



Co-funded by
the European Union



Project No: 2021-1-FI01-KA220-ADU-000035370

Competencia en lectoescritura

Aprender vocabulario con una app



Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, ecofriendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!



Aprender vocabulario con una app

Objetivo(s) principal(es):

Ayuda a los alumnos a estudiar vocabulario con la aplicación Quizlet.

- Los alumnos desarrollan su vocabulario.
- También desarrollan sus competencias digitales.

Tipo de actividad:

Actividad individual. El profesor introduce el glosario que los alumnos tienen que aprender.

Método de trabajo:

1. Todos los estudiantes instalan la versión gratuita de la aplicación Quizlet.com.
2. Los alumnos crean una cuenta como alumno. El profesor crea una cuenta como profesor.
3. El profesor crea una clase: Haga clic en 'crear una nueva clase'.
4. El profesor introduce un glosario de un tema concreto o de una lección determinada. Para cada palabra escribe una definición, el significado o una descripción.
5. Quizlet crea una tarjeta con cada término que introduzcas. En una cara de la tarjeta está la palabra y en la otra la definición. Haz clic en la tarjeta y ésta se girará.
6. Con este material el alumno puede empezar a estudiar el vocabulario.

Una vez que hayas entrado en el glosario, Quizlet te ofrece una pequeña variedad de ejercicios:

- a) El alumno puede utilizar tarjetas para aprender las palabras: pulsando sobre la tarjeta, ésta se da la vuelta y el alumno ve la definición.
- b) El alumno puede elegir "aprender": entonces ve una descripción y tiene que elegir el término que pertenece a esta descripción.
- c) El alumno puede elegir 'test': el profesor puede configurar este test y elegir entre:
 - i) Respuestas con "Término", "Definición" o "Ambos".
 - ii) También puedes personalizar el test y elegir el tipo de respuestas que quieres que elijan los alumnos:
 - (1) "Correcto/incorrecto",
 - (2) "Opción múltiple",
 - (3) 'Emparejamiento',
 - (4) Respuestas "escritas".
- d) El alumno puede elegir "combinar": entonces verá 5 casillas con definiciones y 5 casillas con términos y tendrá que encontrar las combinaciones correctas arrastrándolas unas junto a otras. Si la respuesta es correcta, las casillas desaparecen.

Por último, existe la posibilidad de jugar en pareja o en grupo: "Punto de control" o "Clásico en vivo". Aquí el profesor selecciona los términos con su definición y comienza el juego. Los alumnos tienen que encontrar las respuestas correctas en el menor tiempo posible y ver quién gana la partida



Co-funded by
the European Union

Scan to learn more!



Thank you!

Proj. no: 2021-1-FI01-KA220-ADU-000035370

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.