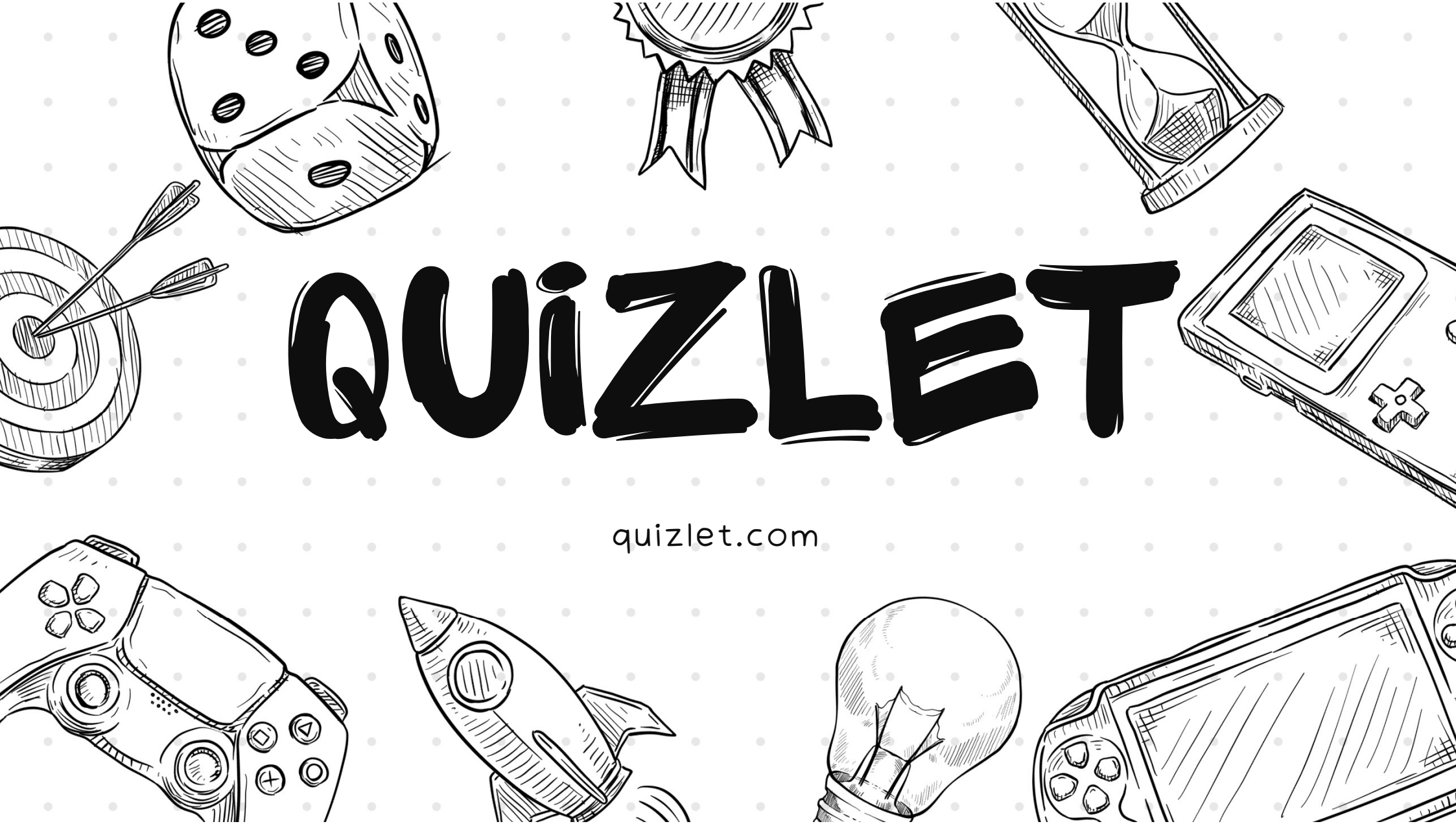
gamifieded.pou-cakovec.hr

GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906




QUIZLET
quizlet.com

Introducción

Quizlet es una herramienta en línea para aprender vocabulario en inglés mediante tarjetas didácticas digitales y juegos sencillos.



Quizlet Study tools Subject areas Search for study guides + Create Log in

How do you want to study?

Master whatever you're learning with Quizlet's interactive flashcards, practice tests and study activities.

