

QUIZZZ (HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN)

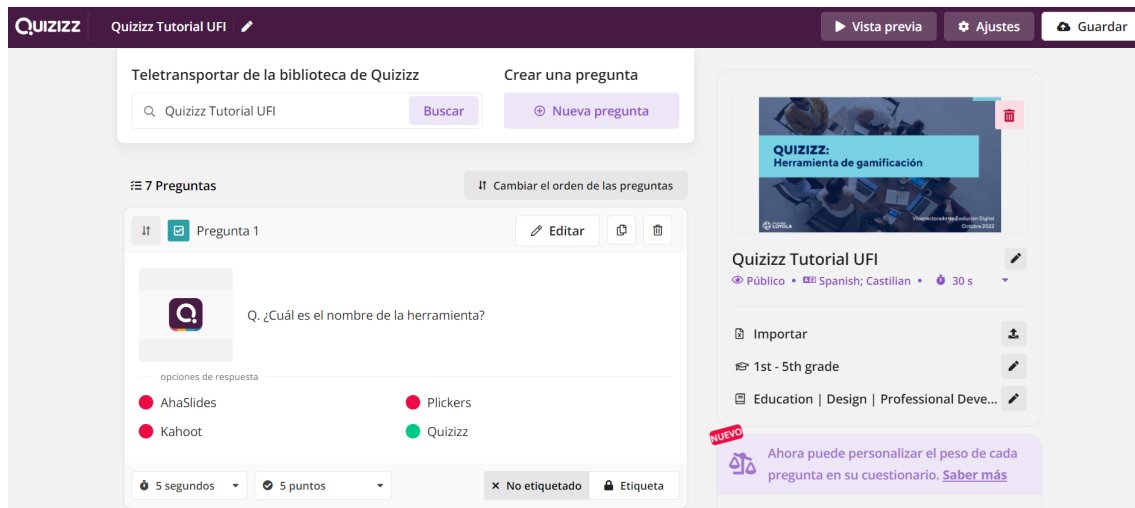


Es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten. Ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materiales y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes en la plataforma. El software se usa en clase, tareas grupales, revisión previa a la prueba y evaluaciones formativas.

CREAR TU PROPIO JUEGO

Para crear un cuestionario ejecute los siguientes pasos:

1. Pulse sobre **crear** y seleccione Lección o Examen/Cuestionario
2. Inserte un nombre del cuestionario
3. Elige temas relevantes
4. Cree nuevas preguntas o busque en la biblioteca de Quizizz
 - a. Seleccione tipo de pregunta
 - b. Puede insertar una imagen
 - c. Puede añadir o quitar opciones (por defecto, 4 opciones)
 - d. Puede modificar la puntuación de la pregunta (por defecto, 5 puntos)
 - e. Puede modificar el tiempo de respuesta (por defecto, 30 segundos)
5. Pulse sobre vista previa para ver el resultado final
6. Pulse guardar para finalizar. Recuerde que puede insertar una imagen, título, clasificación de los resultados, idioma...



The screenshot shows the Quizizz interface. At the top, there's a header with the Quizizz logo, the name of the quiz 'Quizizz Tutorial UFI', and buttons for 'Vista previa', 'Ajustes', and 'Guardar'. Below the header, there are two main sections: 'Teletransportar de la biblioteca de Quizizz' with a search bar and 'Crear una pregunta' with a 'Nueva pregunta' button. The main area shows a question editor for 'Pregunta 1' with the text '¿Cuál es el nombre de la herramienta?'. Below the question, there are options for response types: AhaSlides, Kahoot, Plickers, and Quizizz. At the bottom of the editor, there are settings for time (5 segundos), points (5 puntos), and tagging (No etiquetado). On the right side, there's a preview of the quiz titled 'Quizizz Tutorial UFI' with settings for 'Público', 'Spanish; Castilian', and '30 s'. There are also options to 'Importar', '1st - 5th grade', and 'Education | Design | Professional Deve...'. A 'NUEVO' badge is visible next to a notification about personalizing question weights.

