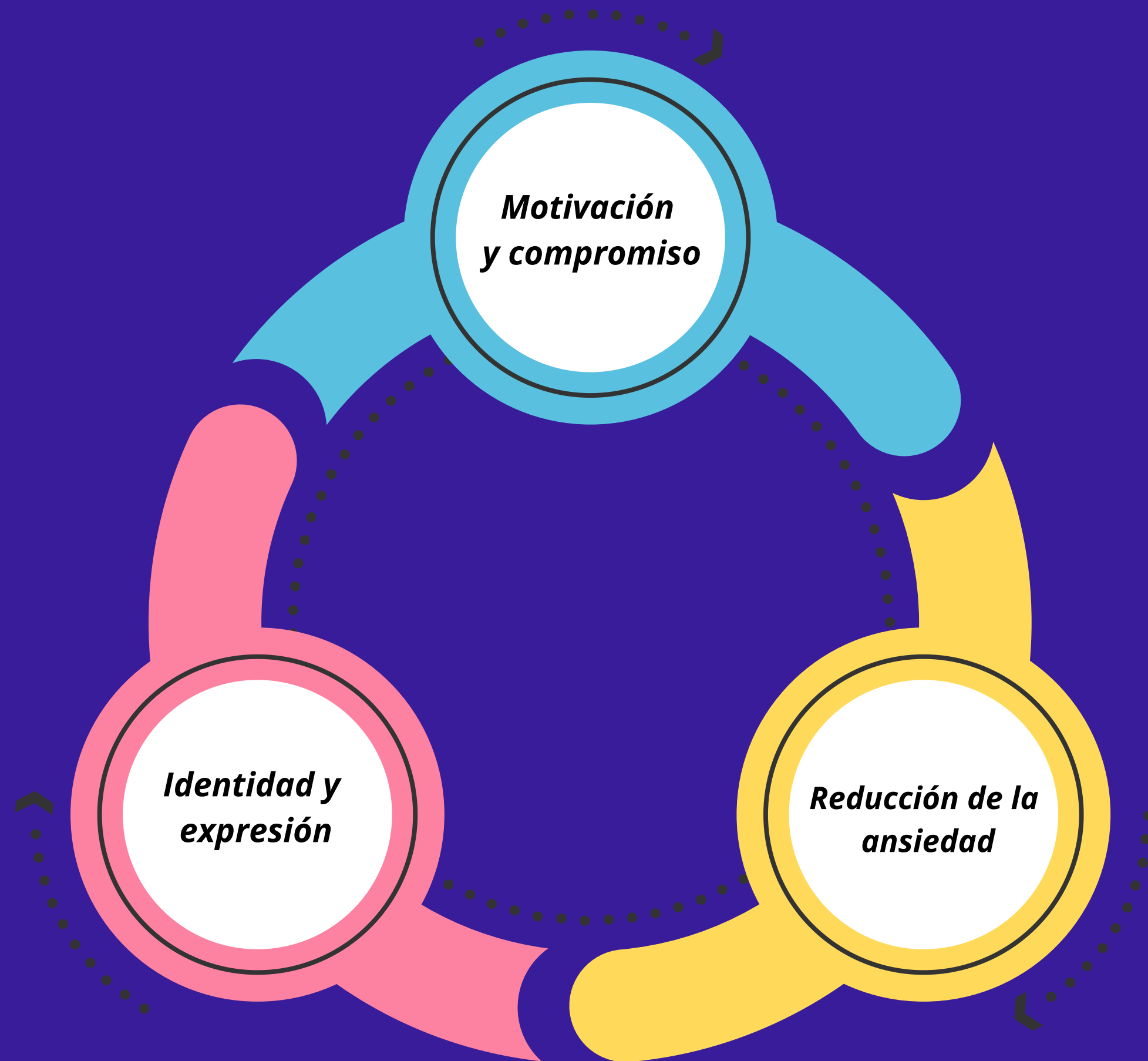


# AVATARES

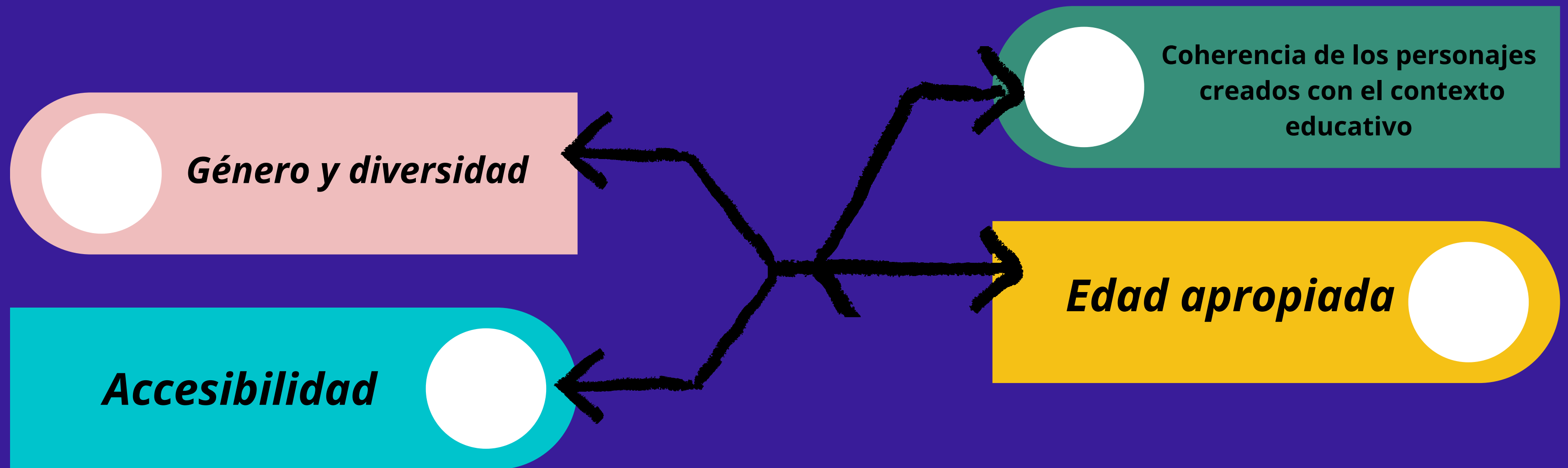


**...representación gráfica,  
visual de un participante  
que en este caso puede  
ser el estudiante, inclusive  
el propio docente, con un  
personaje dentro de un  
entorno tanto virtual  
como presencial”.**