Sign up for free

I'm a teacher

Learn

la pintura



Study Guides

Greek art

Outline Quick reference

Key dates

Flashcards

superior vena cava



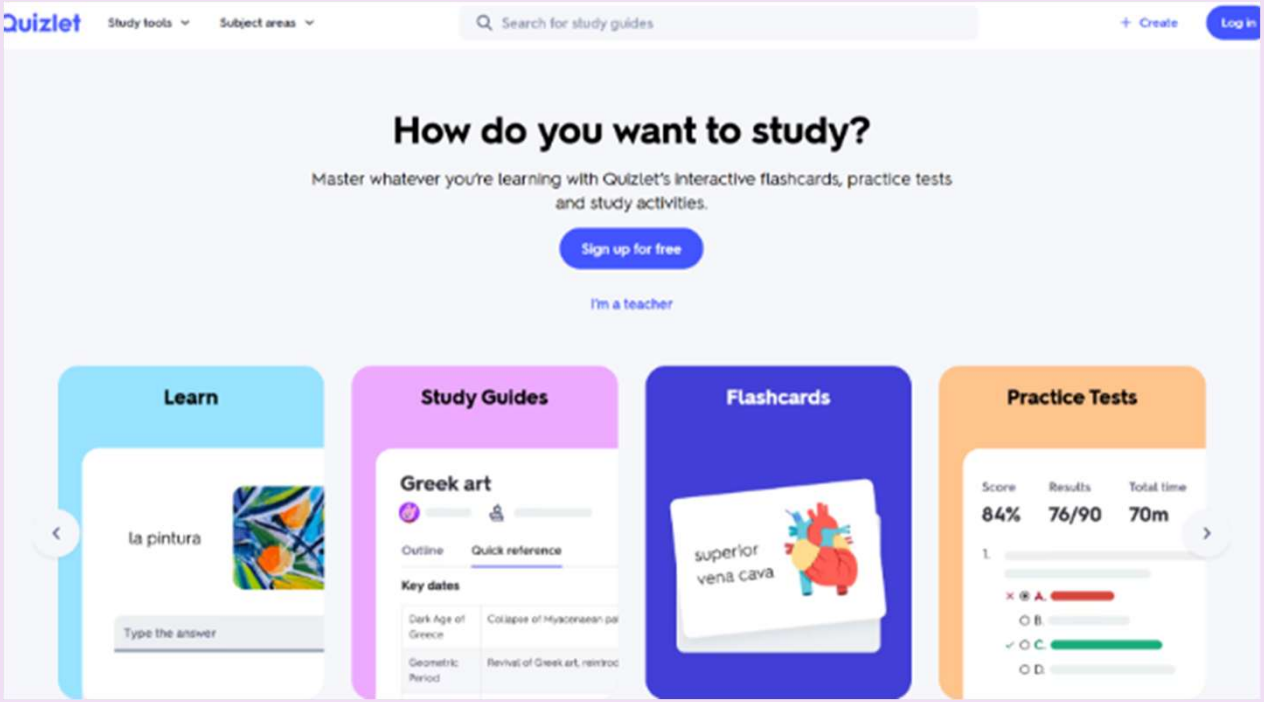
Practice Tests

Score	Results	Total time
84%	76/90	70m

1.

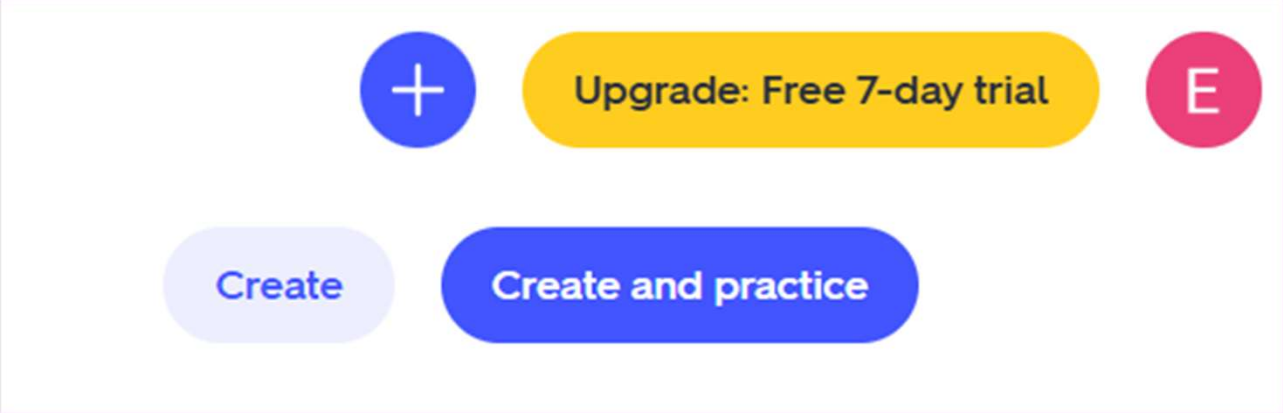
Página principal de Quizlet

En la página principal de Quizlet, los usuarios inician sesión y acceden a los conjuntos de estudio desde el panel de control.



