

En el Colegio Parroquial San Pedro Claver se presenta una problemática



Durante la clase sobre el medio ambiente la profesora explica a los estudiantes el reciclaje y sus diferentes tipos



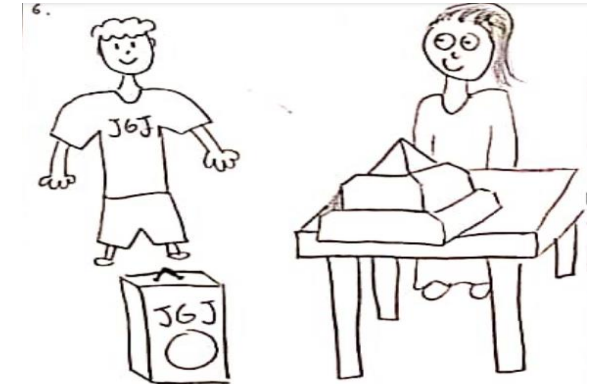
Los estudiantes encuentran aburrida esta temática y no prestan atención (dormir y pensar en otras cosas)



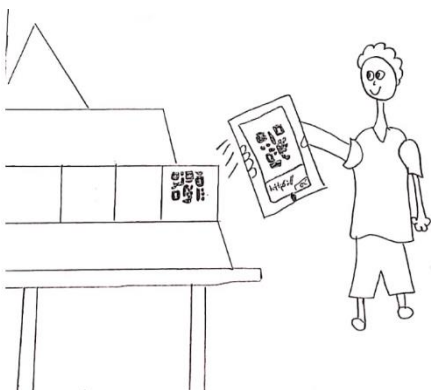
La profesora cansada de esta situación, indaga y encuentra lo que podría ser la solución (JGJ)



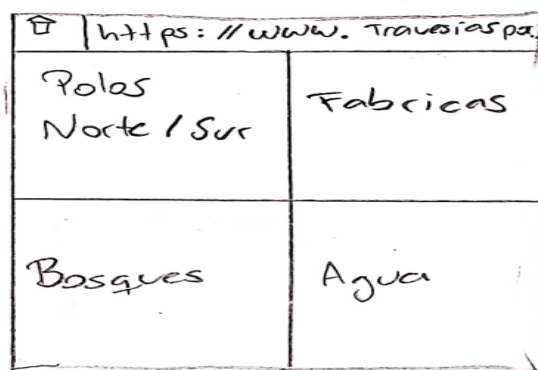
Nos contacta y realiza el pedido de un juego "aprende mientras te divierte"



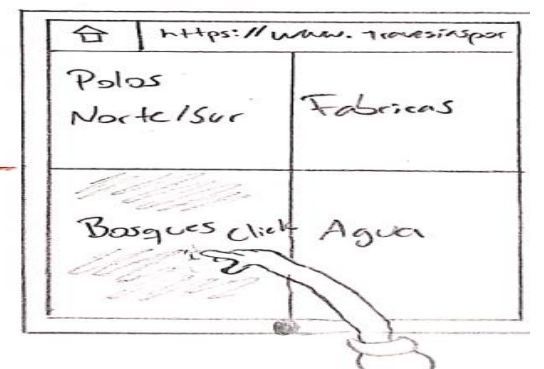
Se le entrega el producto a la profesora para que lo empiece a aplicar



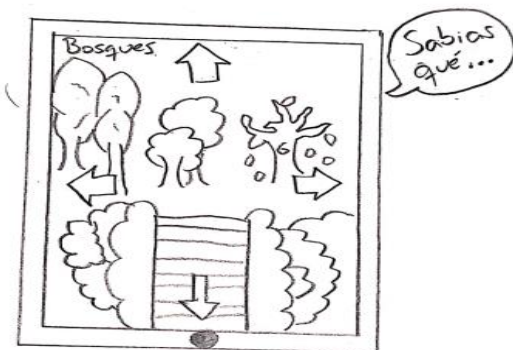
El estudiante escanea un código que se encuentra en el juego, el cual abrirá un link



El código QR lleva a un link donde aparecen 4 ambientes diferentes, y tendrá que escoger uno dependiendo el ambiente donde se encuentre su ficha



Como el estudiante se encuentra en el ambiente de bosques, el selecciona el ambiente bosque el cual lo dirigirá a otra pestaña



Al estudiante le mostrara una información breve sobre los bosques para poder iniciar la primera actividad de bosques



Los estudiantes están encantados con el juego y empiezan a contar sus experiencias con amigos y conocidos



Cada vez que los estudiantes observan el juego en clase se motivan a usarlo y aprender con este