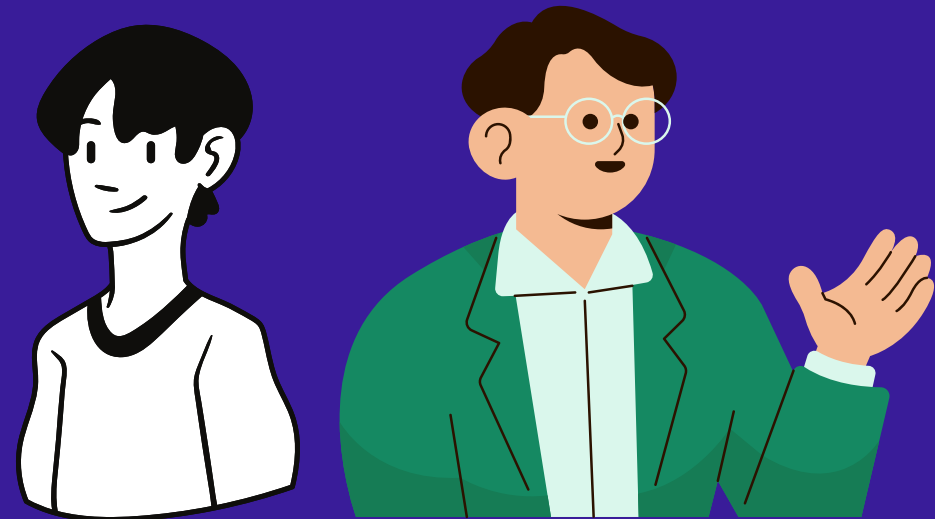


# Consideraciones al diseñar avatares para la educación

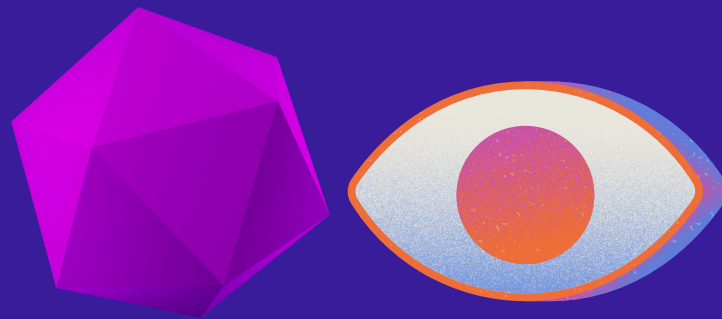
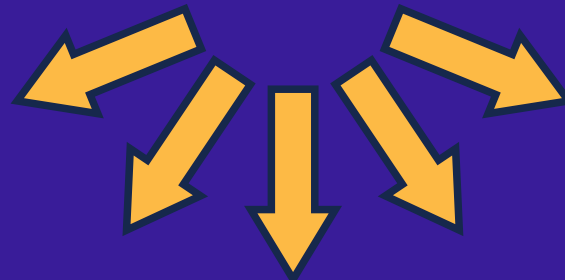


# Tipos de avatares

2D/3D



Caricaturescos



Icónicos

Realistas



Generados con IA

# ¿Qué herramienta usaremos para crear los AVATARES?



# PASOS A SEGUIR:

- 1 Ingresar a Canva y crear un proyecto de post cuadrado para instagram.
- 2 Buscar en la lista de aplicaciones **Avatarify**.
- 3 Elegir una foto o imagen para convertirlo en un **Avatar**.
- 4 Descargar el **Avatar** en formato **PNG**.



# PASOS A SEGUIR:

- 1 Ingresar a Canva y crear un proyecto de post cuadrado para instagram.
- 2 Buscar en la lista de aplicaciones **Dall-E**.
- 3 Escribir una descripción detallada “prompts” para crear el **Avatar**.
- 4 Descargar el **Avatar** en formato **PNG**.



**BONUS TRACK**



+





# ACTIVIDAD

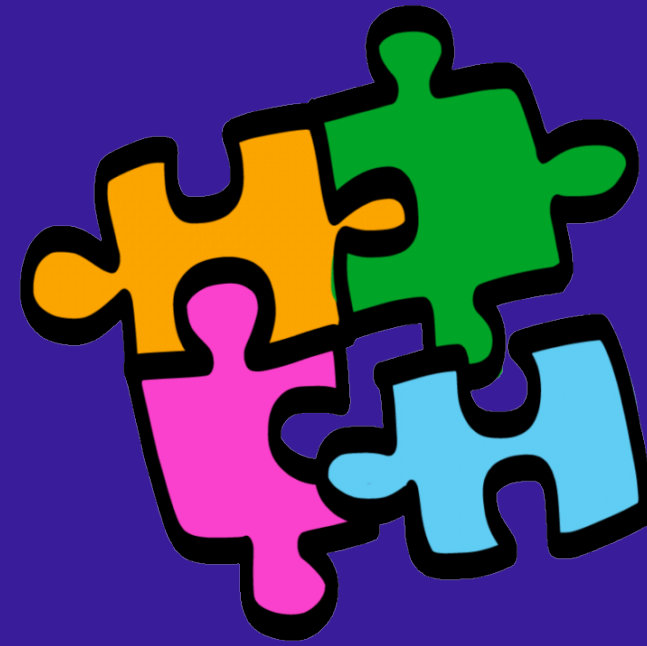


10 MINUTOS

Construir los **AVATARES** para tu narrativa y subir al padlet.



