# 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.

1

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 guie 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.
  - 2

- 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 escructurados 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 barajear las preguntas y respuestas, de tal forma que cuando un estudiante ve una pregunta, los demás estás 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 Googgle 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.

Te damos la bienvenida a Quizizz Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo
G Registrate con Google
•
Registrate con el correo electrónico
🖂 mmcgonagall@hogwarts.edu
Siguiente
Al inscribirte, estás de acuerdo con nuestros Términos de servicio y Política de privacidad

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).

Crear un cuestionario
1. Nombre del cuestionario
Matemáticas
2. Blegir materilas correspondientes Matemáticas Inglés Fisica Química Biología Ciencias Informácica Geografía Islomas del mundo Historia Estudios sociales Educación física Artes Diversión Desarrollo profesional Már
Cancelar Siguiente

 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.

E.	Pregunta 1			
۲	Multiple Choice			
	Checkbox			f(x)
-	Fill-in-the-Blank			Matemát/Medios
-	Open-Ended	1		f(x) to
	Poll			
$\bigcirc$	Opción de respuesta	2		f(x)
0	Opción de respuesta	3	Û	f(x) La
0	Opción de respuesta	4	Î	Ĵ(x) 💷
	Añadir opción de res	puesta		
0	Eccóndores de			
03	80 segundos 🔹	C	ANCELAR	GUARDAR
	· · ·			

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

🛛 🔻 Pregunt	ta 1				
Escribe tu pregu	inta aquí			f(×) Materná	E Medios
Opción de	respuesta 1			$\mathbf{f}(\mathbf{x})$	2.6
10 segundos	Duesta 2			f(x)	I.a.
30 segundos	ouesta 3		Û	f(x)	I.a.
45 segundos 60 segundos	puesta 4		â	f(x)	1a
2 minutos					_
3 minutos 5 minutos	de respuesta				
15 minutos	<b>v</b>		_		
(1) 30 segundos	*	CANCELAR	E	GUA	RDAR

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!



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

	¿Qué	vas a enseña	ar hoy?	
Q Sumas	y restas			>
* Recommended	for you			Ver más>
H of aeropuerto	15 Qs 1.4k jugadas Mandatos informales negativos	16 OS 2.5k jugadas Food and Drinks in Spanish	All if clauses Spanish	15 0s Indirect Objects

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.

342058 resultados encontrados	"Spanish; Cassilian" films aplicado	16 Preguntas		JAME 1
Summas y restas > jugato 1.4 transes = 2 (in create 2 parts ago par parchet, 5273)	⇒ ⊘Wegana ⊡Garter	01.304+34 © 330 © 333	0 50	Ì
SUMAS V RESTAS	🗢 Vegata 🗈 Gartar	02.199 + 89 © 129 © 129	0.51	
SUMAS Y RESTAS Japao ISAK was Entrans 7 orado 2 monto ago por menvelastrometro.	O Megana D Garder	03.648 + 858 © 1776 © 1704	0 176 0 176	
Sumas y restas b Jupato 777 voice III KG-1at. V 3 O create 2 years upp	⊘ Vepas D Garder	04.1000-2000-500+58 0 2000 8 200	0 202 0 200	
Problemas de sumas y Restas > japato 12 Kinos   # 2 dours   # 6 @ oneito 2 years ap per involutienee 30160	$\odot$ Megana 🗆 Barrier	34 + 21 0 41 0 33	0 =	

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

2+3=5 7-4= 9+3 SUMAS VRESTAS	SUMAS Y RESTAS	O 18606 @ 91%	i veces precisión med	dia	
2 months ago manuelcastromarti	nez_39256		♡7	🗁 Guardar	🖉 Editar
왕 Start a multiplayer 되 Jugar en vivo	game • Asignar	0		≥ Práctio	ca individual 🔞

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

Editor de cuestionarios	⊕ Nueva pregunta Q Teleport
Pregunta 1	🖍 Editar 🍺 💼
7 + 5 = - opciones de respuesta	
<b>1</b> 2	0 10
<b>1</b> 3	23
() 30 segundos 🔹	

17. Ya que hayas terminado, le darás clic en "Terminar". <u>No lo olvides</u>, de lo contrario no podrás usar el quizizz.



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

2+3=5 7-4=, cc 9+ 3 0 0	SUMAS Y RESTAS (15 Qs)		
SUMAS Y RESTAS	creado a minute ago por florgabriela	🗢 Me gusta	🗅 Guardar
	Matemáticas (0 Qs)		BORRAD
Q	Jugado 0 veces		
	🕘 creado 24 minutes ago por florgabriela	🗢 Me gusta	🗅 Guardar

19. ¡Ya está en tu carpeta personal"!



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

2+3=5	SUMAS Y RESTAS	5 🖻		0 ~ 4	
SUMAS Y RESTAS	紹子 1st curso 回 Mathematics	O veces			
5 minutes ago florgabriela		♡ 0	🗁 Guardar	🖉 Editar	
🕾 Start, multiplare g	ame C Asignar	G	은 Prác	ctica individual Práctica	0

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

SU	MAS Y REST 15 preguntas	AS	
	Continuar		
Equipo	lige tu modo de jueș Clásico ©	jo Exame	n
Los estudian individualme	tes responden a su ritm ente mientras se lo pasa	in en grande.	
No asignado a ninguna	nar a una clase (opc clase	onaij	SELECCIONAR

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.

