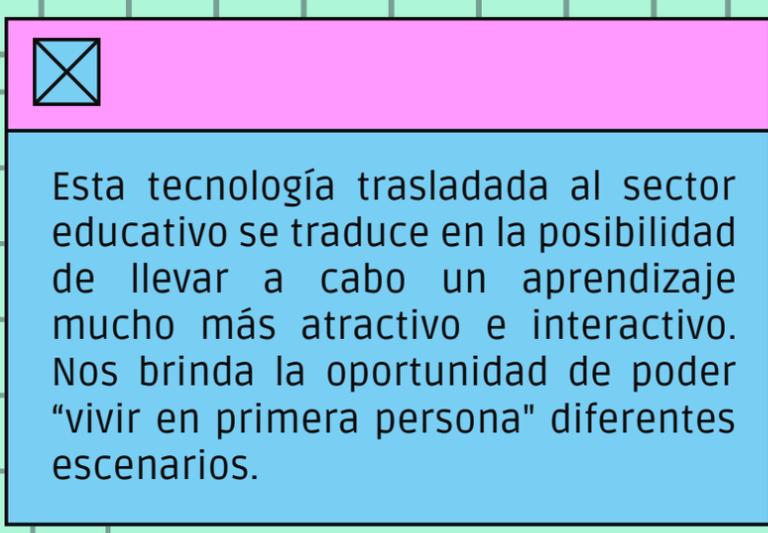


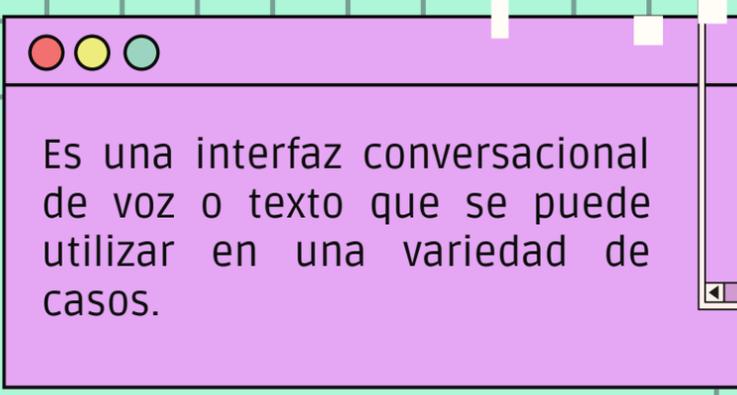
AVANCES TECNOLÓGICOS INVOLUCRADOS EN MEJORAR EL AMBIENTE DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DENTRO DE LAS AULAS EN EL NIVEL PREESCOLAR



REALIDAD VIRTUAL.



Esta tecnología trasladada al sector educativo se traduce en la posibilidad de llevar a cabo un aprendizaje mucho más atractivo e interactivo. Nos brinda la oportunidad de poder "vivir en primera persona" diferentes escenarios.



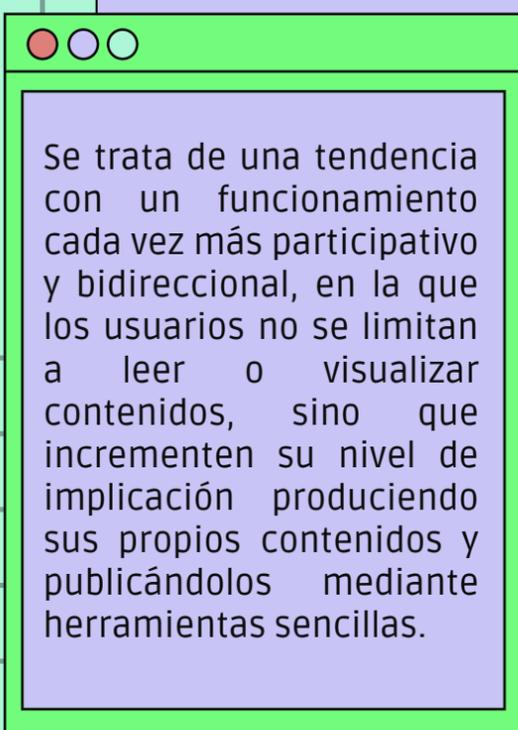
Es una interfaz conversacional de voz o texto que se puede utilizar en una variedad de casos.



