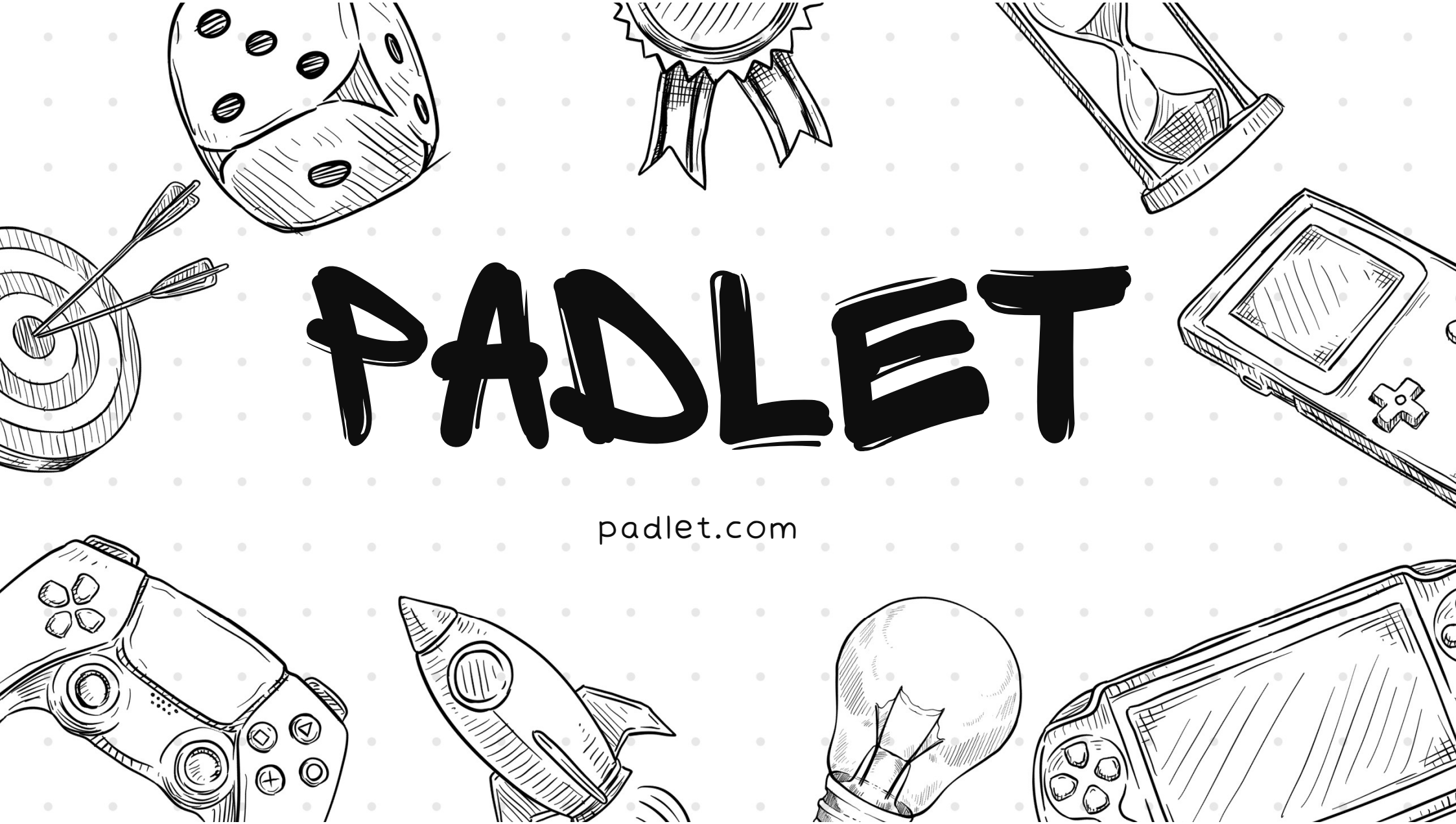
gamifieded.pou-cakovec.hr

# GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

**2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906**






padlet.com

# Introducción

Padlet es un lienzo digital colaborativo que ayuda a aumentar la automotivación a través de las habilidades interpersonales, fomentando la reflexión, el intercambio de ideas y el apoyo entre pares.

