

QUIZIZZ: UNA NUEVA PLATAFORMA PARA EVALUAR

Whathson Rene Ordóñez Torres

Universidad de Nariño

Licenciatura en Informática

IX Semestre

wrot06@gmail.com

Los docentes deben tener presente que, cuando preparan una clase, casi siempre hay dudas o desconocimiento sobre qué hacer. Algunos elaboran un planeador con las actividades a desarrollar, este puede incluir, entre otros materiales, guías ya escritas para desarrollar los contenidos educativos, sin embargo no todo el tiempo se cuenta con este tipo de recursos.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), en los últimos tiempos cambiaron la manera en que las personas buscan la información, debido a que permite el acceso libre a infinidad de esta, por esta y otras razones, con el paso de los años se han ido introduciendo en el ámbito escolar debido a la cantidad de información que se encuentra en internet y que puede apoyar la enseñanza - aprendizaje en las instituciones académicas, tanto para estudiantes como para docentes. Castro, Guzmán y Casado (2007) afirman:

Las TIC, son cada vez más amigables, accesibles, adaptables herramientas que las escuelas asumen y actúan sobre el rendimiento personal y organizacional. Estas escuelas que

incorporan la computadora con el propósito de hacer cambios pedagógicos en la enseñanza tradicional hacia un aprendizaje más constructivo. Allí la computadora da la información, promueve el desarrollo de habilidades y destrezas para que el educando busque la información, discrimine, construya, simule y compruebe hipótesis (Papert en Darías, 2001). Además también permite aumentar la cantidad de población atendida. Por ende extender la posibilidad que la educación llegue a más hogares y la potencial mejora de su calidad de vida. (pp. 217 – 218)

Además, la transformación de los entornos educativos debido al uso de las TIC ya está en nuestras manos, por esto De Pablos (2007) afirma: “En este contexto de cambio metodológico, el papel de las tecnologías de la información y la comunicación aparece señalado como un factor relevante y facilitador de los planteamientos alternativos que docentes y estudiantes deben asumir” (p.20). Es aquí donde los procesos educativos empiezan a tener estrecha relación con las TIC.

Entre los procesos escolares de mayor complejidad, podría decirse que se encuentra la evaluación, debido a que diversos autores no han llegado a ponerse de acuerdo con los diferentes métodos y herramientas evaluativas que pueden ser aplicadas a los estudiantes para obtener información acerca de los aprendizajes asimilados por ellos durante los períodos escolares.

Con la llegada de las TIC han surgido nuevas formas de evaluar a los educandos con diversas herramientas online, entre ellas se encuentra Quizizz, una plataforma en la que es posible crear diferentes tipos de cuestionarios para desarrollarlos con los estudiantes durante la clase, o incluso para dejarlos como actividad en casa. Esta puede ser usada tanto

en dispositivos móviles como en ordenadores y tiene un diseño agradable lo que permite que la interacción de profesores y estudiantes se torne amigable.

Mediante pruebas que contienen preguntas con opciones de respuesta, los estudiantes se interesan en el aprendizaje de las diferentes asignaturas, ya que esta plataforma permite modificar y personalizar un cuestionario creado por otro usuario. Su utilización es fácil, ya que basta con ingresar en la dirección web <https://quizizz.com>, seguido a esto se indicará el espacio para que el estudiante introduzca un código, esta es una característica importante ya que algunas plataformas web necesitan que el estudiante cree una cuenta sólo para desarrollar una actividad, en este caso, la facilidad con la que el estudiante accede ayuda muchísimo a la hora de usar la plataforma, este puede comenzar sin tantos pasos de registro. Zhao (2019) afirma: “Quizizz is easy to use; doing in-class exercises using Quizizz is better than doing in-class exercises on paper; using Quizizz reduces their test anxiety; they would like to use Quizizz in future classes” (p.37).

Los estudiantes hoy en día, ya tienen conocimientos sobre el manejo de estas plataformas ya que entre sus actividades diarias utilizan la web, esto indirectamente fomenta el manejo de estas plataformas.

Sin duda alguna, se recomienda el uso de esta plataforma ya que por su interfaz sencilla y dinámica en la creación y desarrollo de actividades evaluativas, no tendría comparación con otras plataformas tradicionales a la hora de implementarse en clase. Es importante tener en cuenta la necesidad de contar con buena conexión a internet y equipos en buen estado para poder utilizar la plataforma sin inconvenientes.

En mi corta pero satisfactoria experiencia en las aulas de clase, las veces que he aplicado Quizizz, puedo decir que mis estudiantes me piden repetir la actividad, después me preguntan cuándo volveré a utilizar esta plataforma demostrando que fue muy entretenida la clase. También, cabe agregar, que aunque en el aula se puede formar un poco de desorden, no es por que la clase está aburrida, todo lo contrario. Tiene un gran impacto en los estudiantes.

El autor Moya, M. D. C. C (2018) afirma en su investigación: “La introducción de cuestionarios mediante Quizizz ha sido muy bien acogida por los alumnos, que solicitaban su repetición como trabajo autónomo” (p.13). Comprobando lo expuesto en la última parte de este artículo.

Referencias bibliográficas

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las Tic en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*. 13(23): 213-234, Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>

De Pablos, J. (2007). El cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior y el papel de las tecnologías de la información y la comunicación. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:20546/cambio_metodologico.pdf

Moya, M. D. C. C. EVALUACIÓN DE LA EFECTIVIDAD DEL APRENDIZAJE DE PRÁCTICAS UNIVERSITARIAS CON QUIZIZZ. Obtenido de <http://virtualusatic.org/docs2018/C3-013.pdf>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. 8(1): 37-43. Obtenido de <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>