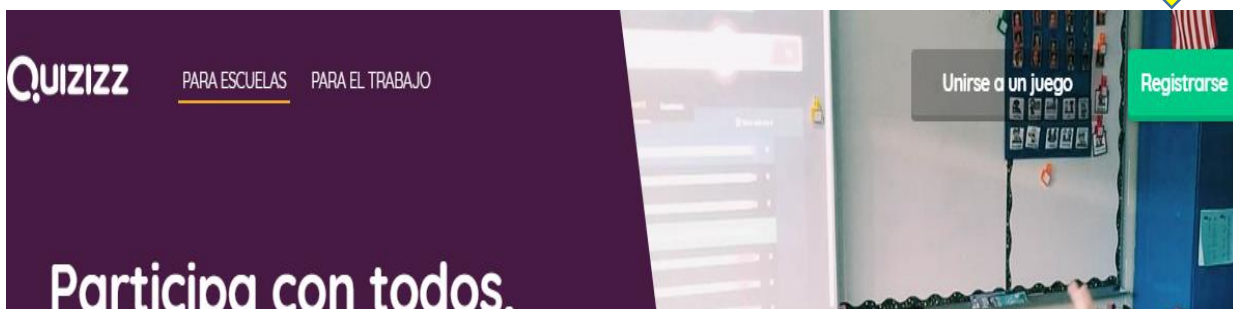


Fase 1: Crear su cuenta en quizizz

Paso 1: Ingresar a la página www.quizizz.com


Paso 2: Hacer clic en el botón (Registrarse)



Paso 3: Escriba su cuenta de correo y clic en el botón Siguiente



Te damos la bienvenida a
Quizizz

Usa tu dirección de correo electrónico docente o de trabajo

 Regístrate con Google

o

Regístrate con el correo electrónico

 mmcgonagall@hogwarts.edu 

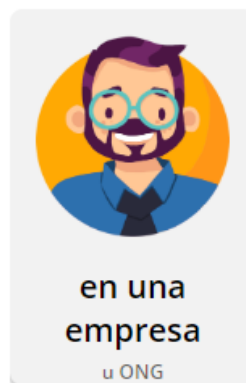
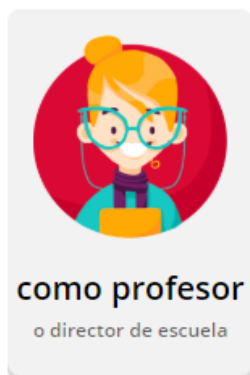
Siguiente

Al inscribirte, estás de acuerdo con
nuestros [Términos de servicio](#) y [Política de privacidad](#)

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 4: Seleccionar **(Como Profesor)**, digite la Contraseña que va a manejar para el uso de ésta plataforma, se sugiere la misma de thatquiz, para que no se confunda. (Recuerde.....Con que animal se identifica)

Estoy usando Quizizz...



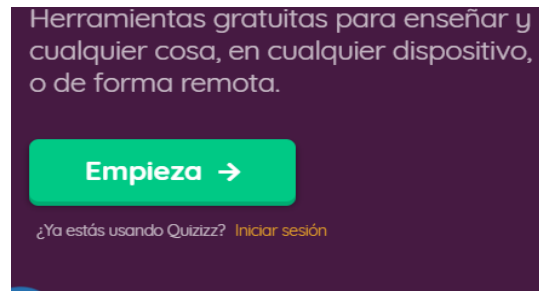
como padre otro

Paso 5: Confirmar su cuenta en su correo para activar.

Fase 2: Ingresar a su cuenta

Paso 6: Ingresar a la página **www.quizizz.com**

Paso 7: Clic en el enlace **(Iniciar Sesión)**



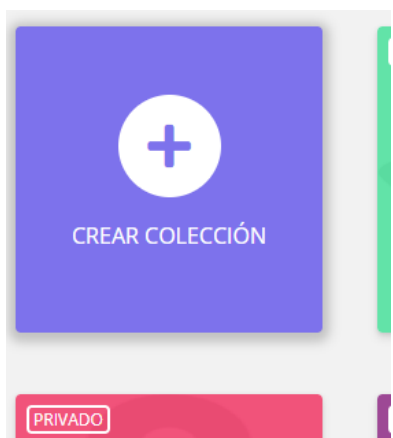
Paso 8: Escriba su correo y Contraseña, clic Botón Azul **(Iniciar Sesión)**