**10 MINUTOS**



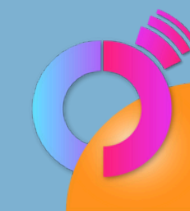
# PLENARIO

MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



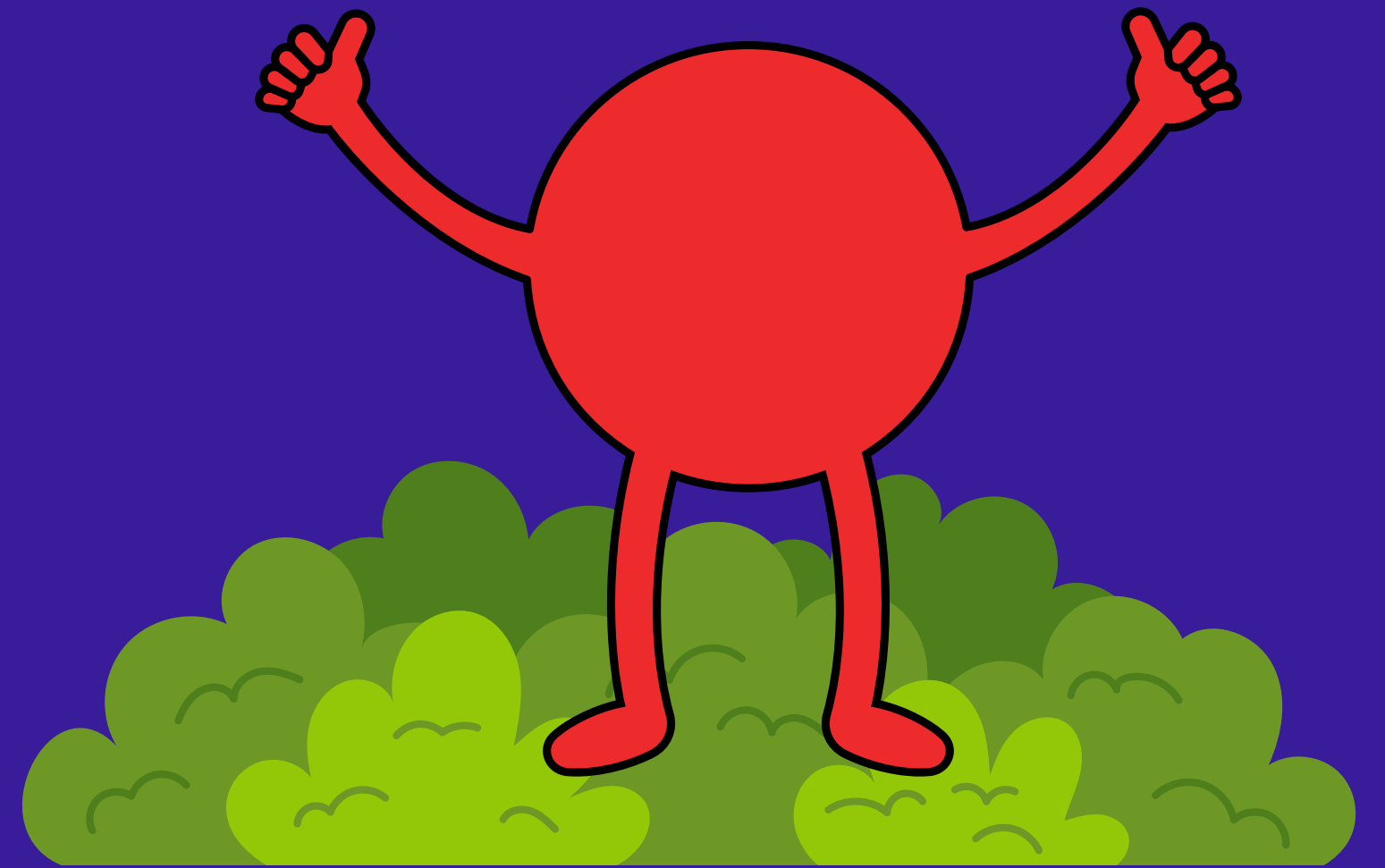
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN

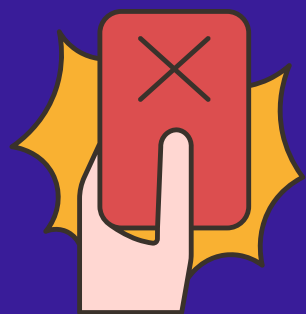


**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas



# REGLAS DEL JUEGO





...delinean y ordenan factores muy importantes a la hora de asumir compromisos y fijar conocimientos.



