



OBSERVATORIO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

# QUIZIZZ en el aula: evaluar jugando



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO



## El autor de este artículo...



David Ruiz es maestro de primaria en el CEIP Kantic@ Arroyo, en Arroyo de la Encamienda (Valladolid). Además de su trabajo como tutor de quinto, es coordinador TIC del centro y colabora con la formación del profesorado tanto presencial como online (creando y tutorizando diversos cursos). Crea y comparte contenidos sobre metodologías activas, TIC en educación, seguridad en Internet, evaluación educativa, gamificación... en los distintos blogs que gestiona. Ha sido director del CEIP Pradera de la Aguilera (Villamuriel de Cerrato, Palencia) y ha participado como maestro colaborador en el desarrollo del programa REDXXI en la provincia de Palencia.

Twitter [@dondavidruiz](#)

Blog [www.elblogdelsruiz.com](http://www.elblogdelsruiz.com)

docente.me [docente.me/u/srruiz](https://docente.me/u/srruiz)

## Introducción



Si hay un tipo de herramienta digital que esté de moda en los colegios este curso (y los anteriores), esas son las webs/apps que te permiten crear concursos de preguntas y respuestas para la clase. Por sus características, se adaptan tanto a clases de tipo tradicional como a metodologías activas más innovadoras.

La más conocida, sin duda, es **Kahoot**, la primera que apareció y que ha inundado nuestras aulas los últimos cursos. Su aspecto gráfico es muy atractivo y genera dinámicas divertidas en la clase, pero hay ciertos detalles que hacen que Kahoot no sea lo más adecuado en algunas ocasiones.

Imaginemos, por ejemplo, que soy el especialista de música de una clase de primaria. Entro a las nueve de la mañana y preparo una clase con un Kahoot por equipos en la que los alumnos de 6º X se lo pasan como enanos a la vez que repasan los contenidos de la última unidad... Todo perfecto: lo que aprendemos de manera divertida y social lo recordamos mucho mejor... ¡Estupendo! Pero... ¿qué pasa cuando yo me marchó de clase y el tutor (o el siguiente profe al que le toque con ellos) se encuentra a esos veinticinco alumnos alterados por los nervios del momento? Es posible que no me invite a un café en el recreo ¿verdad?.

Existen un montón de herramientas online para crear y compartir test con nuestros alumnos: **Socrative**, **Plickers**, **Google Forms**... Todas ellas tienen sus ventajas e inconvenientes, lo ideal es conocerlas todas y utilizar la que más nos convenga en cada ocasión.

En este artículo os voy a hablar de mi favorita: **Quizizz**. Si no la conocéis, os va a encantar.

## La Herramienta

Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas:

1. EN UN JUEGO EN DIRECTO (TIPO KAHOOT)
2. COMO TAREA (LOS RESULTADOS LE LLEGAN AL MAESTRO)
3. DE MANERA INDIVIDUAL ("SOLO GAME")

Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrías que hacerte una cuenta más.

Como en Kahoot, para que los alumnos “jueguen” un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor. Tampoco necesitan instalar ninguna app en su dispositivo (móvil, ordenador, tableta...) desde cualquier navegador pueden jugar. Existe una app, que facilita las cosas bastante, pero como digo no es necesario tenerla instalada.

A diferencia de Kahoot (aunque esto ha cambiado algo últimamente), cuando contestas a un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que la pregunta aparece en cada uno de los dispositivos junto a las posibles respuestas.

## Explicación del uso en el ámbito educativo

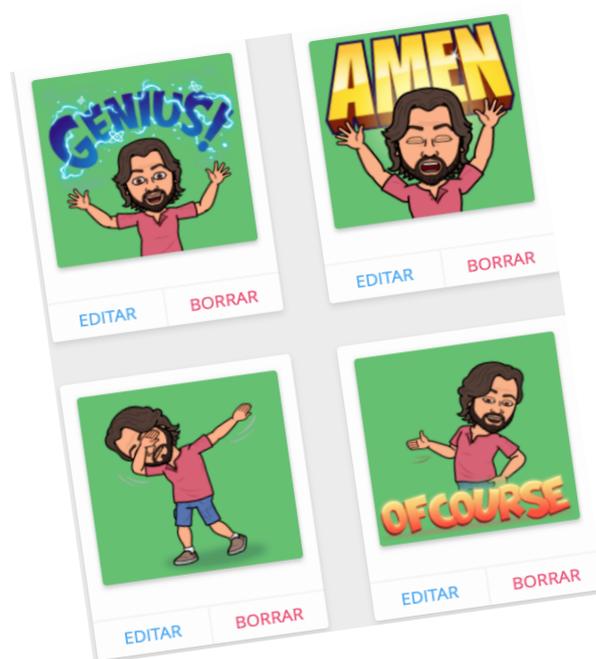
Quizizz incluye algunas mejoras, con respecto a otras webs para crear “concursos”, que me parecen muy aprovechables en el ámbito educativo:

