

KIT

Kit que promueve el aprendizaje lúdico a través de la experiencia

Público: instituciones educativas y/o organizaciones

¿Quieres fomentar el protagonismo de los jóvenes en el proceso de aprendizaje?

¿Sentís que los procesos de aprendizaje no son interactivos, ni divertidos?

ENFOQUE

La educación tradicional no está adaptada al paradigma del nuevo joven. Hoy, uno tiene que aprender a través de la experiencia, de la interacción con el contenido académico de manera lúdica y divertida me brinde un mensaje, un propósito.

OBJETIVO

Crear un entorno de aprendizaje innovador, interactivo y divertido.

CONTENIDO

A pedido del cliente.

PROPUESTA DE VALOR

Kit de carácter único que propone acompañar contenidos académicos duros específicos de manera lúdica e interactiva.

KIT REALIZADO



HEXAR

Es un kit que funciona como un laboratorio móvil, a través del cual se brindará a los docentes herramientas, para que utilicen en sus clases, acercando el conocimiento a sus alumnos de forma innovadora y atractiva.

