

Exploradores de la Gran Ciencia: La Odisea del Siglo XX en Ciencias de la Salud

Gamificación Narrativa | Ciencias de la Salud | Tema: Etapas Históricas Parte III El Siglo XX: La Gran Ciencia El siglo XX transforma radicalmente la escala y el impacto de la actividad científica. Surge la llamada «Big Science»: proyectos masivos fin

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo e Historia Envolvente

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación