

TEMA: EVALUACIÓN VIRTUAL

Ventajas del *Quizizz* como herramienta para evaluar a los estudiantes de cualquier nivel educativo de manera remota

Presenta: *Flor de María Gabriela Chávez Hernández*
estudiante de la Maestría en Educación
Teléfono: 442 4878495
Correo electrónico: fchavezhernandez@hotmail.com

La evaluación es uno de los conceptos más estudiados por los teóricos de hoy en día. De acuerdo a Duque, es “una fase de control que tiene como objeto no sólo la revisión de lo realizado sino también el análisis sobre las causas y razones para determinados resultados” (Duque, 1993, p. 167). Por otro lado, El *Joint Committee on Standards for Educational Evaluation* señala que “es el enjuiciamiento sistemático de la validez o mérito de un objeto” (Stufflebeam y Shinkfield, 1995, p. 19).

En concordancia con Mora, la evaluación puede llegar a ser un proceso complejo e ineludible. Una fuerza positiva cuando sirve para progresar, y que puede ser utilizada para identificar los puntos débiles y fuertes, siempre tendiente a la mejora continua (Mora, 204, p. 3).

Ante los hechos que se están viviendo en el mundo entero, los maestros de todos los niveles nos estamos enfrentando a una situación que, quizá inédita, nos empuja a buscar nuevas formas de innovar las prácticas educativas en el aula. Evaluar e interactuar con los estudiantes de manera remota, se ha convertido en todo un reto porque implica mejores prácticas educativas durante el confinamiento por COVID-19.

El abrupto cambio que se generó de un momento a otro, rompió con la rutina, la planeación, organización y calendarización que los profesores llevaban en su día a día. Asimismo, a muchos de ellos se les ha complicado mantenerse en contacto con sus alumnos, y sobre todo evaluar el conocimiento adquirido hasta este momento por la distancia que los separa.

Para ello existen varias plataformas para trabajar, tanto de forma presencial, como a distancia, a las que se les puede sacar provecho. Por nombrar algunas está *Kahoot*, *Socrative*, *Schology*, *Classroom*, *Quizizz*, entre otras. El objetivo del presente trabajo es mostrar el manejo y las ventajas del uso del *Quizizz* como herramienta para evaluar a los alumnos. El propósito es contribuir con una explicación lo más clara posible para el uso de dicha herramienta, a través de un tutorial gráfico que guíe paso a paso el uso de la misma, y mostrar que este tipo de herramientas pueden a su vez fomentar la empatía con sus educandos.

Desarrollo

Quizizz es una aplicación que fue cocreada en 2015 por Ankit Gupta y Deepak Joy Cheenath, después de haber creado *Wizen World*, un juego de matemáticas basado en avatares que tuvo muy buena aceptación en el sector educativo. El objetivo de crear *Quizizz* fue innovar y crear una herramienta que les permitiera a los maestros crear sus propios contenidos, de manera lúdica y divertida.

Es un modelo *freemium*, gratuito para todos, sin fines de lucro, que también ha sido implementado en la capacitación de los recursos humanos de las empresas y en el establecimiento de algunas campañas de marketing. Además, existe la alternativa de pago, para los que quieran implementar otras funciones de aprendizaje.

El objetivo de la aplicación es formular preguntas personalizadas de una manera entretenida. Aunque hay diferentes videos que permiten conocer su funcionamiento, en este trabajo nos propusimos estructurar un tutorial gráfico que le permita al docente seguir paso a paso el uso de la misma.

Ventajas del uso de Quizizz

Varias de las ventajas que ofrece el uso de *Quizizz* es que es compatible con todos los dispositivos imaginable (celulares, tabletas, computadoras, laps, etc.), así como las ventajas que se enlistan a continuación:

- Es lúdico y divertido, tanto para el estudiante como para el alumno.
- El manejo de la plataforma es muy sencillo.

- Se pueden crear o elegir memes que felicitan a los estudiantes cuando han contestado de manera correcta una pregunta.
- Se puede hacer uso de exámenes que han sido creados y/o estructurados por otros usuarios.
- Tanto el maestro como los alumnos, pueden visualizar el record del grupo, es decir, cómo van avanzando. Se ponen en verde las respuestas correctas, y en rojo las respuestas incorrectas.
- Cuando el estudiante termina le aparece el porcentaje de aciertos (ejemplo 89%), lo que permite el acceso a una calificación inmediata.
- Para evitar que los alumnos copien o se pasen las respuestas, existe la opción de barajar las preguntas y respuestas, de tal forma que cuando un estudiante ve una pregunta, los demás están viendo otras.
- El maestro puede acceder a un archivo en Excel donde se reportan las calificaciones de los alumnos y las respuestas correctas e incorrectas que obtuvo a lo largo de la prueba.

Conclusión

De acuerdo a Ausubel, el aprendizaje significativo es aquel que puede ser distinguido del repetitivo o memorístico, y donde se usan los conocimientos previos del niño para anclar otros conocimientos nuevos, donde el niño participa activamente (Ausubel, Novak & Hanesian, 2001, p. 37). El docente es el encargado de fomentar experiencias significativas que le permitan a los estudiantes, a través de estrategias pedagógicas, adquirir conocimientos que serán aplicables en su vida cotidiana.

Es por eso que este tipo de herramientas puede servir de ayuda a los maestros que propician este tipo de acercamientos con el conocimiento. La herramienta *Quizizz* permite la interacción y el uso de conocimientos previos para resolver determinados problemas.

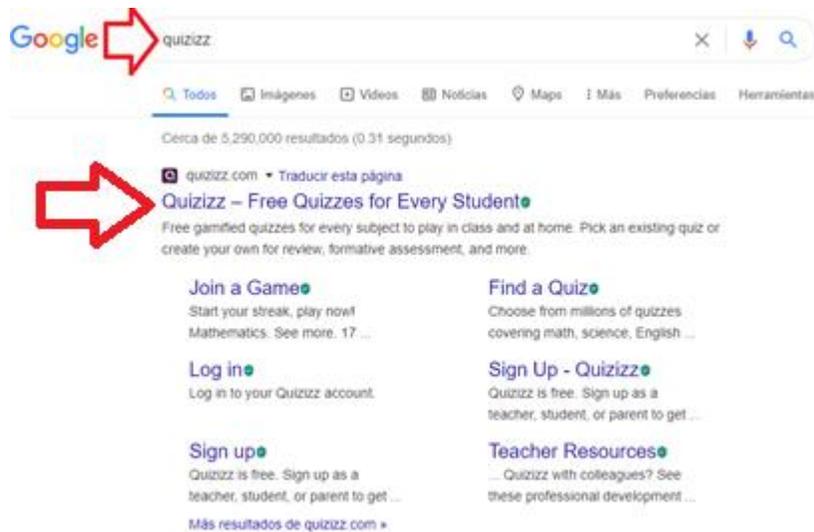
Considero que es una excelente estrategia para aminorar la carga de trabajo de los maestros y para fomentar la curiosidad en los educandos. De forma personal me ha servido para evaluar a distancia a mis alumnos. La única desventaja es la conectividad a internet, y que en algunas ocasiones la intermitencia en el servicio “saca” de la aplicación a los

estudiantes que ya lo estaban contestando. Esto se resuelve guardando el examen en PDF para que pueda ser contestado sin la ayuda del dispositivo

Tutorial para el uso de Quizizz

Indicaciones: favor de seguir las **fechas rojas** y poner atención en los **círculos rojos**.

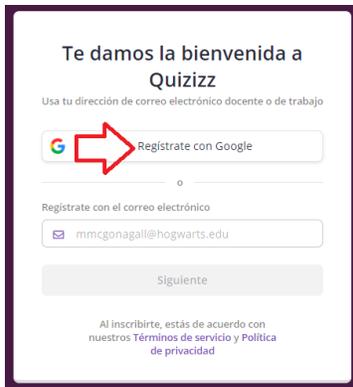
1. Escribe *Quizizz* en el buscador de Google y seleccionar la primera opción que aparezca.



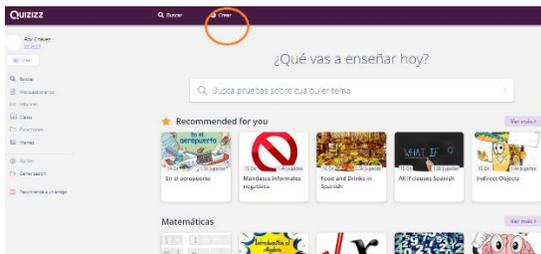
2. Seleccionar “Para escuelas” (ver círculo rojo) y luego dar clic en “Registrarse”.



3. Luego da clic donde está la flecha roja.



4. ¡Ya estás en la página! Ahora le vas a dar clic en “Crear”.



5. Le darás nombre a tu cuestionario (el que tú quieras).



6. Luego vas a elegir la materia correspondiente. No importa qué elijas. Después darás clic en “Siguiente”.



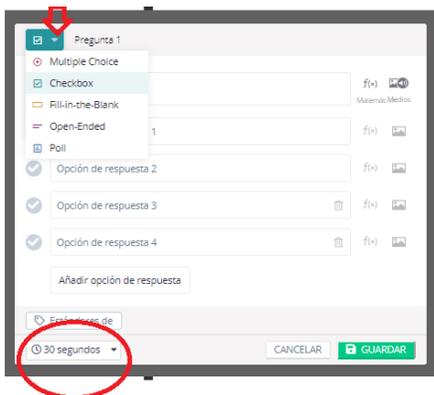
7. Te aparecerá la siguiente imagen. Si quieres hacer tu propio *Quizizz*, da clic en la primera. Si quieres usar uno ya elaborado por los usuarios, dale clic en la segunda.



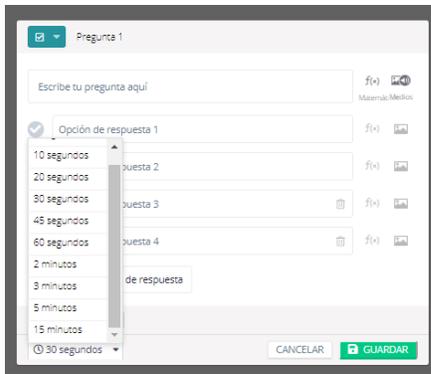
8. Estas son las modalidades de respuestas, para que elijas la que mejor te convenga.



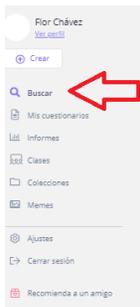
9. Si eliges “Opción múltiple” o “Caja”, podrás anotar respuestas opcionales. Darás clic en la ✓ donde esté la respuesta correcta, y se te pondrá en negrita. También puedes elegir el tiempo que pueden tardarse tus estudiantes en responder la pregunta (ver círculo rojo). También puedes insertar fórmulas, imágenes o links. No olvides darle guardar a cada pregunta.



10. Aquí se visualiza el tiempo. Desde los 10 segundos hasta los quince minutos. Dependiendo de la complejidad de la materia. Tú elijes.



11. Para buscar tu examen le das clic en “Buscar”.



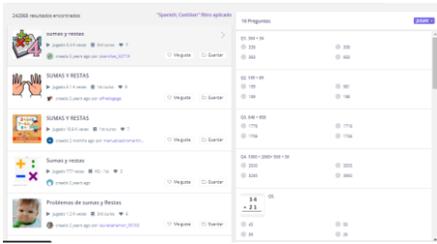
12. Si quieres usar algún otro recurso de la plataforma, tecleas lo que buscas. Puede ser biología, estadística, lectura, cuentos, etc., ¡lo que se te ocurra!



13. Supongamos que quieres que tus alumnos se ejerciten en las sumas y restas. Vas a escribir “Sumas y restas”.



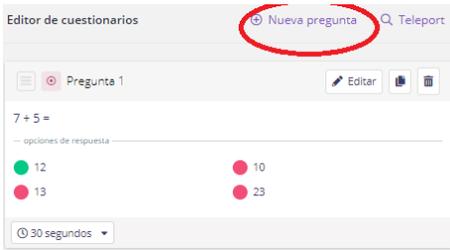
14. Y encontrarás varios exámenes o quizizz del tema. A la derecha se ve parte del quizizz. No hace falta darle clic, con posicionarte en el espacio correspondiente te permite ver el examen.



15. Supongamos que eliges el tercero (ver imagen anterior). Darás clic, luego te vas a “Editar”.



16. Si quieres agregar una pregunta, darás clic en “Nueva pregunta”.



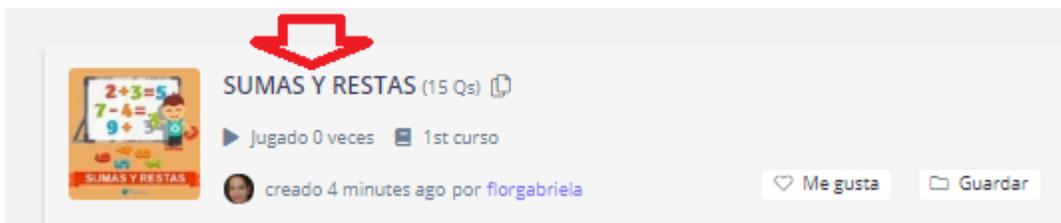
17. Ya que hayas terminado, le darás clic en “Terminar”. No lo olvides, de lo contrario no podrás usar el quizizz.



18. Si no le das terminar, te aparecerá como “Borrador”.



19. ¡Ya está en tu carpeta personal”!



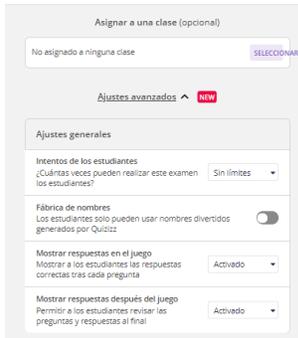
20. Para compartirlo con tus alumnos, le darás clic en “Jugar en vivo”.



21. Después elegirás qué modalidad quieres. El más recomendable es el de en medio, el “Clásico”.



22. Tú decides cuántos intentos puede tener el alumno, si *Quizizz* les asigna algún sobrenombre, si se van a mostrar las respuestas, etc. Como se ve en la imagen, todo está desactivado. Creo es lo más recomendable.



23. También puedes elegir aquí el tiempo y otros rubros. Es importante darle clic en **REVOLVER PREGUNTAS Y LAS OPCIONES DE RESPUESTA** para que no se copien.



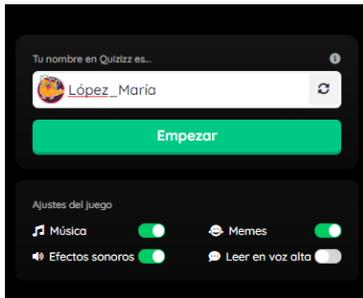
24. Luego le das continuar.



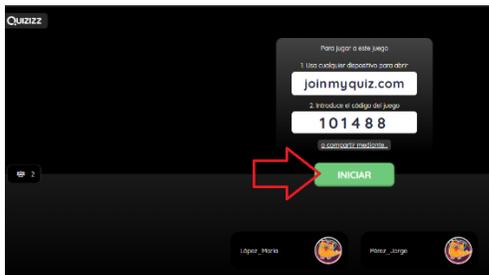
25. Les vas a pasar los datos que te arroje el *Quizizz*. Cada que actives el examen (aquí le llaman juego), el código va a cambiar.



26. A ellos les aparecerá de la siguiente manera, así que deben introducir su nombre, lo ideal es que comiencen con el apellido y luego el nombre, para que cuando vacíes tu hoja en Excel, te aparezca en orden alfabético.



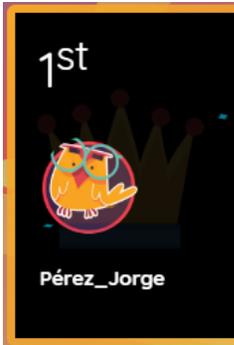
27. Ya que todos hayan ingresado, darás clic en “Iniciar”.



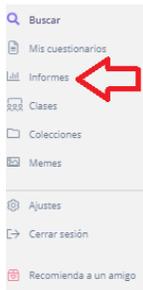
28. Te aparecerá esta imagen, donde observarás el avance de cada uno de ellos. De manera automática se activará música de fondo. Hay una bocina (parte superior derecha) donde puedes desactivar el sonido dando clic.



29. Una vez que tus estudiantes hayan finalizado, darás clic en terminar, y te aparecerán los tres primeros lugares. En esta ocasión solo hay un lugar porque eran dos supuestos jugadores.



30. Para recuperar las calificaciones, te irás a donde dice “Informes”.



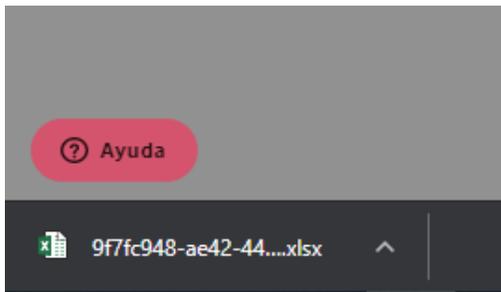
31. Te van a parecer todos tus quizizz. Le vas a dar clic donde están los tres puntitos.

