



educa**3D**

"vive las matemáticas"



Vivimos en una sociedad que cambia a gran velocidad. Tablets, móviles, SmartTV... las nuevas tecnologías han venido para quedarse y facilitarnos la vida.



¿Por qué no aprovechar la tecnología como apoyo en el aprendizaje?



Los alumnos de ahora no son como los de antes; son nativos digitales. Tienen otro tipo de habilidades, seguramente más determinantes para su futuro.



¿Por qué no potenciar las competencias que en un futuro les van a servir?



- 1** Trabajo en equipo
(aprendizaje cooperativo)
- 2** Alumno protagonista
(aula invertida)
- 3** Motivación
(gamificación)



1 Aplicadas
(matemáticas reales)

2 Competenciales
(no solo matemáticas)





1

Modulares
(flexibles)

2

Autoevaluables
(aprendizaje personalizado)

3

Variados
(interactivos, manipulativos...)

Más información



educa**3D**

“vive las matemáticas”

[Más información](#)