Creando un nuevo conjunto

Al hacer clic en "Crear", se crea un nuevo conjunto de vocabulario añadiendo términos y definiciones.

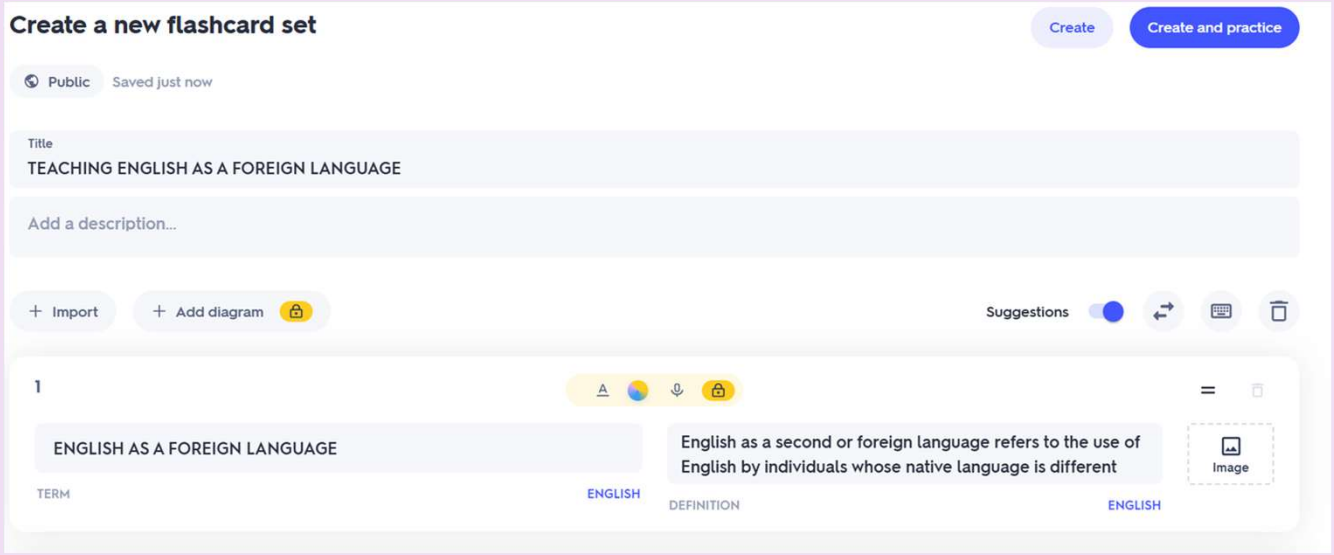


Elegir cómo crear

Los usuarios pueden escribir su propio contenido o reutilizar conjuntos existentes de la biblioteca de Quizlet.

Editar un término

Cada término puede incluir una definición, traducción, imagen y pronunciación en audio.