Asignar a una clase (op	cional)
No asignado a ninguna clase	SELECCIONA
<u>Ajustes avanzados</u>	NEW
Ajustes generales	
Intentos de los estudiantes	
¿Cuántas veces pueden realizar este exame los estudiantes?	n Sin límites 🔹
Fábrica de nombres	_
Los estudiantes solo pueden usar nombres generados por Quizizz	divertidos
Mostrar respuestas en el juego	
Mostrar a los estudiantes las respuestas correctas tras cada pregunta	Activado -
Mostrar respuestas después del juego	
Permitir a los estudiantes revisar las	Activado 🝷

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



### 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".

Q	Buscar
8	Mis cuestionarios
-11	Informes
	Clases
	Colecciones
5	Memes
0	Ajustes
€→	Cerrar sesión
₿	Recomienda a un amigo

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

Тіро	Nombre del cuestionario	Jugadores	Precisión	
£⊐ Live	Los hijos de Smith Completado 21 dojs ago	1	84%	
£⊒ Live	Los hijos de Smith Completado 23 days ago	21	62%	1
£9 Uve	Metodología de la Investigación Completado 23 deys ago	33	63%	1
D Live	Contabilidad Básica Completado 23 deja ago	24	78%	1
8 Test	Simulacro Fundamentos de Economía Compietodo 25 doys ogo	15	69%	1
D Uve	Metodologia de la Investigación Completado 25 doys ago	25	75%	1
8 Test	Conta I Completado 25 days ago	16	60%	1
£⊇ Live	OFERTA Y DEMANDA. 1º bachillerato Completado 3 months ago	18	35%	1
₽ Uve	Mercado Completado 3 months ago	18	59%6	I
	« < 1	2 3 4 5	> >>	

32. Después darás clic en "Descargar Excel".

				Ritrar por clase 💌 Ritrar por fec 💌
Тіро	Nombre del cuestionario	Jugadores	Precisión	
<u>D</u> time	Los hijos de Smith Completado 21 deps ago	1	84%	L Decargor Bool
<u>f</u> il Une	Los hijos de Smith Completado 28 days ago	21	62%	Borrar informe
D Um	Metodología de la Investigación Completado 23 days ago	33	63%	I
D Un	Contabilidad Básica Completado 23 dejo ego	24	78%	1
8 Test	Simulacro Fundamentos de Economía Completado 25 deja ogo	15	69%	:
D Une	Metodología de la Investigación Completado 25 days ago	25	75%	:
B Test	Conta I Completado 25 days ago	16	62%	1
D line	OFERTA Y DEMANDA. 1º bachillerato Complexado 2 months ago	18	35%	1
gi Ga	Mercado Completado 3 montha ago	18	59%	1

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



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

lucture fricin franter Diselentery										niciarsenite A Co	
		= 주· 국 전 전 Abs	Fjutte ter Continue ución	to y centrar + \$ +	5 = 5 2 o	Formata endicional - constitut Entires	ato Estilas de Insets 41º celda º .	e Diveieur Farmato Coldu:	∑ Autorama - Telfenari 0 ≪ Bonari 0 No	2 P P	
a	1										
							н			к	
Quizizz: Los hilos de Smit	th										
Case and the art time are, particular the Table Party	100110 21 Public										-
Questona	# Corved	# incoment	# Livetiengied	Deringuez, Ara, S	HERRERA, JULIAN, A	Garch_Rai_E/Feal	Garda, Bonantabuag	SUPPLICATION NOTION	Formation ( ) Transition (	Canadi, Marcas Referation P. Charrent	-
D hay cocular accise cono empreca, familiary decamilia a chanolin social		1	3	Vedadeo	Vedalec	Yedaleo	Yedales	Vedadeo	Tato	Vedales	Ved.
Eximentes (produlhán cársalar almal, al ineal) al monaturio.	-	1	2	Falso	False	False	False	Falso	Falso	Fabri	False
En la acceler de atlicar o gantar un producte o remotivour a catologie reconstituído humanas.	10		3	Caracano	Coreano.	Canaano.	Conserve.	Consume.	Canauma.	Caracano	Care
Envirandito empresarial, la investión conciena en sealitar un appena o activo financiero direde se			2	Fabri	Pales	False	Takes	Talao	Tabo	Verdedere	Ved
Lapitum actor orde social on Ministe Ium		1	3	D Takes	E Take	El Tales	El Tales	B Falses	E Tales	D Takes	614
Lameneda zocialmáz seciente en Nákico, ez			2	E Obregón	EObrepin	E/Otregin	DOtragin	BC8reptn	Dilbegón	8 Obvegile	505
In its server while, may large up the size of server				Table in additions	Tedas las anteriores	Tanker in anteriore	Tanks in attains	Finder becartistican	Testas las actestasses	Tedeslay anteriores	Testa

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

ida social mas reciente en iriexico, es:	18			
upación que tiene como objetivo ofrecer 5 de carácter financiero.	15			
pernamental que coordina los esfuerzos o pendencias para normar la conformación	on 1de 16			
ecretarías de relaciones exteriores y de 7				
Class Level Player Level +				
1				

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		
Dominguez_Ana_E.	22070	96%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Quizizz App v4.25 on iPhone 8 Plus		
HERRERA 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 SM-A505G		
Barcia_MonserratAbigail_E (MONSERRAT ORDA2)	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 Labrada)	17280	80%	Wed 22, Apr 04:09 PM	Chrome on Other		
Becerra_Rita_E. FINAL (Becerra_Rita_E. FINAL)	17290	76%	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 <u>file:///C:/Users/Flor/Downloads/Eugenio%20Alonso%20Alvarez.pdf</u> 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: <a href="https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44740211">https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447/44740211</a>
- S/A, "Coundadores de Quizizz: Deepak Joy Cheenath y Ankit Gupta", publicado el 2 de febrero de 2020, visto en <u>https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-</u> <u>co-founders-deepak-joy-cheenath-and-ankit-gupta/</u> 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.