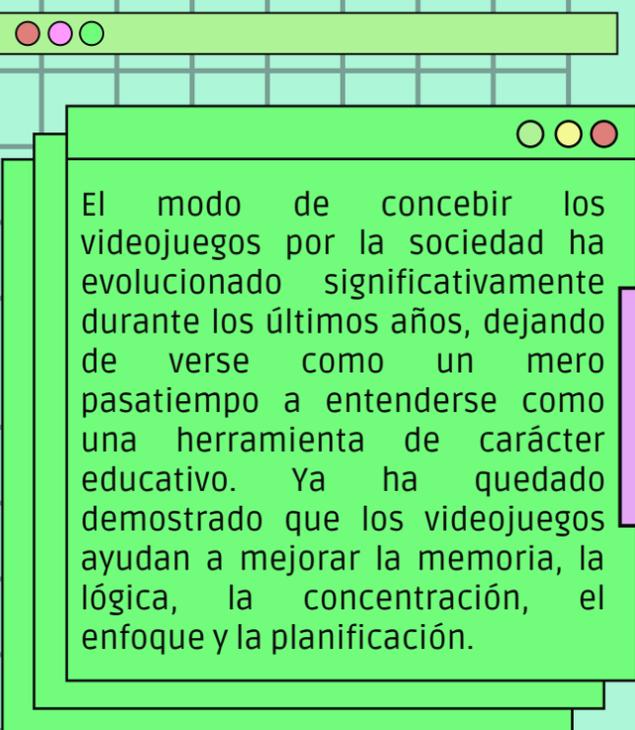
ASISTENTES VIRTUALES.



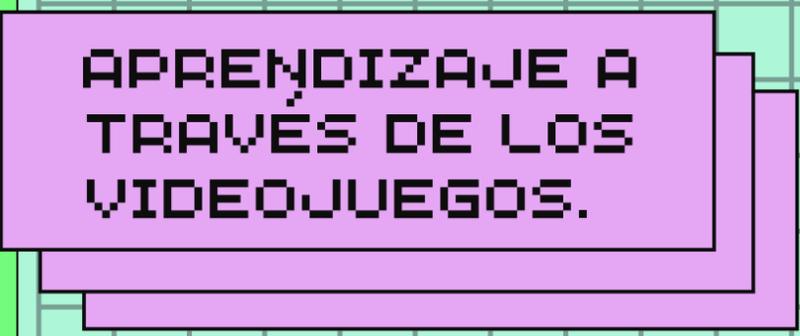
EDUCACIÓN ONLINE.



Se trata de una tendencia con un funcionamiento cada vez más participativo y bidireccional, en la que los usuarios no se limitan a leer o visualizar contenidos, sino que incrementen su nivel de implicación produciendo sus propios contenidos y publicándolos mediante herramientas sencillas.



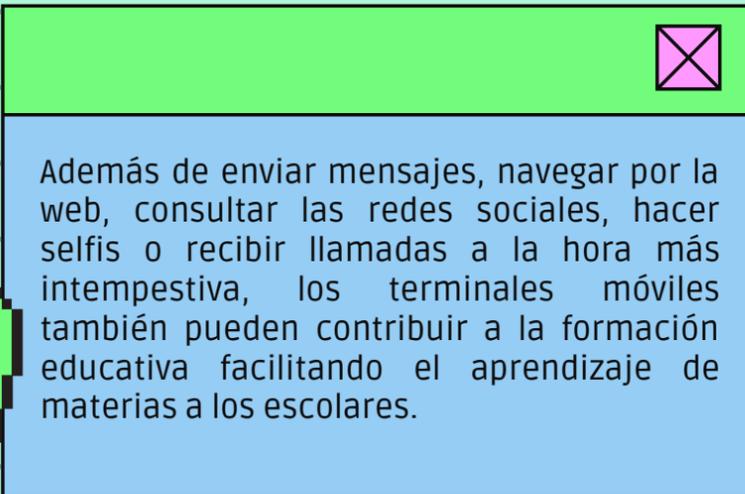
El modo de concebir los videojuegos por la sociedad ha evolucionado significativamente durante los últimos años, dejando de verse como un mero pasatiempo a entenderse como una herramienta de carácter educativo. Ya ha quedado demostrado que los videojuegos ayudan a mejorar la memoria, la lógica, la concentración, el enfoque y la planificación.



APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS.



EDUCACIÓN EN EL MÓVIL.



Además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva, los terminales móviles también pueden contribuir a la formación educativa facilitando el aprendizaje de materias a los escolares.