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

| Nombre: **Escaleta 5/8: Gamificación para el Aprendizaje** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Explorar cómo implementar la gamificación en contextos educativos para mejorar el aprendizaje. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Hoy veremos cómo la gamificación puede transformar la educación y motivar a los estudiantes."

**Beneficios de la Gamificación en Educación (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Entre los beneficios más destacados están:

Incremento de la participación activa.

Mejora en la retención de conceptos.

Estímulo del aprendizaje autónomo."

**Ejemplo Práctico: Juego Educativo (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos un juego para una clase de historia donde los estudiantes compiten para responder preguntas y ganar insignias."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Crea una actividad gamificada para un tema educativo que desees enseñar."

**Requerimientos técnicos**

Herramientas como Classcraft o Kahoot.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "La gamificación en educación crea entornos más dinámicos y efectivos para el aprendizaje."