**MOTIVACIÓN Y EL COMPROMISO.**



**APRENDIZAJE, FIJACIÓN Y REFLEXIÓN.**

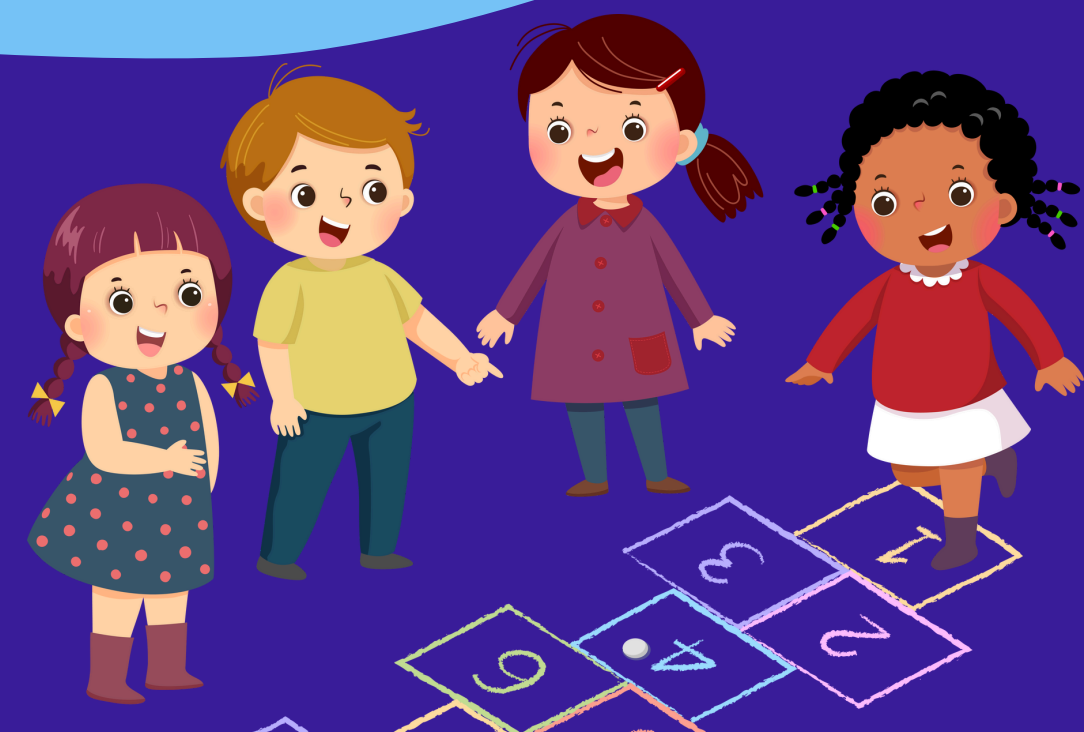


**CLARIDAD Y ORIENTACIÓN.**



**EQUIDAD Y JUSTICIA.**

Siempre es necesario **adaptar las reglas al nivel de enseñanza aprendizaje** que tienen los estudiantes y a los **objetivos específicos** que implica el desarrollo del contenido desde el proceso de gamificación.





Las reglas individuales son como oraciones, y su combinación forma un conjunto regla, como párrafos en un texto.

- **Estructura del Juego:** Inicio, turnos, condiciones de victoria/derrota.
- **Acción y Dinámica:** Movimientos, interacción, recursos, penalizaciones.
- **Progresión:** Avance, eventos especiales, reinicio.
- **Restricción:** Movimientos, uso de habilidades, pérdida de recursos.
- **Colaboración y Competencia:** Alianzas, competencia, comercio.
- **Resultado y Recompensa:** Puntos, recompensas, castigos.
- **Ambientales:** Condiciones del entorno, cambios en el escenario.



### Contenido

- 108 cartas:
- 19 cartas azules - 0 a 9
- 19 cartas verdes - 0 a 9
- 19 cartas rojas - 0 a 9
- 19 cartas amarillas - 0 a 9
- 8 cartas Roba 2 - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Reversa - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 8 cartas Salta - 2 azules, 2 verdes, 2 rojas y 2 amarillas
- 4 cartas de comodín
- 4 cartas de comodín Roba 4
- 4 cartas revoloteantes

### Objetivo del juego

Ser el primero en lograr 500 puntos. Acumula puntos deshaciéndote de las cartas de tu mano antes que tus oponentes. Los jugadores logran puntos con las cartas que los oponentes no pudieron descartar.

### Preparación

1. Cada jugador escoge una carta; el jugador con el número más alto reparte (las cartas con símbolo cuentan como cero).
2. Baraja las cartas y reparte 7 cartas a cada jugador.
3. Pon las cartas restantes cara abajo para formar una pila para ROBAR.
4. Voltea la carta de hasta arriba de la pila para ROBAR para formar una pila para DESCARTAR. **NOTA:** si la primera carta que se voltea para empezar la pila para DESCARTAR es una carta de acción (símbolos), ver CARTAS DE ACCIÓN para mayores detalles.

### ¡A jugar!

El jugador a la izquierda del repartidor empieza.

