gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906



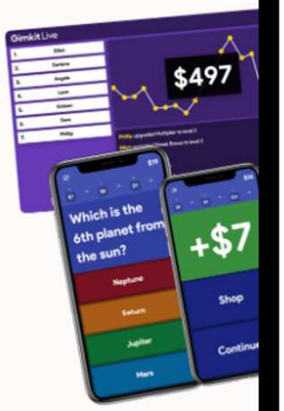

GIMKIT
gimKit.com

Introducción

GimKit es una plataforma de cuestionarios basada en juegos que hace que el aprendizaje sea interactivo y atractivo. Se utiliza con frecuencia en la educación para practicar conocimientos a través del juego.

GIMKIT

Join Game | Group Pricing | Sign Up | Login



Next level.

Hey, I'm Josh! I started Gimkit as a high school project.

Games really helped me become engaged in school. That's why I built Gimkit — to be the kind of game I'd want to play in class.

Can't wait for you to give it a try!



- Josh F.

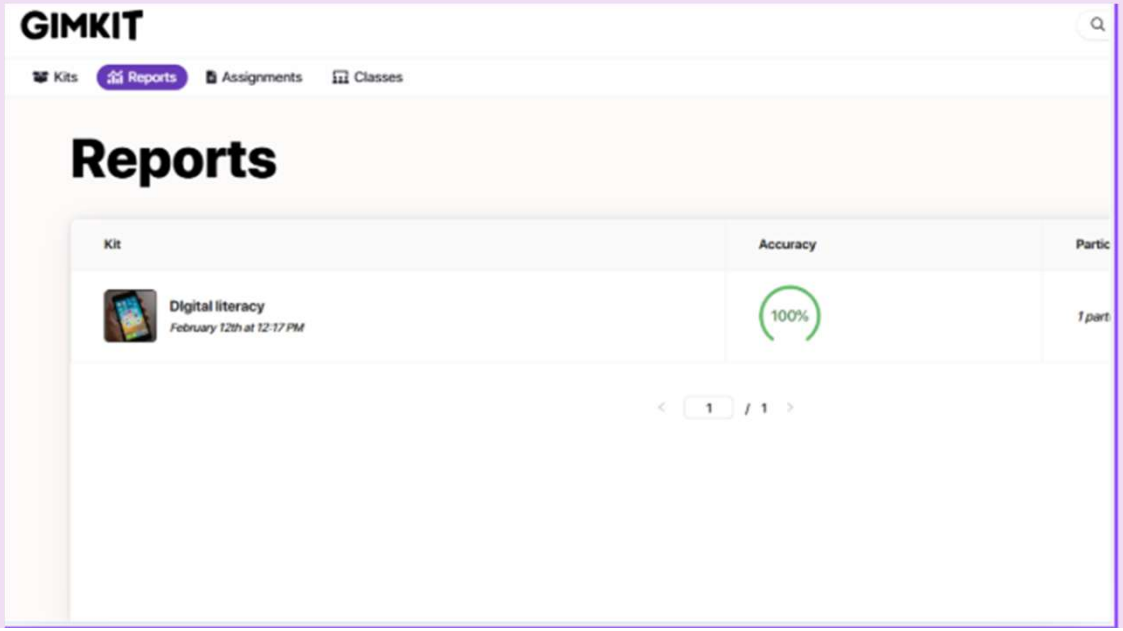
Sign Up For Free

Join Game | Login | Group Pricing



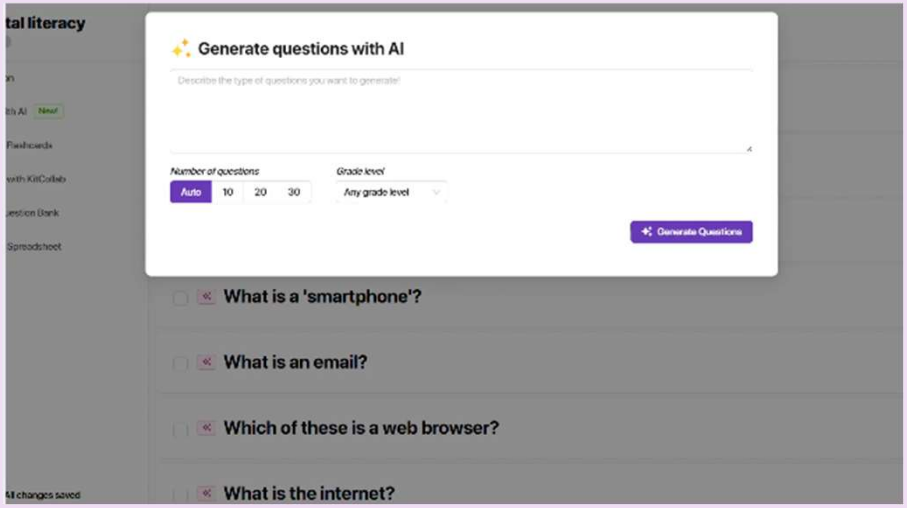
Página principal de GIMKIT

En la página principal, los profesores inician sesión para crear y gestionar cuestionarios llamados Kits. También pueden consultar Kits anteriores y sus resultados.



