



# BOLETÍN/3

El proyecto SELSMINE acaba de presentar un juego educativo colaborativo en Minecraft, dirigido a la mejora de las habilidades socioemocionales. El juego proporcionará a los educadores los recursos necesarios para crear e impartir clases de aprendizaje socioemocional a distancia, sirviendo como aplicación práctica del manual. En el contexto de este resultado tangible, los productos que también se desarrollarán comprenden la elaboración de retos creativos en el mundo de Minecraft.

## 3ª reunión transnacional en Sofía

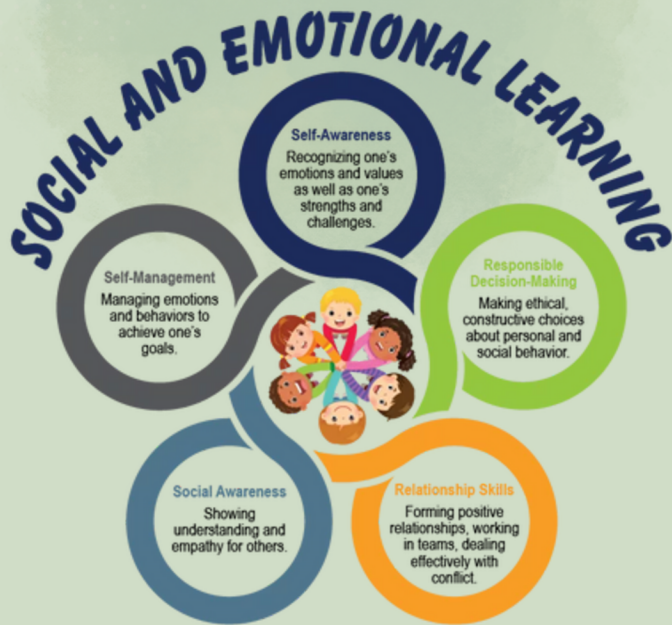
La 3ª reunión transnacional se celebró en Sofía. Se debatieron importantes avances en la ejecución del proyecto. El proyecto ya ha desarrollado el Manual basado en la evidencia para la entrega de habilidades de aprendizaje socio-emocional (SEL) a través del Minecraft, que vamos a utilizar para apoyar a los profesores y educadores a utilizar Minecraft.

Ya se están desarrollando 5 escenarios para el juego Minecraft, a través de los cuales se enseñarán habilidades de aprendizaje socioemocional a alumnos de entre 6 y 12 años.

Panorama general del proyecto:  
Una revisión en profundidad de los objetivos y avances del proyecto.

Logros y resultados:  
R1-A3: Conceptualización del entorno de juego SELMINE  
El objetivo principal de esta actividad es proporcionar un análisis detallado y detallado de las principales características del entorno de juego SELSMINE Minecraft.

- Difusión
- Finanzas y Administración
- Eventos múltiples
- Garantía de calidad
- Gestión y coordinación
- Comunicación



## 3ª Reunión transnacional