Cuando sea tu turno, haz coincidir una de las cartas de tu mano con la carta de hasta arriba de la pila para DESCARTAR, ya sea, por número, color o símbolo (los símbolos representan cartas de acción; lee la sección CARTAS DE ACCIÓN). **POR EJEMPLO,** si la carta de la pila para DESCARTAR es un 7 rojo, tienes que bajar una carta roja o un 7 de cualquier color. O bien puedes bajar un comodín (ver CARTAS DE ACCIÓN).

Si no tienes ninguna carta que coincida, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si robas una carta que puedes jugar, bájala. De lo contrario, le toca a la siguiente persona.

Puedes optar por no jugar una carta que puedes bajar. Si decides hacer esto, tienes que robar una carta de la pila para ROBAR. Si puedes bajar dicha carta, puedes hacerlo en ese mismo turno, pero no puedes bajar una carta de tu mano después de haber robado.

### Cartas de acción

**Carta Roba 2:** cuando se tira esta carta, el siguiente jugador roba dos cartas y pierde su turno. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Roba 2. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se sigue la misma regla de juego.

**Carta Reversa:** cambia el sentido del juego. Si le tocara jugar al jugador de la izquierda de quien tira la carta, este jugador pierde su turno; en su lugar jugará la persona de la derecha, y el sentido se cambiará hacia la derecha. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Reversa. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, al repartidor le toca primero y el juego continúa hacia la derecha.

**Carta Salta:** al jugador que le toque jugar pierde su turno y tirará el siguiente de acuerdo al sentido del juego. Esta carta sólo se puede descartar sobre una carta del mismo color o sobre otra carta Salta. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, se "salta" al jugador a la izquierda del repartidor y empieza el siguiente jugador.

**Comodín de color:** el jugador que descarte esta carta dirá el nuevo color que se jugará o puede repetir el que ya estaba para descartarse. Esta carta se puede tirar con cualquier carta; incluso, puede ser utilizada en caso de tener alguna carta con el número o color correspondiente. Si ésta es la primera carta del juego que se voltea, el jugador a la izquierda del repartidor decide el color con el que empezará el juego.

**Carta Comodín Roba 4:** quien tira esta carta escoge su color y hace que el siguiente jugador robe 4 cartas de la pila para ROBAR y pierda su turno. Nota: Esta carta solo se puede descartar si el jugador que la tiene

### Puntos

Cuando un jugador gana, se suman los puntos de las cartas que los oponentes no pudieron descartar. La puntuación será como sigue:

Todas las cartas con número (0-9)	Valor del número
Roba dos	20 puntos
Reversa	20 puntos
Salta	20 puntos
Comodín	50 puntos
Comodín Roba cuatro	50 puntos

Si ningún jugador llega a 500 puntos, vuelvan a barajar las cartas y empiecen otra ronda.

### Para ganar el juego

El ganador es el primero en llegar a 500 puntos.

### Puntuación alterna

También se pueden ir sumando los puntos de cada jugador al final de cada juego; así, cuando algún jugador llegue a 500, el que tenga menos puntos será el ganador.

### REGLAS DE LA CASA

Si lo deseas, puedes utilizar algunas de las siguientes Reglas de la 'Casa' cuando juegues UNO.

### UNO PROGRESIVO

Las mismas reglas de UNO, excepto:

1. Cuando un jugador descarta una carta Roba dos, el siguiente jugador puede descartar otra carta Roba dos, haciendo que el siguiente jugador tenga que robar 4 cartas.
2. Lo mismo es válido para cartas Comodín Roba cuatro: Cuando un jugador descarta una carta Comodín Roba cuatro, el siguiente jugador puede descartar otra carta Comodín Roba cuatro, haciendo que el siguiente jugador robe 8 cartas. El último jugador en descartar una carta Comodín Roba cuatro consecutiva decide con qué color continuar el juego. Si una carta Comodín Roba cuatro se descarta ilegalmente y se desafía al jugador, las reglas normales son válidas (ver CASTIGOS), con la excepción de que el castigo aumentará según la cantidad de cartas jugada.
3. Los jugadores pueden seguir descartando consecutivamente cartas Roba dos o Comodín Roba cuatro, mientras que tengan las cartas en su mano. Por ejemplo, si 4 jugadores seguidos descartan una carta Roba dos, al siguiente jugador (que no tuviera una carta Roba dos) le tocaría robar 8 cartas.
4. Sólo se permite descartar una carta Roba dos o Comodín Roba cuatro durante un turno, incluso si se tiene varias de estas cartas en la mano.

