gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906



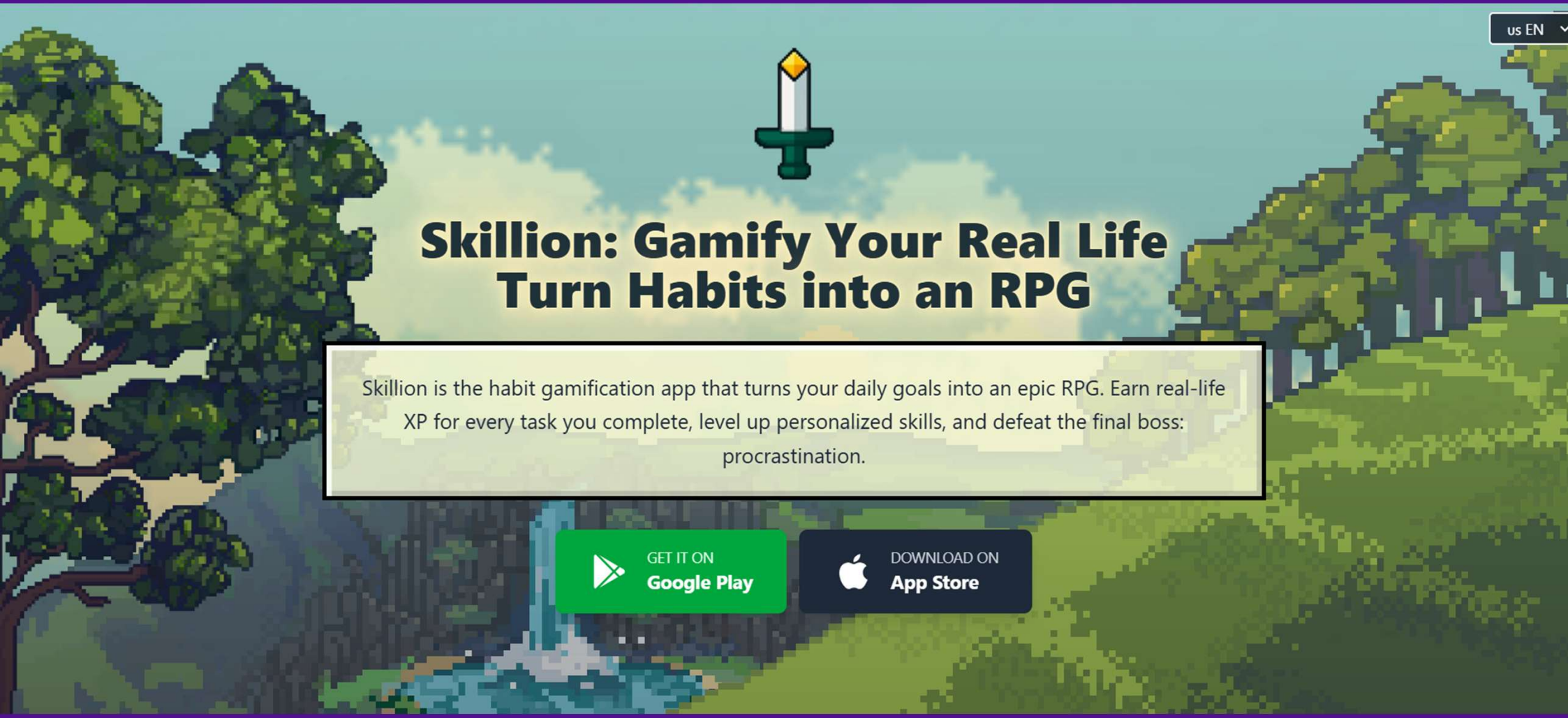


sKillion.app

Introducción

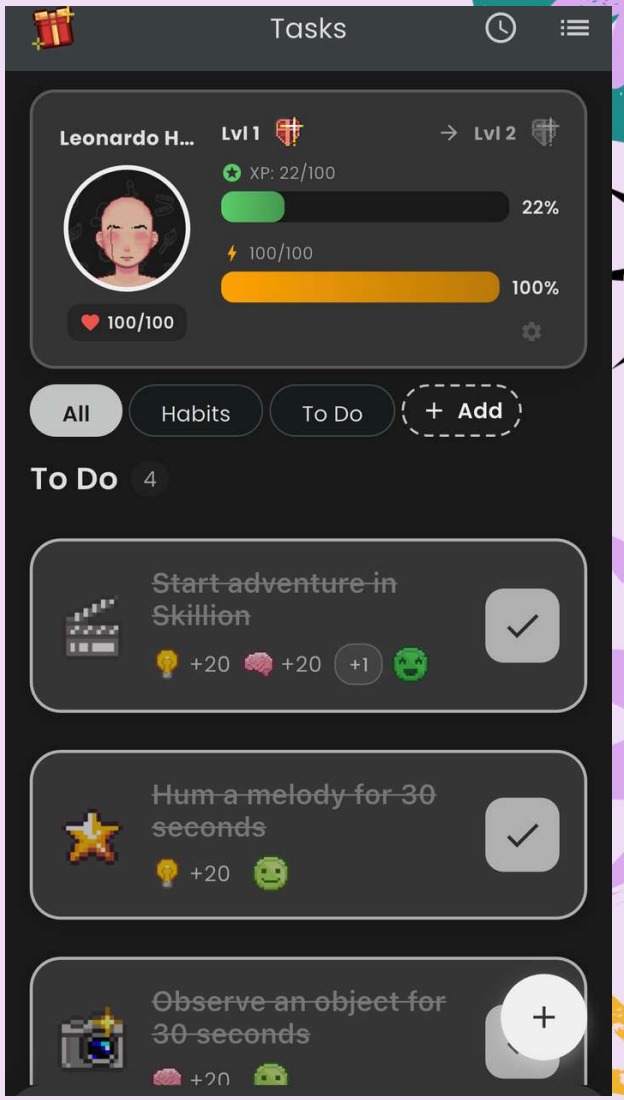
SKillion es una plataforma de aprendizaje gamificada diseñada para ayudar a los usuarios a desarrollar habilidades a través de desafíos y tareas interactivas.

Convierte las tareas cotidianas y los objetivos de aprendizaje en una experiencia similar a un juego.


us EN
Skillion: Gamify Your Real Life
Turn Habits into an RPG