✓ Se puede crear un conjunto de “memes” o dibujitos personalizados que aparezcan después de cada respuesta correcta (o incorrecta) de los participantes.

✓ Puedes incluir imágenes, no solo en la pregunta, sino también en las posibles respuestas, lo que permite adaptarse un poco mejor a la diversidad de la clase.

✓ También en las opciones de configuración de la prueba, el creador del juego puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del fallo o no. Y también existe la opción de que los alumnos revisen sus fallos (y las respuestas que eran correctas) tras acabar el test.

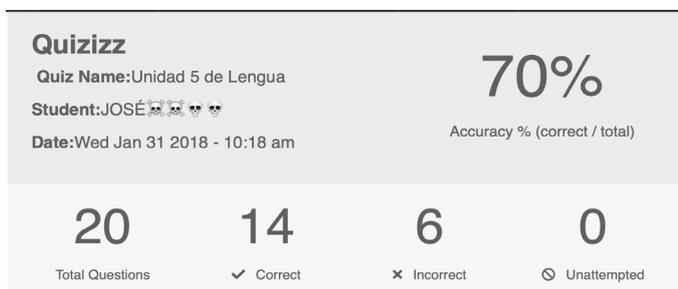
✓ Los informes de resultados son completísimos, siendo posible enviar al alumno (o a su familia) un pdf con todos los detalles de su prueba.



✓ Permite seleccionar que el tiempo de respuesta no valga puntos. Esta función es muy importante para mí pues hay muchos alumnos que se ponen nerviosos cuando tienen que contestar rápido y fallan mucho más de lo normal.

✓ Es posible seleccionar si los alumnos ven en qué posición van a lo largo de la prueba en relación con los demás o no. Dependiendo lo que te interese es posible decidir qué hacer con esta opción.

✓ Puedes organizar los cuestionarios en colecciones para encontrarlos más fácilmente.



### Questions

No.	Question	Time Taken	Score	Response
1	Un prefijo es...	10 secs	1000	✓ Letras que se agregan al principio de la palabra que cambia el significado
2	Un sufijo es...	9 secs	0	Letras que se agregan al principio de la palabra que cambia el significado

¿Os parece interesante?... Pues aún no he contado lo mejor: En Kahoot puedes aprovechar una prueba de otro usuario y modificarla añadiendo o eliminando preguntas para usarla tú. Eso está genial. Pero en Quizizz, cuando creas un cuestionario, tienes la opción de elegir preguntas sueltas de otros cuestionarios sobre el mismo tema. Esta característica me encanta: se puede crear un cuestionario de treinta preguntas en cinco minutos. No es cuestión de ser vagos; es que, si un maestro tiene que dedicar menos tiempo a preparar una prueba de evaluación y a corregirla, puede dedicar ese tiempo a cosas más importantes.

## Metodología y Didáctica Aplicada

\* En las clases de tercero a sexto de mi centro, el **CEIP Kantic@ Arroyo**, trabajamos con tabletas siguiendo un modelo BYOD (Bring Your Own Device), por lo que cada alumno trae su dispositivo: tabletas Android, iPads, smartphones, portátiles... Por eso, siempre buscamos herramientas que se puedan utilizar desde el navegador o que sean compatibles con cualquier plataforma. En este sentido, con Quizizz no tenemos ningún problema.

\* En el caso concreto de las tres clases de quinto, tenemos este curso un proyecto gamificado: **La Escuela de Magia Kantic@**, y una de las características del proyecto es que los alumnos ganan “**puntos de fama**” para su casa a través de distintos **retos que nos trae la lechuza**. Algunos de esos retos están confeccionados con Quizizz en forma de cuestionario que se contesta individualmente o en grupo.



