gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906





wordwall.net

Introducción

Wordwall (muro de palabras) Es una herramienta digital para crear actividades interactivas y hojas de trabajo imprimibles que apoyan el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de prácticas breves y específicas.



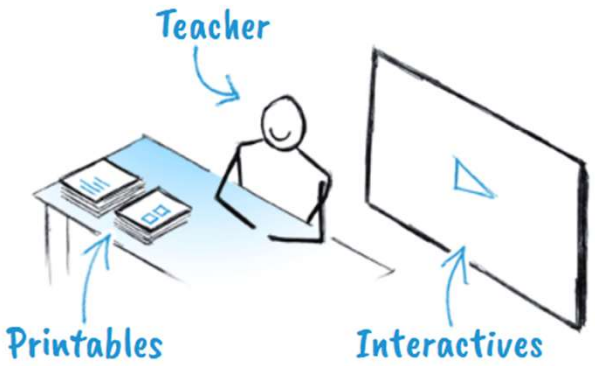
Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Community Log In Sign Up English

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.

Quizzes, match ups, word games, and much more.



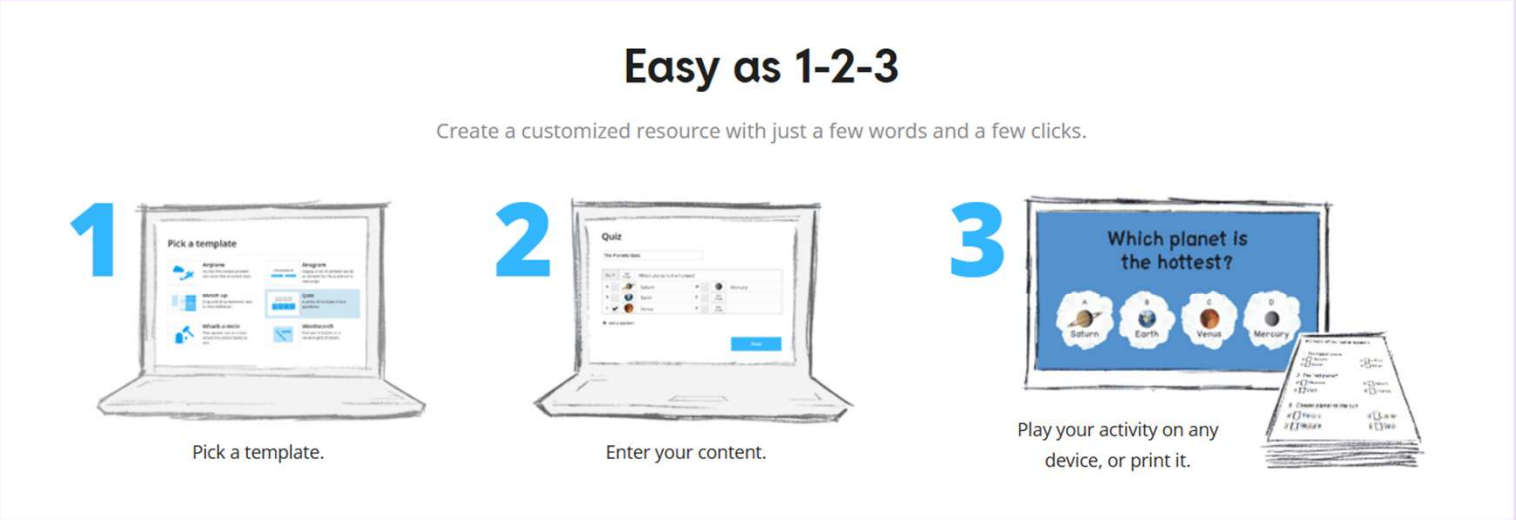
107,246,147 resources created

Sign Up To Start Creating

Easy as 1-2-3

Wordwall: entorno de aprendizaje

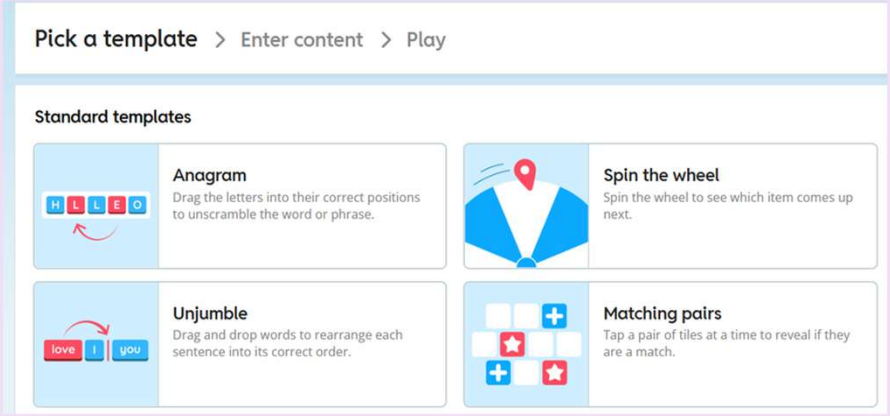
Wordwall funciona directamente en un navegador web y se puede usar en cualquier dispositivo. Los alumnos acceden fácilmente a las actividades mediante enlaces compartidos, tanto en clase como en casa.



