gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

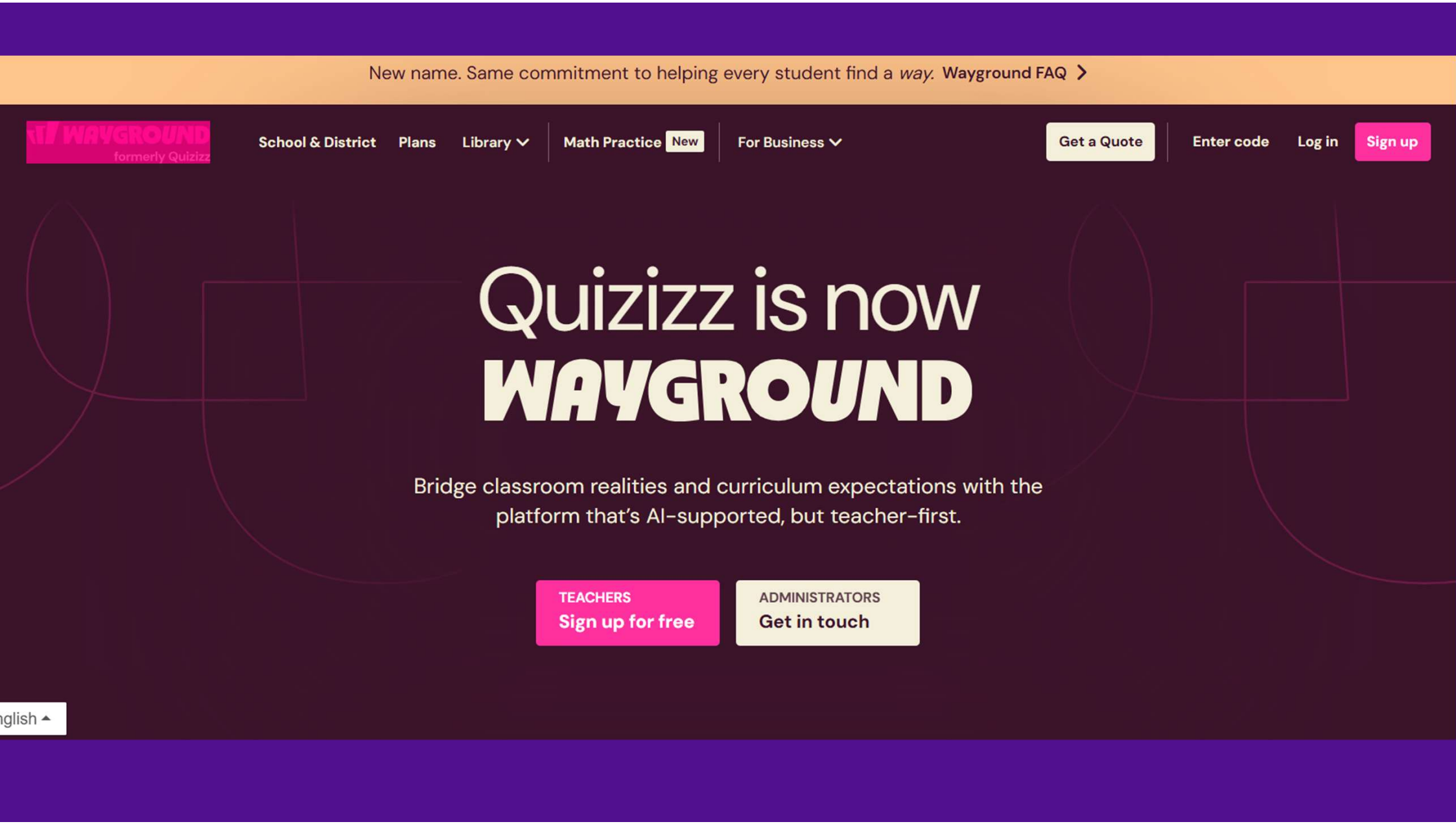




wayground.com

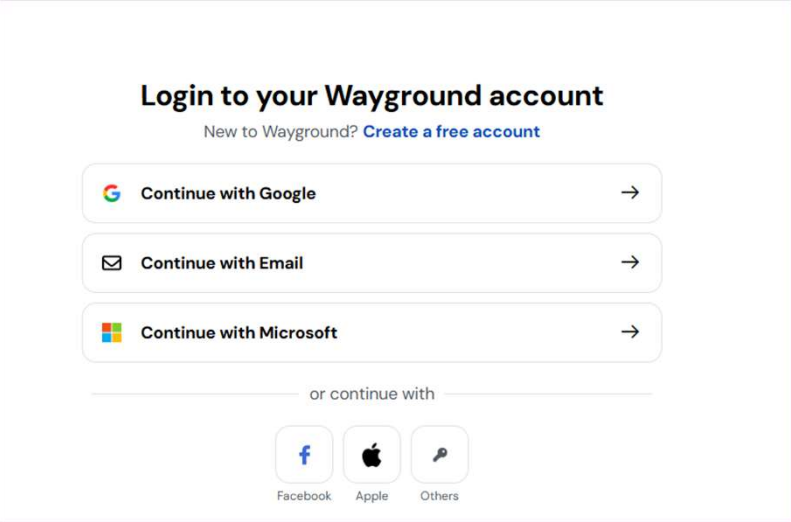
Introducción

Wayground es una plataforma de aprendizaje en línea con lecciones interactivas y cuestionarios que apoya el aprendizaje del inglés como lengua extranjera a través de la práctica activa.