Actividad de ejemplo

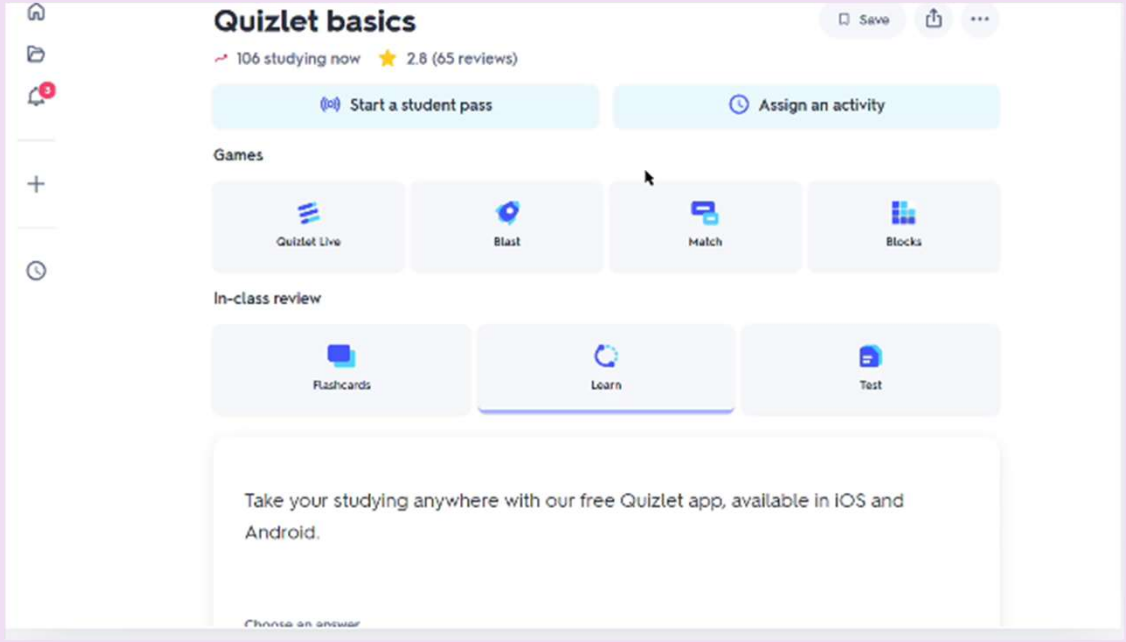
Los alumnos practican el vocabulario mediante tarjetas didácticas, juegos de emparejamiento o pruebas cortas.

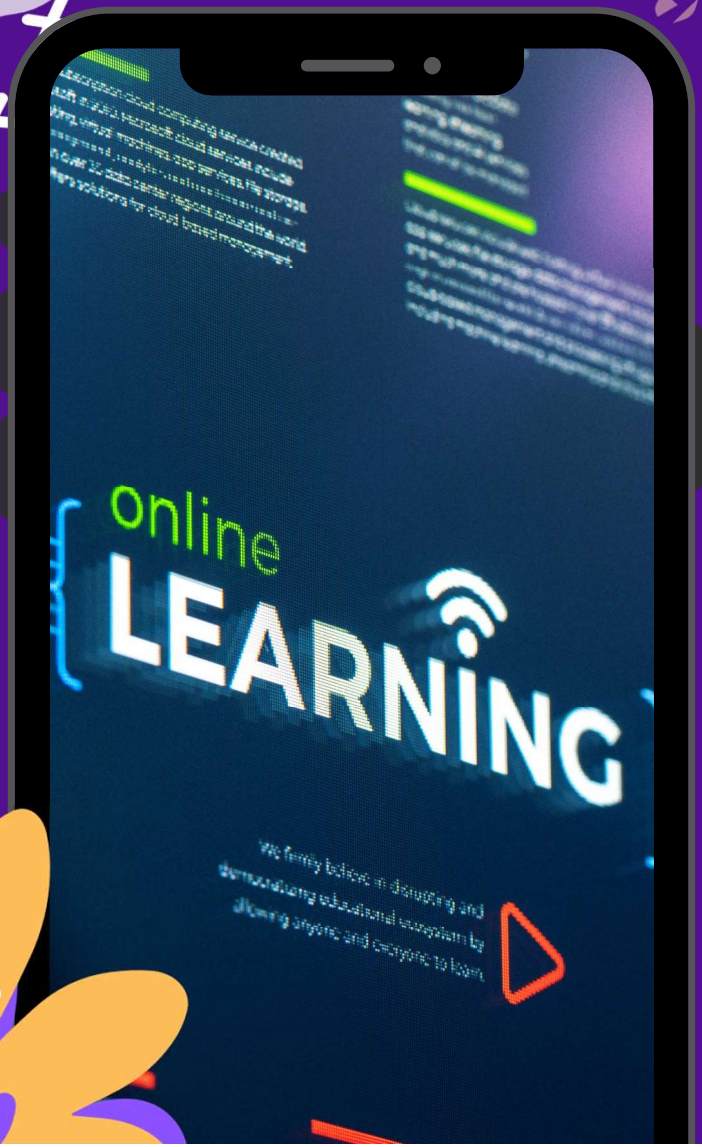
Iniciar la actividad

Los alumnos eligen un modo de estudio, como Tarjetas didácticas, Aprender o Emparejar.

Interacción del participante

Los alumnos estudian de forma independiente a su propio ritmo y repiten las actividades según sea necesario.





GamifiedEd: La gamificación en la educación de adultos

2025-1-HR01-KA220-ADU-000351906

Créditos:

Materiales escritos por: Ljudska Univerza Lendava

Gráficos: Canva

Imágenes: Quizlet

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