Tipo	Nombre del cuestionario	Jugadores	Precisión	
Live	Los Hijos de Smith Completado 21 días ago	1	100%	⋮
Live	Los Hijos de Smith Completado 22 días ago	21	62%	⋮
Live	Metodología de la Investigación Completado 23 días ago	33	60%	⋮
Live	Contabilidad Básica Completado 23 días ago	24	78%	⋮
Test	Simulacro Fundamentos de Economía Completado 23 días ago	15	69%	⋮
Live	Metodología de la Investigación Completado 23 días ago	25	70%	⋮
Test	Conta I Completado 25 días ago	16	60%	⋮
Live	OFERTA Y DEMANDA. 1º bachillerato Completado 3 meses ago	18	55%	⋮
Live	Mercado Completado 3 meses ago	18	59%	⋮

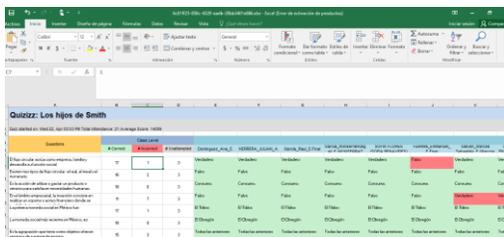
32. Después darás clic en “Descargar Excel”.

Tipo	Nombre del cuestionario	Jugadores	Precisión	
Live	Los Hijos de Smith Completado 21 días ago	1	100%	⋮ Descargar Excel
Live	Los Hijos de Smith Completado 22 días ago	21	62%	⋮ Recopilar informes
Live	Metodología de la Investigación Completado 22 días ago	33	60%	⋮ Eliminar informe
Live	Contabilidad Básica Completado 23 días ago	24	78%	⋮
Test	Simulacro Fundamentos de Economía Completado 23 días ago	15	69%	⋮
Live	Metodología de la Investigación Completado 23 días ago	25	70%	⋮
Test	Conta I Completado 25 días ago	16	60%	⋮
Live	OFERTA Y DEMANDA. 1º bachillerato Completado 3 meses ago	18	55%	⋮
Live	Mercado Completado 3 meses ago	18	59%	⋮

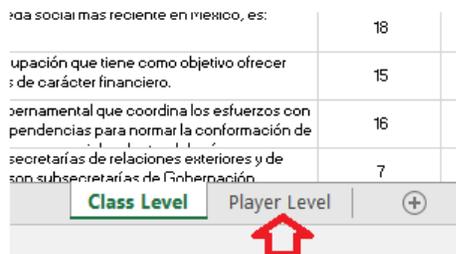
33. En la parte inferior izquierda aparecerá el archivo Excel. Puedes abrirlo.



34. Vas a encontrar dos hojas de Excel, en una aparecerán las respuestas correctas e incorrectas de cada alumno. (Como se muestra en la imagen).



35. Para ver la otra hoja, dar clic en Player Level (ver flecha roja).



36. Aquí te aparecerán en orden alfabético y las calificaciones obtenidas por ellos.

Quizizz: Los hijos de Smith
 Quiz started on: Wed 22, Apr 03:53 PM Total Attendance: 21 Average Score: 14009

Players	Score	Accuracy	Started At	Info
Dominquez_Ana_E	22070	96%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Quizizz App v4.25 on iPhone 8 Plus
HERREIRA_JULIAN_A	23660	92%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Safari on Other
Garcia_Raul_E_Final	19540	92%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Quizizz App v4.25 on SMI-A505G
Garcia_MonserratAbigail_E (MONSERRAT GARCIA)	20030	92%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other
SOFIA FLORES (SOFIA BENAVIDES)	18350	84%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other
Fuentes_Emmanuel_E_Final (Fuentes_Emmanuel_E_Final)	18980	80%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other
Galván_Marcos Sebastián_E (Marcos Sebastián Galván Lebrada)	17280	80%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other
Beverra_Rita_E_FINAL (Beverra_Rita_E_FINAL)	17290	78%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other

37. ¡Listo! ¡Ya tienes las calificaciones de tus alumnos!

Referencias

- Alonso, E. A. “Utilización de Quizizz como herramienta de evaluación”, visto en <file:///C:/Users/Flor/Downloads/Eugenio%20Alonso%20Alvarez.pdf> y consultado el 15 de mayo de 2020.
- Ausubel, D., Novak , J., & Hanesian, H. (2001). *Psicología educativa. Un punto de vista*. México: Trillas.
- Duque, R. (1993). “La evaluación en la ES Venezolana”. *Planiuc*. Números 17-18, Aniversario X.
- Mora Vargas, Ana Isabel (2004). “La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos”. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 4(2),0.[fecha de Consulta 15 de Mayo de 2020]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44740211>
- S/A, “Coundadores de Quizizz: Deepak Joy Cheenath y Ankit Gupta”, publicado el 2 de febrero de 2020, visto en <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/> y consultado el 15 de mayo de 2020.
- Stufflebeam, Daniel; Shinkfield, Anthony. (1995). “Evaluación sistemática - Guía teórica y práctica”. España: Centro de Publicaciones del Ministerio de Educación y Ciencia, Ediciones Paidós Ibérica.