Creación de actividades

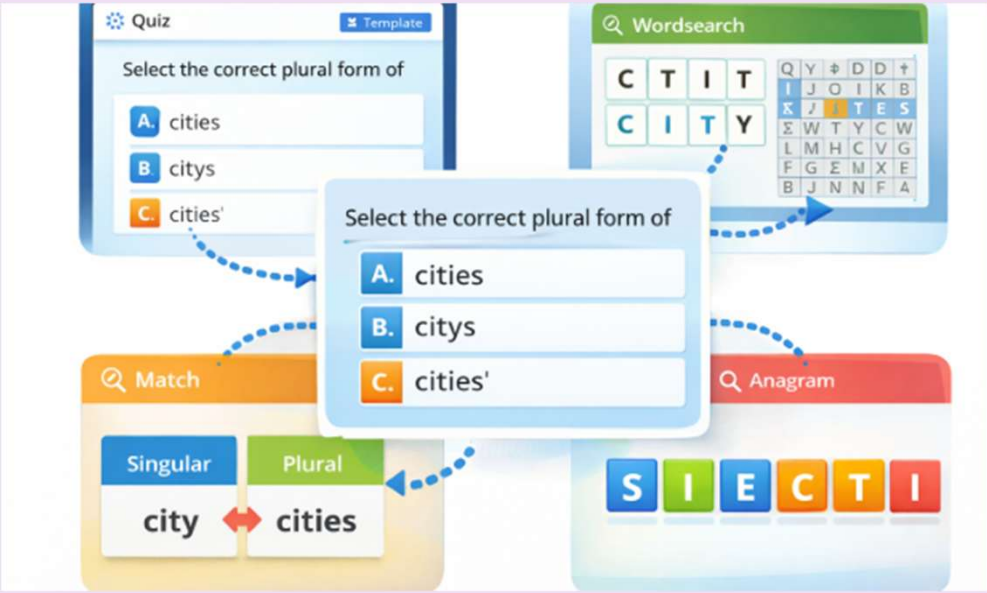
Los profesores crean actividades utilizando plantillas prediseñadas, como cuestionarios, ejercicios de emparejamiento, anagramas y juegos de palabras. El contenido se puede preparar rápidamente con conocimientos técnicos mínimos.

Create Activity



Contenido reutilizable

Un mismo conjunto de preguntas o palabras puede reutilizarse en diferentes plantillas. Esto permite una rápida adaptación a temas de vocabulario, gramática e inglés para fines específicos.



Práctica interactiva e imprimible

Wordwall ofrece ejercicios interactivos y hojas de trabajo imprimibles. Esto lo hace ideal para el aprendizaje semipresencial y para estudiantes con acceso limitado a internet.



Interacción del alumno

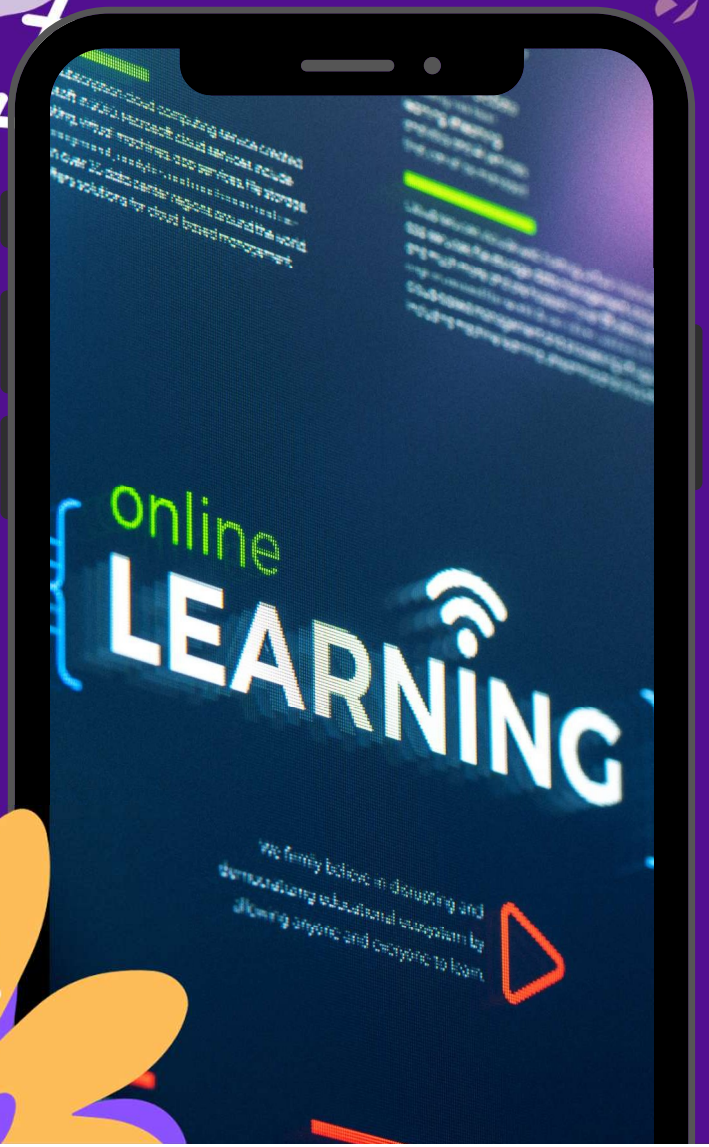
Los alumnos realizan las actividades de forma independiente o en clase. La retroalimentación inmediata facilita la autocorrección y refuerza el aprendizaje mediante la repetición.



Uso en la enseñanza del inglés como lengua extranjera

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera, Wordwall se utiliza para ampliar el vocabulario, realizar actividades de calentamiento, repasar y llevar a cabo tareas, fomentando la práctica regular y la participación del alumnado en la educación de adultos.





Educación gamificadaLa gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: LjudsKa Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Wordwall

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son, sin embargo, las del autor o autores únicamente y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia para la Movilidad y la UE.Programas(AMPEU). Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser consideradas 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