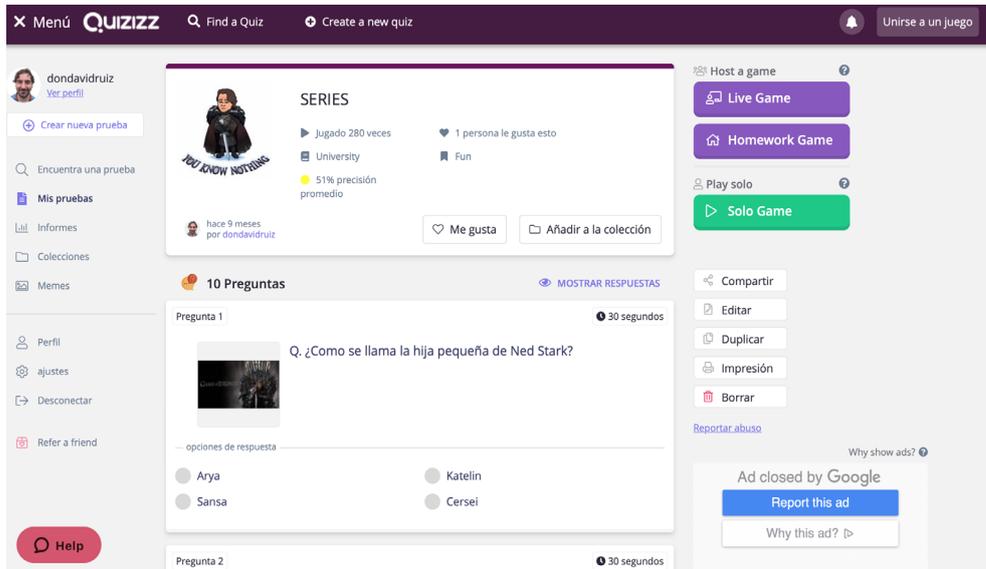
\* Utilizamos Quizizz como sustituto de algunos de los controles escritos, lo que nos permite hacer una evaluación formativa de lo que van aprendiendo nuestros alumnos e intervenir en el proceso cuando detectamos “lagunas”. Es una evidencia más de las muchas que tenemos en cuenta a la hora de evaluar, tanto los aprendizajes de los alumnos, como el propio proceso de enseñanza. En algunas unidades se evalúa con presentaciones de equipo, en otras con investigaciones, en otras con controles escritos, con rúbricas, con dianas de autoevaluación, con supuestos prácticos... y en casi todas con Quizizz. La gran cantidad de información que ofrece Quizizz en la sección de “informes”, nos permite valorar no solo cómo van los alumnos individualmente, sino también los conceptos que se han asimilado mejor o peor por parte de todos (cuando las estadísticas de ciertas preguntas son muy bajas o muy altas).

UD 7 LENGUA: LA PREHISTORIA <small>(editar)</small>		79%	35	56						
<small>H/W</small>		Exactitud	Preguntas	Jugadores						
<small>mayo 18º 2018, 9:13 AM (hace 6 meses)</small>										
<a href="#">Ver cuestionario</a>										
Jugadores	Preguntas	Visión de conjunto	Standards	<small>NEW</small>						
		<small>Descargar</small>								
Nombres de los	Score	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9
		52%	43%	64%	46%	61%	43%	61%	59%	63%
Erika 🐱🐱🐱🐱	8000 (23%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Zoe 🐱	13000 (37%)	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
Natalia4c	20000 (57%)	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓
Erika 🐱🐱🐱🐱	15000 (43%)	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓
Samuel	30000 (86%)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

\* A veces, los alumnos completan el Quizizz en clase, cada uno con su dispositivo. Esto sería lo más parecido a un examen “de los de toda la vida”. En otras ocasiones, les mando el Quizizz para casa, de manera que también obtengo los resultados. Suelo pedirlo de manera voluntaria, pero casi el 100% de los alumnos hacen este tipo de tarea. Por último, hay días que hacemos un “live game” por equipos para conseguir “puntos de fama” en alguno de los retos.