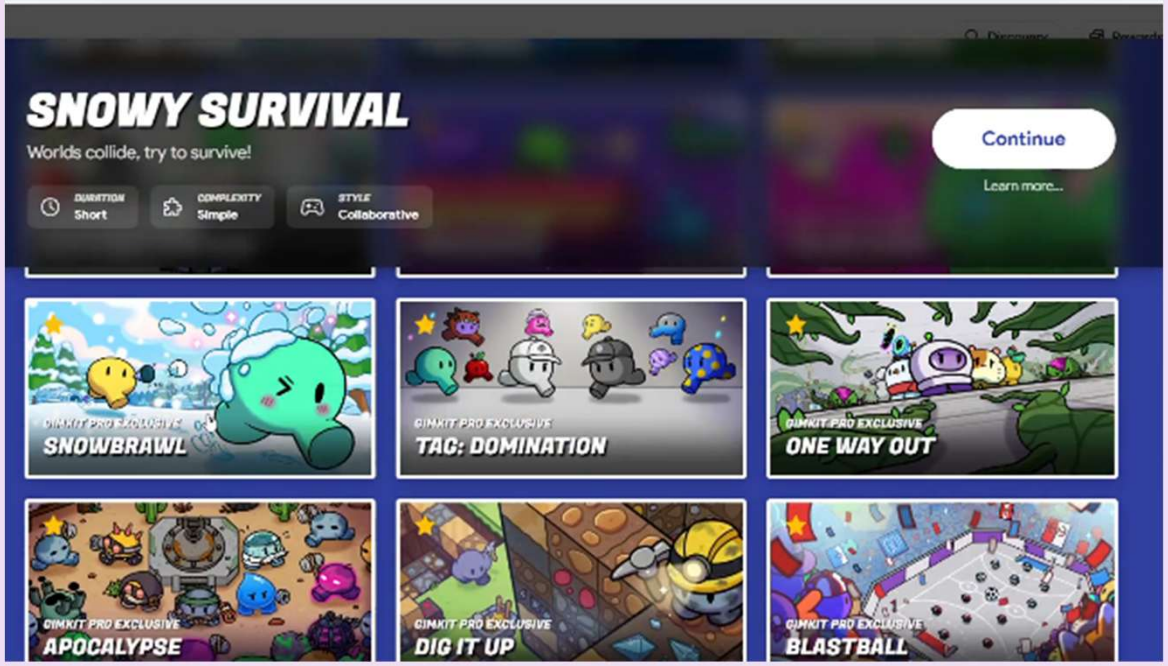
Creando un nuevo GIMKIT

Los profesores crean un Kit añadiendo preguntas y opciones de respuesta. Las preguntas pueden centrarse en temas de alfabetización digital, como la seguridad en línea o la identificación de información fiable.



Modos de juego y participación de los estudiantes

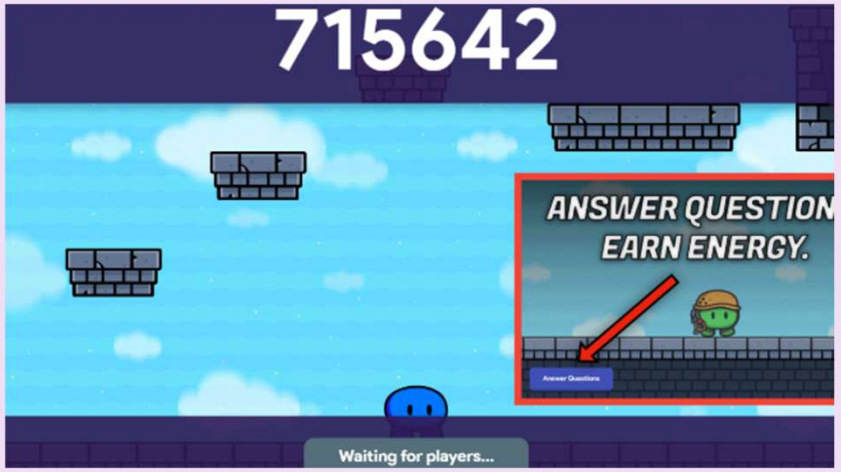
GimKit ofrece diferentes modos de juego que hacen que los cuestionarios sean más atractivos y motivan a los estudiantes a participar activamente.