Padlet Board / Sandbox / Pricing / Templates / Education / TA

Get a quote Log in Sign up

# VISUAL COLLABORATION FOR CREATIVE WORK AND EDUCATION

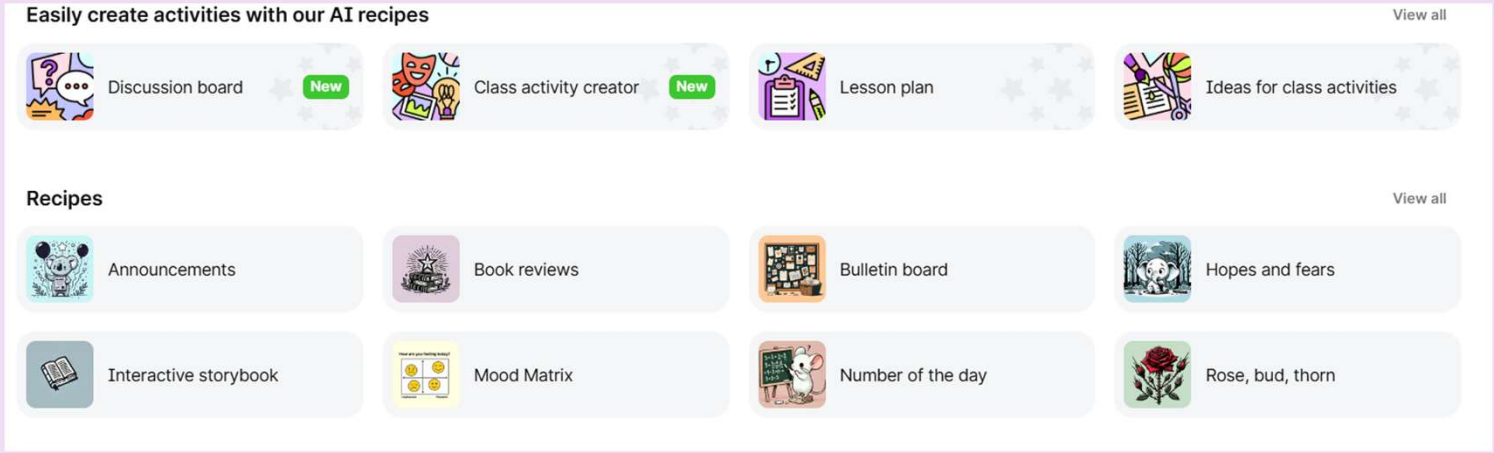
GDPR compliant. Used by 40 million beautiful people around the world.

Sign up - it's free



# Entorno de aprendizaje Padlet

Padlet funciona como un muro visual en línea accesible a través de un navegador web o una aplicación móvil. Los estudiantes pueden publicar contenido fácilmente, a menudo sin necesidad de crear una cuenta.

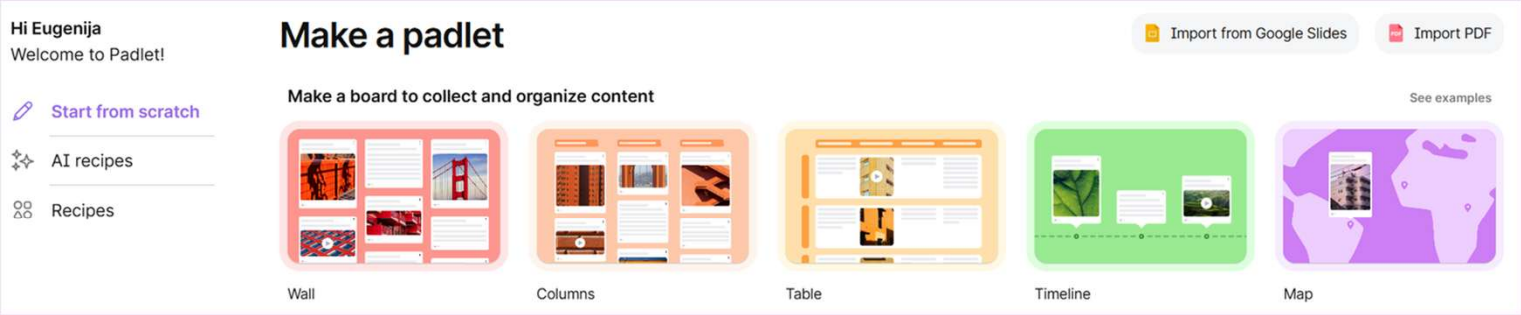


# Primeros pasos con Padlet

Los profesores crean un tablero y comparten el enlace de acceso. Los alumnos añaden publicaciones en forma de notas digitales que contienen texto, imágenes, vídeos, enlaces o grabaciones de voz.

