



AULA SER O. UNA EXPERIENCIA A LA MANO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



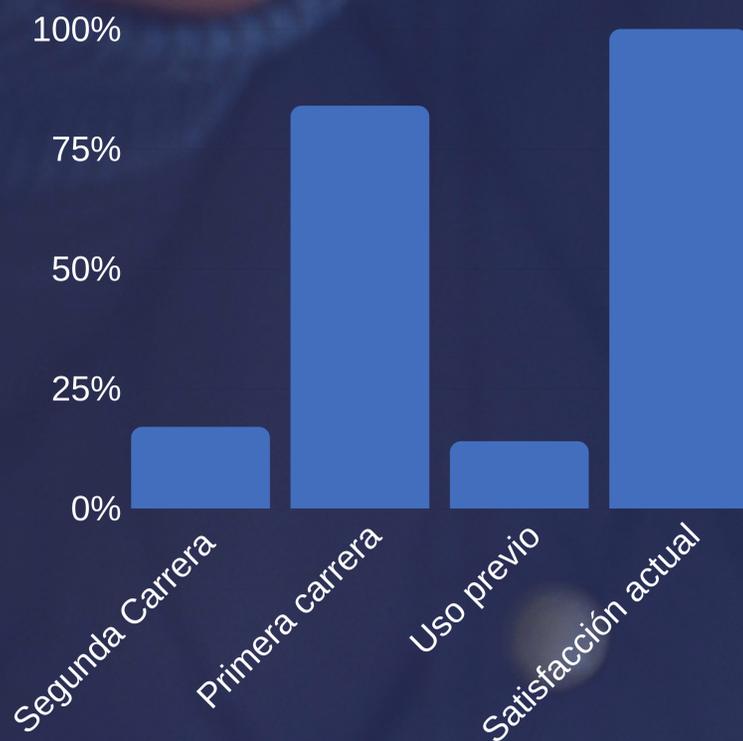
APP

OBJETIVO: Utilizar la gamificación y las nuevas tecnologías como método para que el estudiante se motive en el aula tanto en actividades como en la lectura, dinámicas grupales, participación activa y escritura.

25 estudiantes encuestados en una carrera profesional. Cuarto año

"Si el estudiante no quiere mirar el cuaderno, ponlo a mirar su celular"

Satisfacción 100%



AULA SER O



Vídeo

"Es una propuesta metodológica bastante satisfactoria, permite el acceso a todos los estudiante con diversos ritmos y estilos de aprendizaje, siento una herramienta rápida, lúdica y factible para cualquier asignatura o contenido que se quiera abordar". (Estudiante de Educación Diferencial)



Aplicación para
Android:

Gamificación

Lectoescritura

Metodologías Activas

Constructivismo

Evidencias



Andrés Urrea
Psicólogo
Docente
urreadiaz.9@gmail.com