gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




HÁBITICA
habitica.com

Introducción

Habitica es una aplicación para crear hábitos y aumentar la productividad, diseñada como un juego de rol.

Convierte tareas de la vida real en desafíos donde los alumnos obtienen recompensas y suben de nivel.

habitica

Get Started Mobile Apps Learn More

Log In



Motivate yourself to achieve your goals.

It's time to have fun when you get things done! Join over 4 million Habiticans and improve your life one task at a time.

Sign Up For Free

Email

Password

Confirm Password

Continue

OR

Continue with Google

Continue with Apple

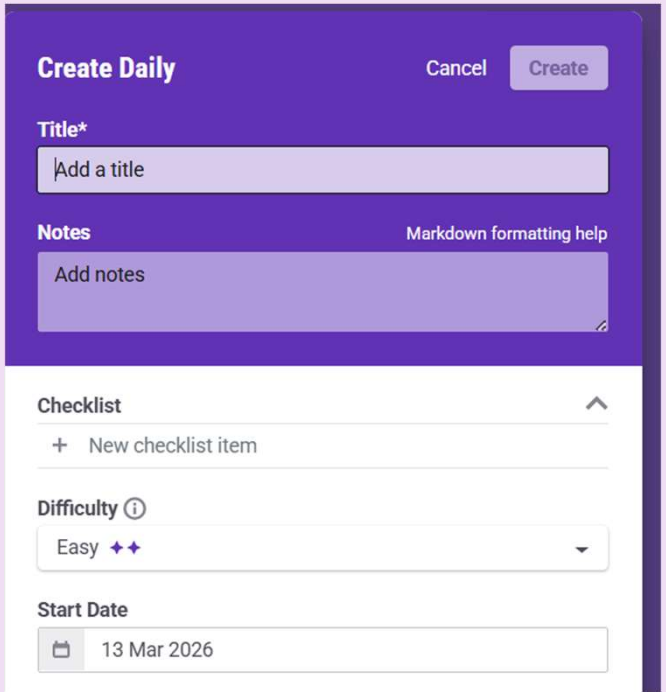
Página principal de Habitica

Los usuarios crean una cuenta y configuran su perfil. Pueden personalizar su avatar y elegir sus objetivos.



Agregar tareas

Los usuarios añaden hábitos, tareas diarias u objetivos pendientes.
Cada tarea representa una responsabilidad de la vida real o un objetivo de aprendizaje.



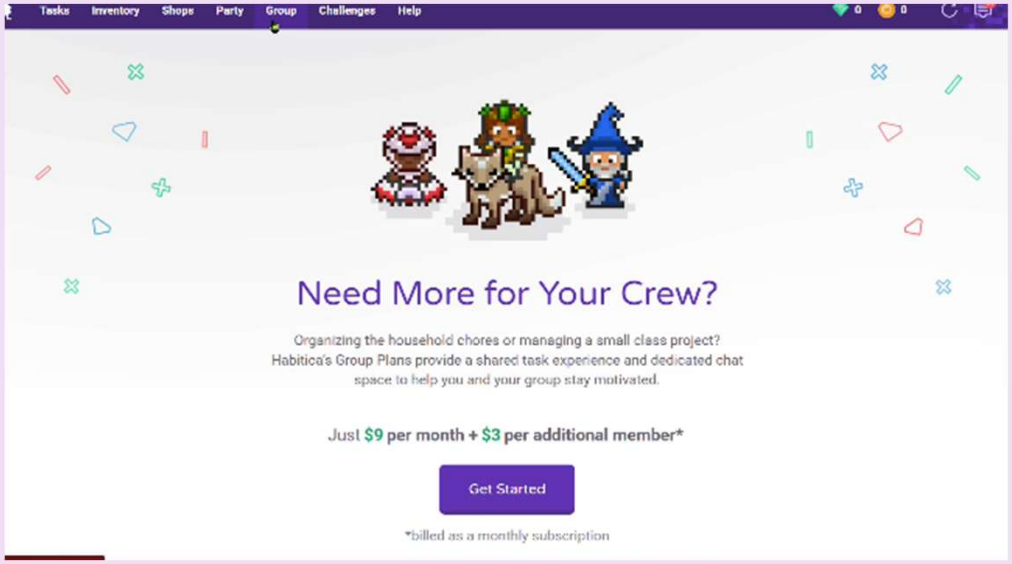
Progreso gamificado

Al completar las tareas, los alumnos ganan puntos y recompensas.