# Colaboración visual

Padlet ofrece diferentes diseños, como cuadrículas, líneas de tiempo o lienzos de formato libre. Estos formatos facilitan la lluvia de ideas, el establecimiento de objetivos y la expresión creativa.



# Fomentar la automotivación

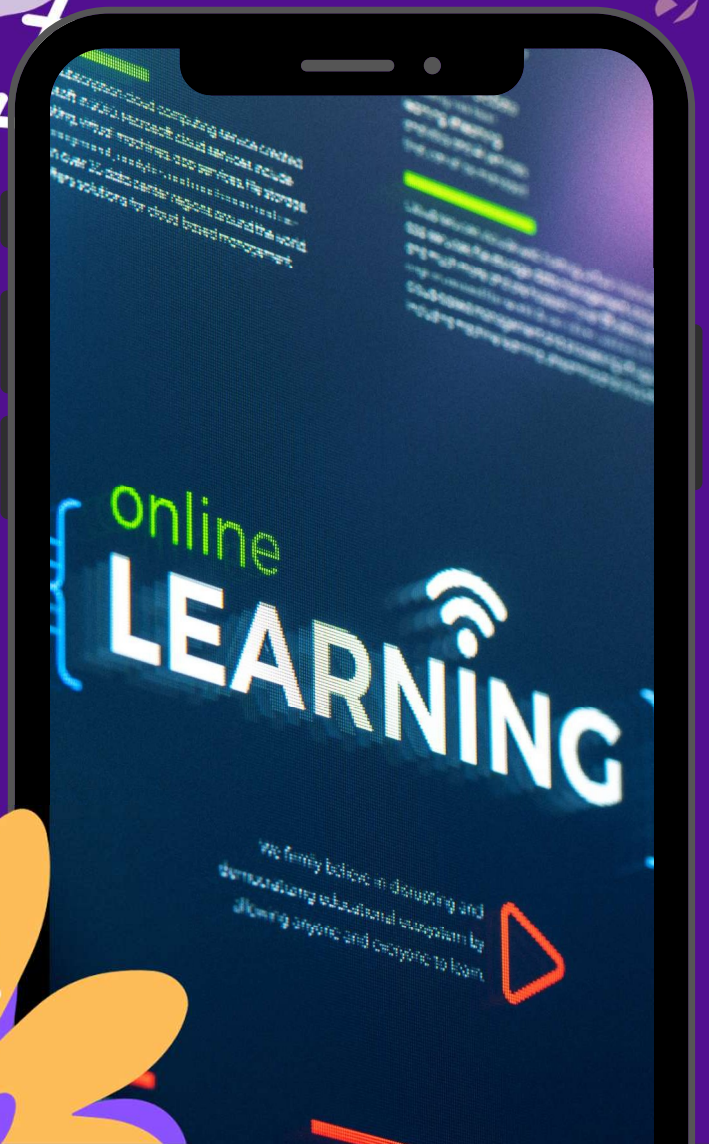
Al compartir ideas y reflexiones, los estudiantes toman mayor conciencia de sus objetivos y progresos. Los comentarios y los "me gusta" de sus compañeros aumentan la confianza y la motivación.

# Interacción del alumno

Los estudiantes interactúan publicando, comentando y reaccionando a las contribuciones de los demás. Las opciones de anonimato fomentan la participación de los estudiantes tímidos o con menos confianza en sí mismos.

# Uso para aumentar la automotivación a través de las habilidades blandas.

En el curso "Fomentando la automotivación a través de las habilidades blandas", Padlet se utiliza para crear paneles de visión, diarios de reflexión y muros de retroalimentación entre compañeros, lo que ayuda a los estudiantes adultos a desarrollar confianza, motivación y un sentido de comunidad.




# GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Padlet

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