### UNO 'SIETE-0'ame

Las mismas reglas de UNO, excepto:

1. Cada vez que se descarte un "0", todos los jugadores le dan su mano de cartas al siguiente jugador en la dirección del juego.
2. Cada vez que se descarte un "7", el jugador que descartó el "7" deberá cambiar su mano de cartas con otro jugador de su elección.

### UNO DESCARTE INMEDIATO

Las mismas reglas de UNO, excepto:

Si alguien tiene una carta idéntica (tanto color como número) que la carta en la pila para Descartar, esa persona puede descartar dicha carta de inmediato, sin importar a quién toque. Por ejemplo: Si hay una carta "6 azul" en la pila para Descartar y tu mano incluye una carta "6 azul", puedes descartarla aunque no sea tu turno. El juego continúa a partir de la persona quien descartó la última carta (la persona que hizo el descarte inmediato).

Dos aspectos importantes del juego:

1. Si en tu mano de cartas tienes 2 cartas que coincidan a la de la pila, las puedes descartar en el mismo turno, una después de la otra, (coloca una de las cartas en la pila para Descartar y, luego, agarra la otra carta de tu mano y descarta la otra carta). Esto le da oportunidad a otro jugador de descartar una carta y evitar que tú descartes la otra carta.
2. Si descartas una carta Salta, Reversa, Roba dos o Comodín Roba cuatro, la segunda carta idéntica que se descarta cancela la primera. (Sigue las reglas de juego de UNO normales para estas cartas, empezando con el jugador que descartó la segunda carta idéntica).

Para un juego verdaderamente loco, intenta combinar varias REGLAS DE LA CASA de UNO®. Si las reglas entran en conflicto, ¡que sean las REGLAS DE TU CASA las que definan la mejor manera de jugar!

# QUÉ SÍ HACER...

Es importante puntualizar que en cada regla es notable un sentido y criterios únicos, aparte de estar orientadas específicamente a la temática de abordaje, nos marcan todo aquello “qué hacer” y lo que “no se debe hacer”.





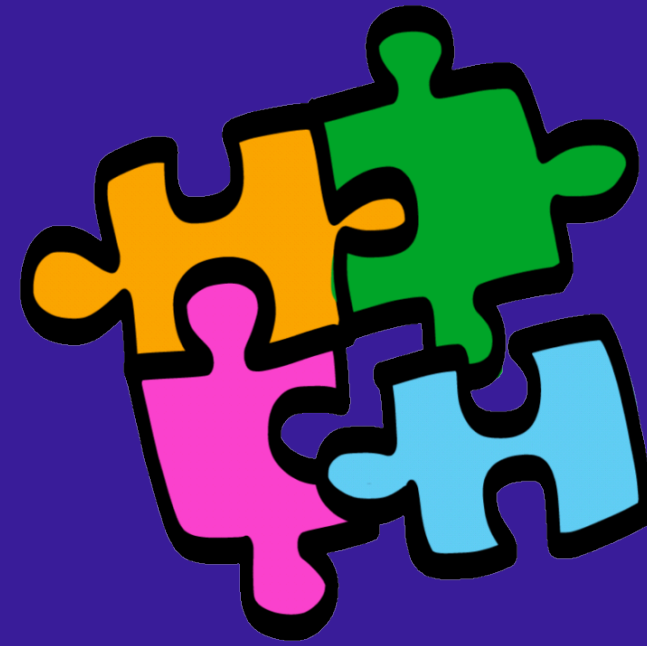
10 MINUTOS

# ACTIVIDAD





**10 MINUTOS**



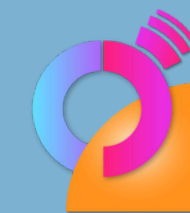
# PLENARIO

MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas

ANTES PENSABA



VS

AHORA PIENSO

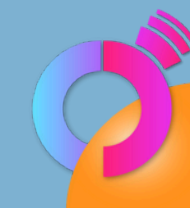


MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



**Habilidades**  
Pedagógicas  
Disruptivas

# Gracias.



MISIONES

Ministerio Educación,  
Ciencia y Tecnología



SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DISRUPTIVA, INNOVACIÓN E  
INVESTIGACIÓN



Habilidades  
Pedagógicas  
Disruptivas