Inicio del juego y participación de los estudiantes

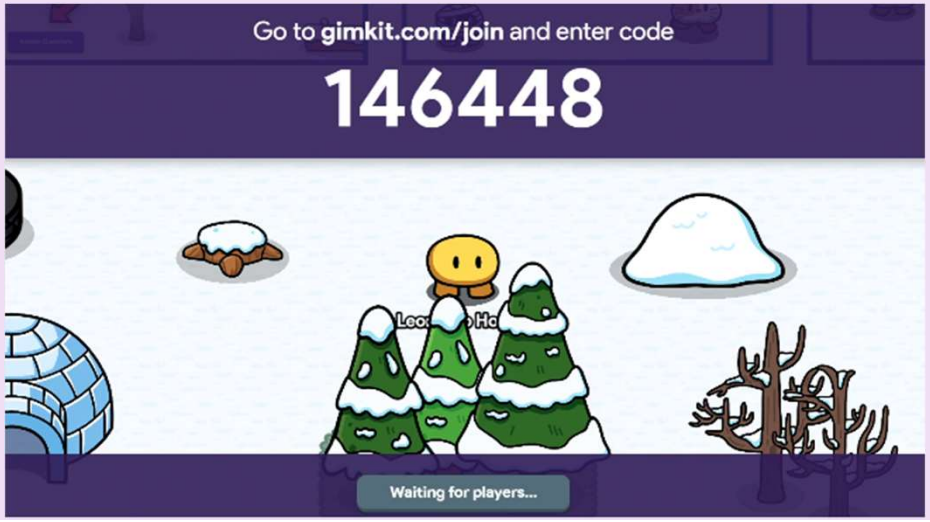
Cuando el Kit está listo, el profesor inicia el juego y los alumnos se unen utilizando un código de juego en sus dispositivos.

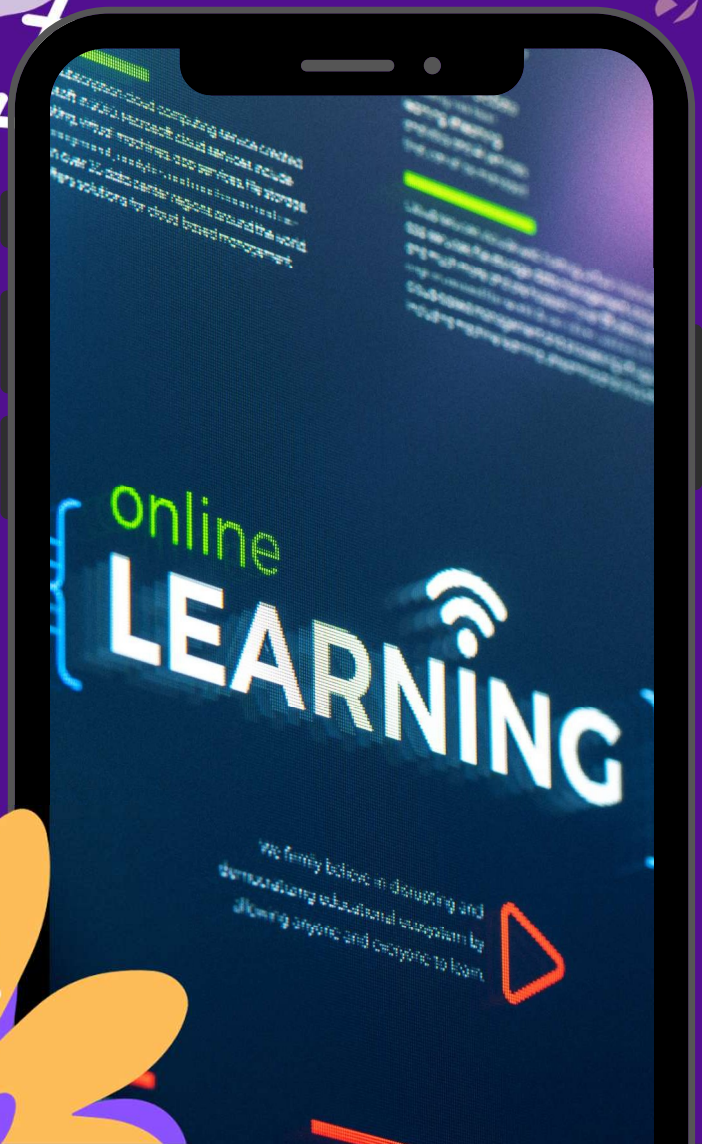
Los estudiantes responden preguntas en tiempo real y ganan puntos, lo que ayuda a reforzar las habilidades de alfabetización digital de una manera atractiva.



Beneficios para el aprendizaje de la alfabetización digital

El formato basado en juegos fomenta la participación y ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades fundamentales de alfabetización digital mientras aprenden.





GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: GIMKIT

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y los Programas de la UE (AMPEU). Ni la Unión Europea ni la entidad financiadora se hacen responsables de ellas.

CC BY NC

GamifiedEd

Co-funded by the European Union

PUČKO OTVORENO UČILIŠTE ČAKOVEC

LJUDSKA UNIVERZA LENDAVA
NÉPI EGYETEM LENDVA

#Kayros
DIGITAL INNOVATION

ŽILINSKÁ UNIVERZITA V ŽILINE