Skillion is the habit gamification app that turns your daily goals into an epic RPG. Earn real-life XP for every task you complete, level up personalized skills, and defeat the final boss: procrastination.
GET IT ON
Google Play
DOWNLOAD ON
App Store

Acceso a las actividades de aprendizaje

Tras iniciar sesión, los usuarios pueden acceder a actividades de aprendizaje, realizar un seguimiento de su progreso y explorar diferentes tareas para el desarrollo de habilidades.



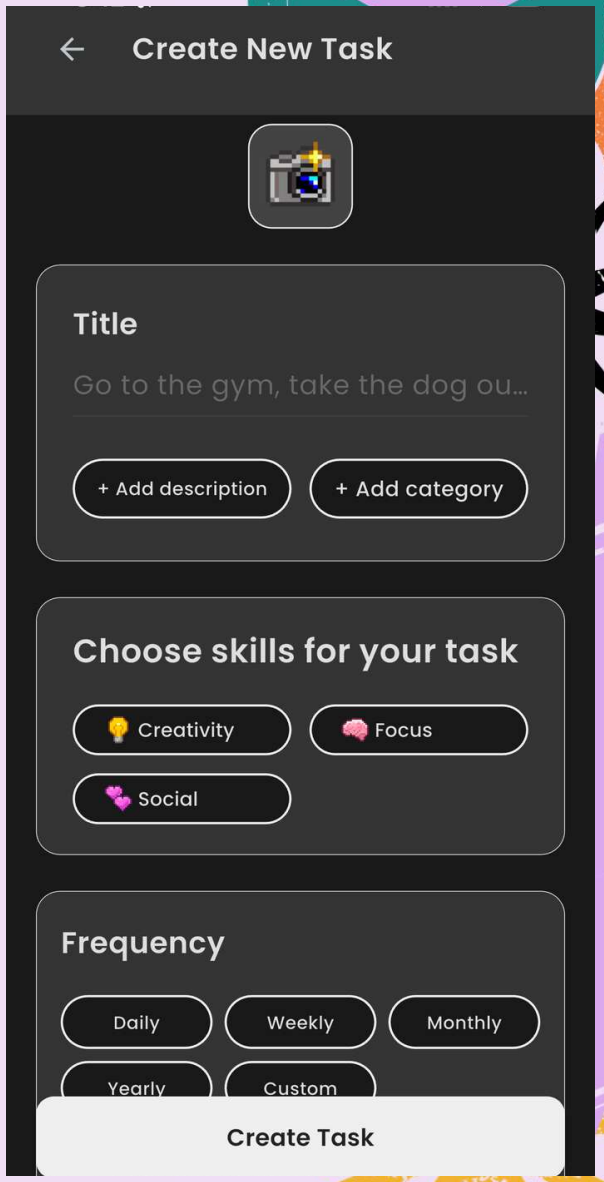
Desarrollo de habilidades a través de tareas

