

Conexiones Emocionales: La Aventura STEAM hacia una Convivencia Positiva

Gamificación de Contenido | Ética y Valores | Tema: “Conectando emociones para una convivencia escolar positiva.”

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas

Reglas y Condiciones

Reglas del Juego

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para Implementación