El progreso se visualiza a través de niveles, logros y objetos virtuales.

Desafíos grupales

Habitica permite afrontar retos en equipo y establecer objetivos compartidos.
Los compañeros pueden apoyarse mutuamente y mantener la responsabilidad.

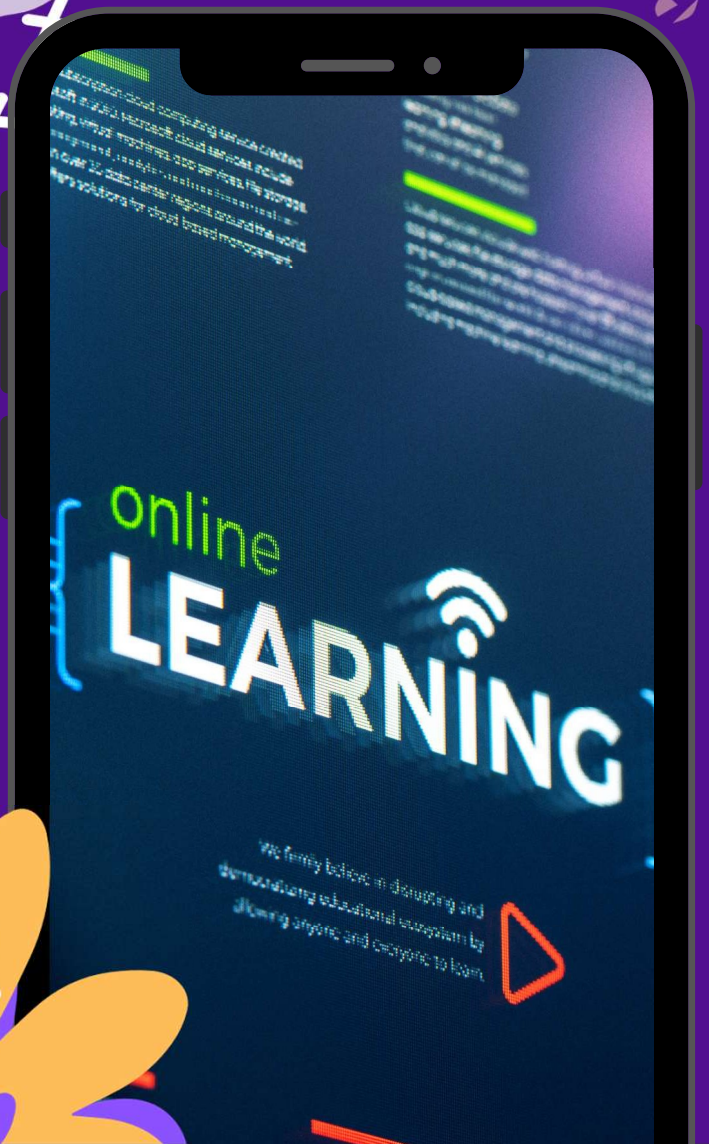


Seguimiento del desarrollo

El sistema muestra progresos a lo largo del tiempo. El avance visible aumenta la confianza y la autorregulación.

Fomentar la automotivación

Habitica fomenta la perseverancia, la responsabilidad y el compromiso con los objetivos. Las recompensas gamificadas hacen que el aprendizaje a largo plazo sea más atractivo.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos POR: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Habitica

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