JUEGO EN DIRECTO

Desde la biblioteca seleccione el cuestionario que desee utilizar con los estudiantes. Una vez dentro, seleccione "Empezar un examen en vivo" / "Empezar directo examen"

Campus Sevilla

Avda. de las Universidades s/n.
41704 - Dos Hermanas, Sevilla, España.
Tel. +34 955 641 600

Campus Córdoba

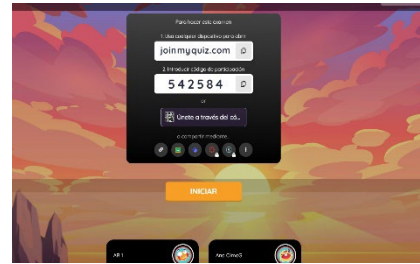
Escritor Castilla Aguayo, 4.
14004 - Córdoba, España.
Tel. +34 957 222 100

Campus Granada

Calle Prof. Vicente Callao, 15
18011 Granada, España.
Tel. +34 958 185 252

La herramienta permite dos sistemas: clásico y ritmo del profesor.

En el modo **clásico**, el alumnado progresa a su propio ritmo y el profesor visualiza el marcador y los resultados en directo. Las preguntas aparecen en diferente orden para cada estudiante. Puede seleccionar tres opciones: equipo, clásico y examen. En la opción **equipo**, los estudiantes responden a su propio ritmo, pero las puntuaciones se agrupan por equipo. En la opción **clásico**, los estudiantes responden a su propio ritmo y compiten individualmente. La opción **examen** requiere de inicio de sesión por parte del alumnado y es un modo sencillo para una evaluación más seria.

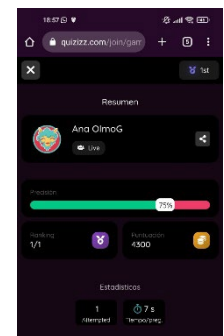


Captura 1 - Iniciar cuestionario

En el modo **ritmo del profesor**, el docente controla el ritmo para que todos los estudiantes avancen a la misma vez de pregunta. El estudiante responde una pregunta y debe esperar a que el profesor pase a la siguiente. Una vez finalizado el estudiante podrá consultar sus resultados.



Captura 3 - Panel de control (web)



Captura 2 - Resultados estudiante APP

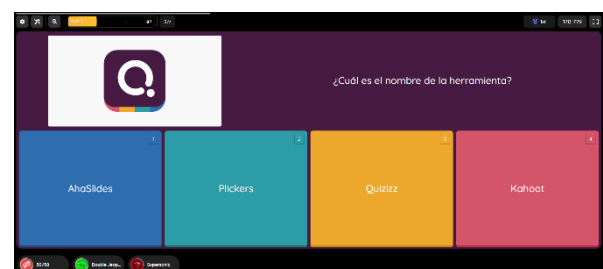
La aplicación móvil solo permite el modo clásico.

En cualquiera de los dos sistemas, el estudiante deberá introducir en el navegador **joinmyquiz.com** y el **código de participación** que aparece al utilizar un cuestionario.

En ocasiones, al finalizar el cuestionario si el estudiante ha dado respuestas erróneas, la aplicación le permite seleccionar una de ellas y muestra de nuevo la pregunta. También, pueden utilizar tres tipos de comodines.



Captura 5 - Visual del participante (inicio)



Captura 4 - Visual del participante (juego)

Campus Sevilla

Avda. de las Universidades s/n.
41704 - Dos Hermanas, Sevilla, España.
Tel. +34 955 641 600

Campus Córdoba

Escritor Castilla Aguayo, 4.
14004 - Córdoba, España.
Tel. +34 957 222 100

Campus Granada

Calle Prof. Vicente Callao, 15
18011 Granada, España.
Tel. +34 958 185 252