New name. Same commitment to helping every student find a *way.* Wayground FAQ
WAYGROUND
formerly Quizizz
School & District
Plans
Library
Math Practice
New
For Business
Get a Quote
Enter code
Log in
Sign up
Quizizz is now
WAYGROUND
Bridge classroom realities and curriculum expectations with the platform that's AI-supported, but teacher-first.
TEACHERS
Sign up for free
ADMINISTRATORS
Get in touch
nglish

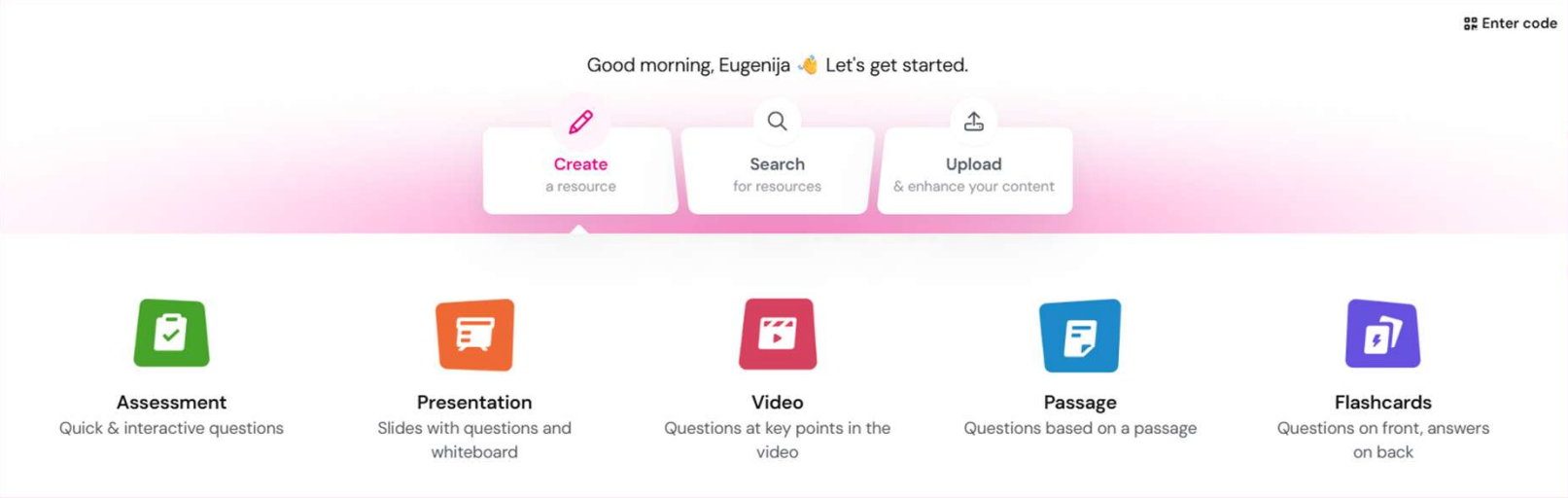
Página principal de Wayground

Funciona en la web y en dispositivos móviles.
Los profesores pueden usarlo en directo en clase o asignarlo para que los alumnos practiquen de forma independiente.



