

APLICACIÓN AL AULA DE UNA METODOLOGÍA ACTIVA: QUIZIZZ.

PROFESORA: MARIA VIOLETA RODRIGUEZ DIEZ.

He diseñado un juego a través de la aplicación QUIZIZZ, que podría utilizarse como examen para mis alumnos de Economía de la empresa de 2º Bachillerato o simplemente como actividad de repaso para toda una evaluación. He elegido QUIZIZZ y no KAHOOT, por las **ventajas añadidas** que tiene el primero respecto a este último, concretamente:

- ✓ Los enunciados de las preguntas también se pueden ver en el móvil.
- ✓ El alumno puede acceder fácilmente al juego sin tener que registrarse, introduciendo solo un código.
- ✓ Las preguntas aparecen en distinto orden para cada alumno, de tal manera que no pueden copiar; además cada alumno puede comenzar cuando quiera.
- ✓ Nos permite tomar preguntas de otros usuarios sobre ese tema en cuestión, y no tener que ir haciendo pregunta por pregunta.
- ✓ Además hay opción para que no gane más puntos el alumno más rápido.
- ✓ Podemos mandar las actividades elaboradas como deberes para casa.
- ✓ Las actividades se pueden imprimir para repartir en clase.
- ✓ La forma de previsualizar las actividades es más amigable.
- ✓ Permite compartir las actividades con Google Classroom.
- ✓ Asigna avatares para jugador lo que aumenta la sensación de juego.
- ✓ Se pueden introducir memes divertidos que se muestran una vez que se responde a una pregunta.
- ✓ A todo esto se une que está en español.

También le veo **un inconveniente importante**: da la sensación de que consume muchos más recursos que Kahoot y esto hace que la web sea bastante más lenta.

Como prueba de mi QUIZIZZ elaborado envíe un “pantallazo” de mi juego, donde aparece arriba y al lado izquierdo de la imagen mi nombre “mvrodriguez” (es mi usuario de educacyl) y también envíe un “pantallazo” del código (231810) para acceder al juego. La fecha límite que me permite introducir para que los alumnos puedan acceder al juego es 22 diciembre a las 12:45 PM. (He diseñado el juego como tarea para casa, así si quieres puedes acceder a jugar como límite hasta el 22 de diciembre, y poder ver las preguntas del juego).

[economía de la empresa](#) | [Business](#) | [Create a new quiz](#)

[Unirse a un juego](#)

menú QUIZZZ

economía de la empresa
 Jugado 1 veces | 0 persona le gusta esto
 2nd grade | Business

hace 3 horas por mvrodriguez2

Me gusta | Añadir a la colección

20 Preguntas | [MOSTRAR RESPUESTAS](#)

Pregunta 1 | 10 segundos

Q. cuando dos empresas se unen perdiendo sus personalidades jurídicas y aparece otra nueva, decimos que se ha producido

opciones de respuesta

una fusión | una absorción
 una participación mayoritaria en el capital | una cooperación

Host a game
[Live Game](#)
[Homework Game](#)

Play solo
[Solo Game](#)

Compartir | Editar | Duplicar | Impresión | Borrar

[Reportar abuso](#)

Estableciendo conexión segura...

21:25 06/12/2018

[economía de la empresa](#) | [Reports](#) | [Create a new quiz](#)

[Unirse a un juego](#)

menú QUIZZZ

Su asignación de tarea se está ejecutando | [Fin de juego](#) | COLAPSO

Fecha tope: 12:45pm, diciembre 22 [editar](#)

¿Cómo compartir esta asignación con sus estudiantes?

CÓDIGO DEL JUEGO
231810
 Pida a sus estudiantes que se unan al juego con este código en <https://join.quizizz.com>

Compartir en
 Edmodo | remind
 Asignar directamente a los estudiantes. ¡No se requiere código de juego!

H/W | **economía de la empresa** | [editar](#)

diciembre 9º 2018, 1:59 PM (hace unos segundos)

0% Exactitud | 20 Preguntas | 0 Jugadores

[Ver cuestionario](#)

13:59 09/12/2018