Evaluation Warning: The document was created with Spire.Doc for Python.

| Nombre: **Escaleta 4/8: Herramientas Digitales para la Gamificación** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Conocer herramientas tecnológicas que faciliten la implementación de gamificación en proyectos transmedia. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Hoy exploraremos herramientas digitales que te ayudarán a gamificar tus proyectos de manera efectiva."

**Herramientas Clave (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Algunas herramientas populares incluyen:

Kahoot para aprendizaje interactivo.

Classcraft para educación gamificada.

Unity para diseño de videojuegos.

Badgr para creación de insignias y logros."

**Ejemplo Práctico: Uso de Herramientas (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos una actividad gamificada utilizando Kahoot para un taller de marketing digital."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Selecciona una herramienta y diseña una actividad gamificada para tu proyecto."

**Requerimientos técnicos**

Acceso a herramientas mencionadas.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "Con estas herramientas, llevarás tus ideas de gamificación al siguiente nivel."