

Segmentos de Clientes

Este juego está diseñado para niños/niñas y jóvenes de 8 a 15 años, centros educativos y de concienciación ambiental. .

Publico principal

El juego esta mayormente pensado para jovenes de entre 8 y 15 años que tengan ganas de sumergirse a la ayuda de la proteccion de la biodiversidad marina. Centros u organizaciones de concienciacion ambiental.

Publico secundario

Pero no descartamos la posibilidad de que adultos y jovenes de mas edad quieran aprender de una manera tan divertida acerca del estado del mar.

Tambien, estamos dispuesto a hablar con centros educativos para que los y las docentes interesados enecursos didácticos sobre el océano y el medio ambiente que fomenten el aprendizaje activo.

ONGs, acuarios, museos y ludotecas que utilicen el juego como parte de sus actividades de sensibilización o programas educativos.

Resumen

Este juego tiene como objetivo llegar a niños y jóvenes, centros educativos y de concienciación ambiental, para promover el aprendizaje sobre el océano de forma divertida.



Galema

GREEN
DAY