Los usuarios seleccionan actividades centradas en el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la creatividad y la automotivación.

Los alumnos completan pequeñas tareas y desafíos que fomentan la participación activa y el aprendizaje.

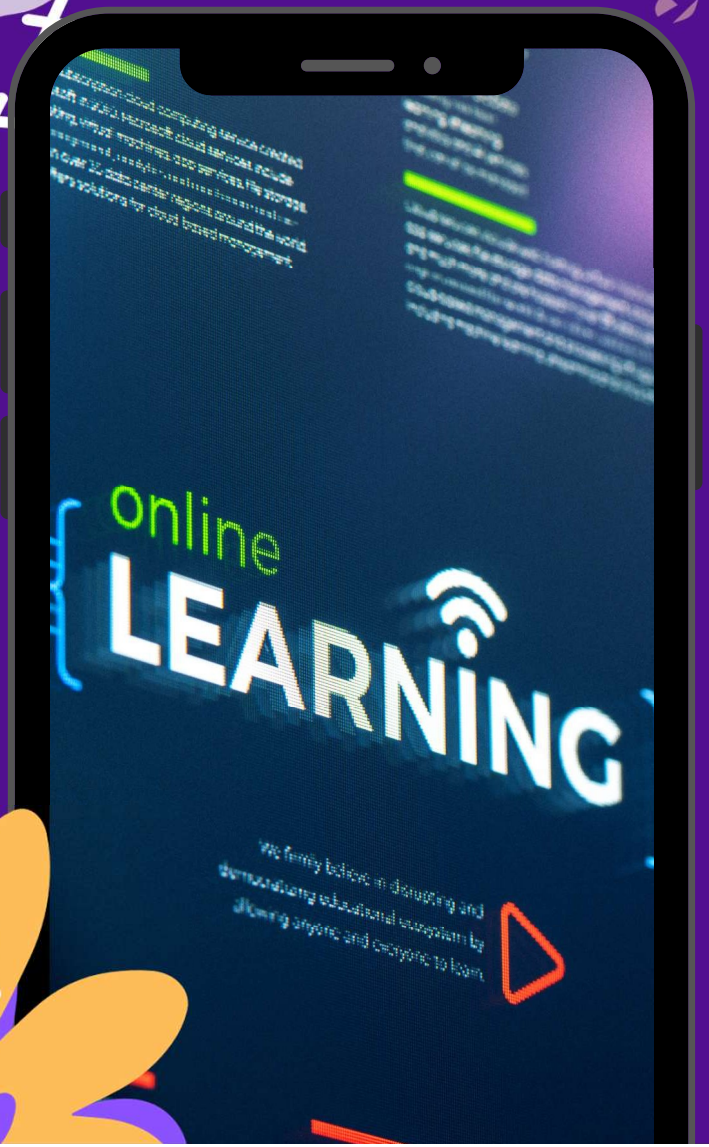
Motivación a través de la gamificación

La plataforma utiliza puntos, seguimiento del progreso y logros para mantener motivados a los usuarios. Estos pueden observar su mejora a lo largo del tiempo, lo que fomenta el esfuerzo constante y el aprendizaje.



Desarrollo de habilidades blandas

La estructura gamificada fomenta la perseverancia, el establecimiento de objetivos y el desarrollo de importantes habilidades interpersonales.



GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: SKillion

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