



CÓDIGO DEL PROYECTO: D_008.19_INN

Fomentar el aprendizaje de los estudiantes desde una mayor interacción con el docente gracias a las herramientas Mentimeter y Educaplay.

Alfonso Iglesias Velasco
Nieves Moralejo Imbernón

OBJETIVOS DEL PROYECTO:

- 1) Fomentar los niveles de motivación y comprensión de los estudiantes.
- 2) Promover el refuerzo de las habilidades de los estudiantes por medio de las preguntas y concursos integrados en las presentaciones, así como proporcionar al docente valiosa información sobre el grado de comprensión de la materia objeto de explicación.
- 3) Elevar el nivel de creatividad de los estudiantes, pues las acciones formativas están basadas en juegos y concursos.
- 4) Comprobar el grado inicial de conocimientos y competencias de los estudiantes.
- 5) Mecanizar la evaluación continua del nivel de conocimientos y destrezas logradas por los estudiantes mediante la generación inmediata de informes de resultados.

