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

| Nombre: **Escaleta 7/8: Gamificación en la Participación Comunitaria** |  |
| --- | --- |
| **Duración** | 5 minutos |
| --- | --- |
| **Objetivo** | Explorar cómo la gamificación puede fomentar la participación comunitaria en proyectos sociales y cívicos. |
| --- | --- |
| **Módulo** | AcadeMía |
| --- | --- |

**Secciones y Libreto**

**Presentación (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Hoy hablaremos sobre cómo la gamificación puede ser una herramienta poderosa para involucrar a comunidades en proyectos sociales."

**Aplicaciones de la Gamificación en la Comunidad (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Ejemplos clave incluyen:

Campañas de reciclaje con puntos e incentivos.

Programas de voluntariado con metas y recompensas.

Iniciativas de urbanismo táctico que usan juegos para diseñar espacios públicos."

**Ejemplo Práctico: Proyecto Comunitario Gamificado (2 min)**

**Libreto:**

Presentador: "Diseñemos una campaña para un vecindario que motive la recolección de residuos mediante la acumulación de puntos canjeables."

**Tarea Práctica (30 seg)**

**Libreto:**

Presentador: "Crea un plan gamificado para incentivar la participación en una actividad comunitaria de tu elección."

**Requerimientos técnicos**

Ejemplos de proyectos comunitarios.

Subtítulos incluidos.

**Cierre**

**Libreto:**

Presentador: "La gamificación puede transformar la forma en que las comunidades se involucran en proyectos sociales, haciéndolos más atractivos y efectivos."