\* En el caso de los “controles” en el cole, me gusta prepararlos de la siguiente forma:

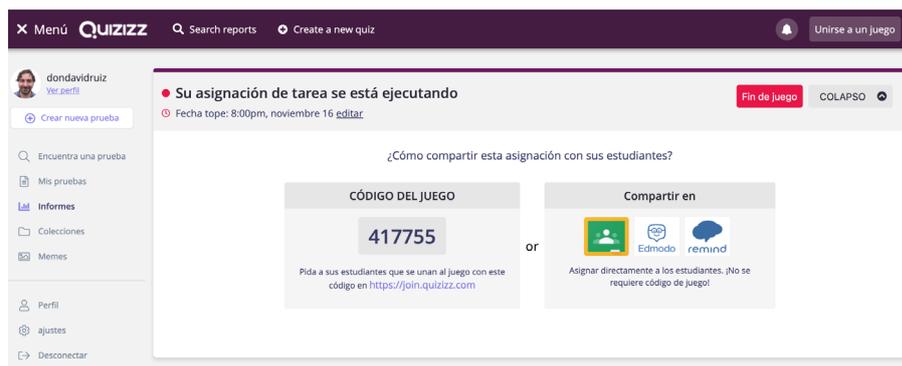
- Los lanzo como tarea para casa (“Homework Game”) en lugar de “Live Game”, para darle un carácter más “relajado” al asunto.



- En la configuración marco las opciones de “mostrar respuestas” y “mostrar revisión de preguntas” y desmarco la de “turno de preguntas” para que no cuente responder a las mismas con rapidez. También marco “barajar preguntas” para que eviten la tentación de mirar lo que está haciendo el de al lado.



- ▶ Les pongo mis “memes” personalizados, que les gustan mucho.
- ▶ Cada alumno entra con su tableta, introduce el pin que les pongo en la pizarra y contesta el formulario.



- ▶ Cuando terminan, pueden revisar las respuestas, comprueban en lo que han fallado y vuelven a hacer el test entero.
- ▶ De este modo, puedo ver sus resultados en el primer intento, en el segundo (y en algunos casos en el tercero).
- ▶ A la hora de ponerles una calificación, tengo en cuenta los dos primeros, de forma que si un alumno ha aprendido de sus errores, puede mejorar algo su nota inicial.

\* Los alumnos mayores crean cuestionarios con Quizizz, pero para este cometido me gusta más Kahoot, por ejemplo; para ellos es más atractivo y es muy rápido a la hora de generar las preguntas y compartirlas con el profe (simplemente lo comparten con mi usuario).

## Valoración Personal

Quizizz es una de mis herramientas digitales de cabecera. Si tuviera que destacar alguna de sus virtudes, hablaría de la sencillez de manejo, el amplio abanico de posibilidades que ofrece, la facilidad para reutilizar parte de los cuestionarios de otros profes, el detalle de los informes, la opción de anular el valor de las respuestas rápidas, o la ventaja que tiene la revisión de fallos tras acabar el test. Como ya he comentado, me facilita mucho la recogida de datos para la evaluación formativa del proceso y de los alumnos. De este modo puedo dedicar más tiempo a otras tareas como la programación y la elaboración de materiales, por ejemplo.

## Recomendación Final

Recomiendo **Quizizz** a todos los profes que no lo conozcan. Como ya he comentado, lo ideal es conocer las distintas opciones para crear formularios/concursos y utilizar en cada caso la que mejor se adapte a tus necesidades; pero en el caso de Quizizz, su versatilidad nos permite que la propia herramienta se pueda adaptar a distintos usos (juego en grupo, test individual, repaso en casa...)

Está claro que hay habilidades que no pueden valorarse con un cuestionario online, por lo que jamás lo recomendaría como única opción para la recogida de datos, pero combinado con otras herramientas de evaluación me parece muy práctico.

Lo único que se necesita para usarlo en el aula es que los alumnos (o los grupos) tengan un dispositivo conectado a Internet. Si esto no es posible (por el motivo que sea), siempre se puede utilizar para mandar trabajo voluntario (o no) para casa.

¡Espero que os guste!

## Página de recursos de Quizizz

<https://quizizz.com/resources/>

## Video tutoriales y manuales en español

[https://www.youtube.com/watch?v=kRMqD\\_fWsYo&t=14s](https://www.youtube.com/watch?v=kRMqD_fWsYo&t=14s)

<https://www.educaryjugar.com/docentes/quizizz-otra-alternativa-a-kahoot/>

## DERECHOS DE USO

Todas las imágenes de la marca han sido utilizadas siguiendo sus indicaciones. Las instrucciones de uso, así como la fuente de las imágenes se encuentra en el siguiente dominio:

<https://quizizz.com/about>

El resto de imágenes son capturas de pantalla del autor del artículo. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo. Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