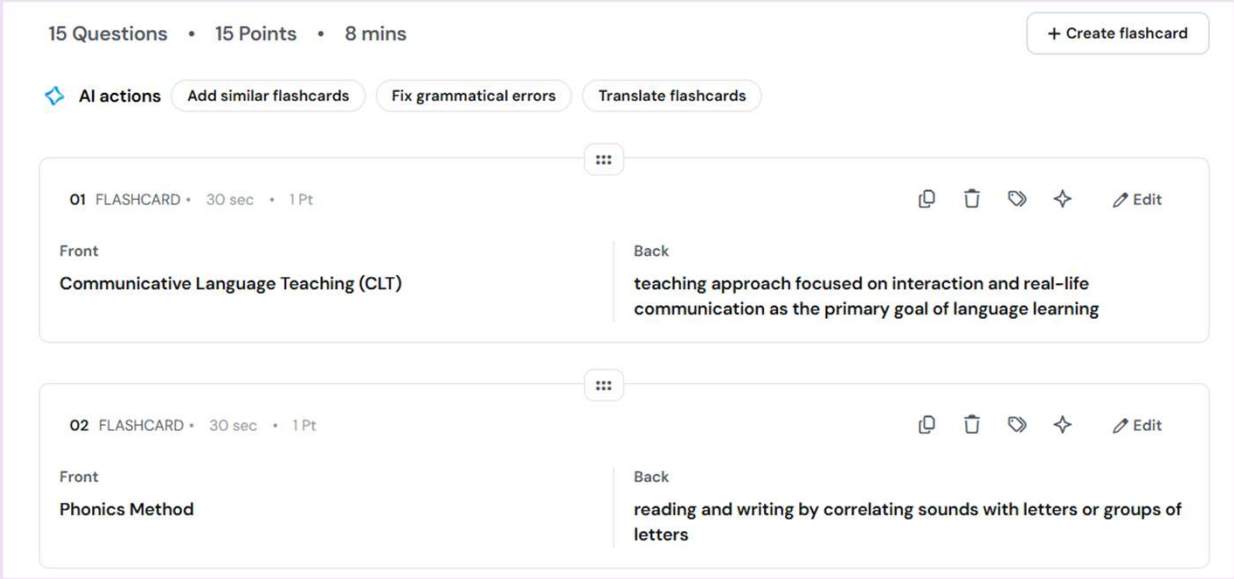
Características y funcionalidad

Los profesores pueden elegir o crear actividades de inglés por nivel o tema, y establecer el ritmo y los límites de tiempo.



Plataforma Wayground

Las tareas son cortas y fáciles de repetir. La plataforma utiliza elementos propios de los juegos, como puntos, temporizadores y resultados de progreso, para motivar a los estudiantes y fomentar la práctica regular.



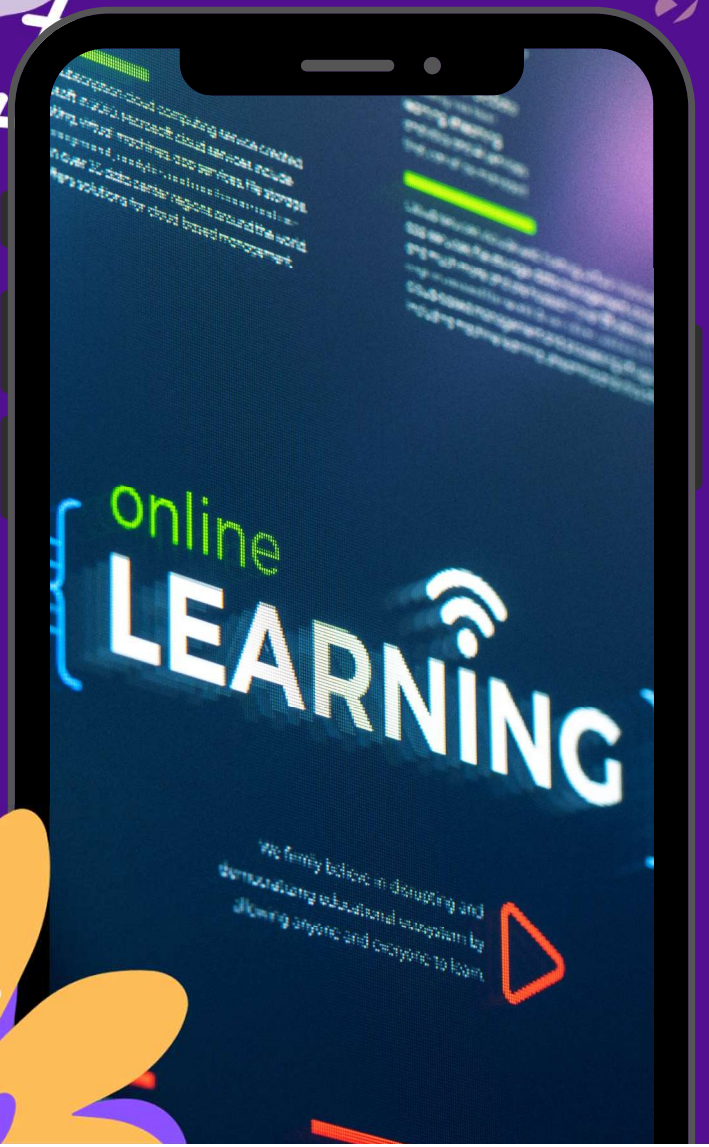
Retroalimentación y apoyo al aprendizaje

Wayground muestra resultados instantáneos y resalta los errores más comunes. Esto ayuda a los profesores a repasar los contenidos y a identificar las debilidades.

Los alumnos practican vocabulario, gramática, lectura y comprensión auditiva con retroalimentación inmediata, lo que puede aumentar la confianza y reducir la ansiedad.

Uso en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera

En la enseñanza del inglés como lengua extranjera (TEFL), Wayground se utiliza como herramienta complementaria para practicar rápidamente, comprobar la comprensión y repasar entre clases, especialmente con alumnos adultos.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Wayground

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