Paso 9: Ésta es la pantalla que aparece con las opciones de la izquierda


	<p>Observe que en la parte superior aparece su apellido, eso indica que ya está en su cuenta.</p> <p>+ Crear : Sirve para crear un nuevo cuestionario de juegos</p> <p>Encuentra un : Sirve para buscar un Juego Cuestionario diseñado por otro profesor.</p> <p>Cuestionarios: Muestra los cuestionarios diseñados por el profesor o los que importó desde otra cuenta.</p> <p>Informes: Cuando aplica juegos y le da un código a su grupo de estudiantes, aquí puede mirar las estadísticas y descargar archivo de Excel con todos los resultados de la aplicación incluyendo la fecha de la misma.</p> <p>Clases: Permite Configurar una clase y registrar un grupo de estudiantes.</p> <p>Colecciones: Crea colecciones de juegos según grado y temáticas</p> <p>Memes: Permite agregar y configurar Memes en el juego</p> <p>Ajustes: Permite realizar ajustes a la cuenta del docente</p> <p>Cerrar sesión: Esto sirve para cerrar sesión de la cuenta.</p> <p>Ayuda: Solicitar ayuda en los procesos</p>
--	--

Fase 3: Cómo Importar preguntas y juegos diseñados por otro profesor y almacenarlo en mi cuenta

Paso 10: Ir al enlace colecciones y crear una colección para sus pruebas, en el ejemplo se va a crear una colección llamada (Geometría 10).



Paso 11: Escriba el Nombre de su Colección, seleccione Visibilidad (Publico) y clic en el botón Crear Colección)

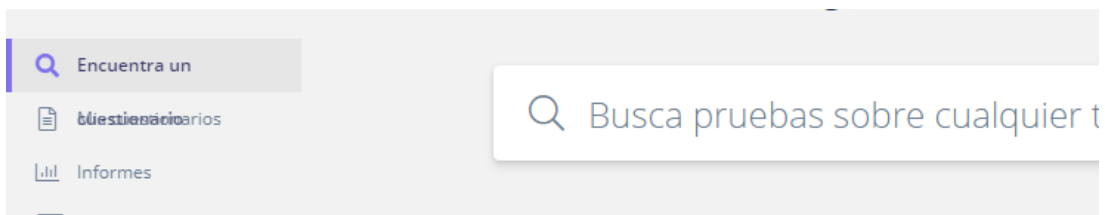
 Crear nueva colección

Introduce el nombre de la colección

Visibilidad

Público Privado

Paso 12: Ahora desde el panel de control de la izquierda haga clic en (Encuentra En)



Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 13: ubicarse en la celda de la lupa y escribir la temática de la que desea buscar juegos

Paso 14: Para el ejemplo se va a buscar la temática razones trigonométricas para grado 10 que fue la colección que se creó. Observe que para esa temática aparecen 3770 juegos, usted debe identificar cual es que más se acomoda a lo desarrollado por usted en el periodo, y además puede eliminar o agregar más preguntas y adaptar configuración para personalizarla.

Al ubicar el puntero en cada juego de la izquierda muestra las preguntas a la derecha.

The screenshot shows the Quizizz search results for 'Razones trigonométricas'. The search bar at the top contains the text 'Razones trigonométricas' and a dropdown menu for 'Todas las pr...'. Below the search bar, there are filters for 'Ordenar por: Más relevante' and 'Filtrar por: Todos los curs.', along with a 'MÁS' dropdown. The main content area displays '3770 resultados encontrados' and a filter for '"Spanish; Castilian" filtro aplicado'. A list of search results is shown on the left, each with a thumbnail, title, play count, course level, and creator information. The first result is 'Razones trigonométricas' by maria_guerrero_54969, with 389 plays and 3 likes. The second is 'Razones trigonométricas' by lilybibiana_60999, with 178 plays and 3 likes. The third is 'RAZONES TRIGONOMETRICAS' by luis_alvarado_48175, with 67 plays and 1 like. The fourth is 'Razones Trigonómicas' with 19 plays. On the right side, a preview of a quiz titled '20 Preguntas' is shown, with a 'JUGAR' button. The preview includes three questions: Q1 asks for the definition of a right triangle, Q2 asks for the components of a right triangle, and Q3 asks for the function relating the opposite and hypotenuse sides.

Paso 15: Una Vez encontrado el juego de interés, debe hacer clic en el botón (Guardar)

The screenshot shows a detailed view of a Quizizz game card for 'RAZONES TRIGONOMETRICAS'. The card includes a thumbnail, the title, play count (717), course level (10th), and creator information (created 2 years ago). Below the card, there are two buttons: 'Me gusta' and 'Guardar'. The 'Guardar' button is circled in red. To the right of the card, a preview of a question is shown: 'Q3. ¿Cómo se le nombra al lado adjunto del ángulo de refer...'. The question has four options: 'Cateto Opuesto', 'Cateto Pegado', 'Cateto Adyacente', and 'Ninguna de las anteri...'. The 'Cateto Opuesto' option is selected.

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 16: Se marca la colección donde va a quedar y clic botón (terminado)

Añade "RAZONES TRIGONOMETRICAS" ...

- Excel Nivel Basico
- Geometría grado 10 cuestionario
- Insteco
- Redes_Yowil
- Web 3.0
- instecoingles2020

Crear una nueva colección

por ejemplo, los favoritos, los cuestionarios de álgebra

CANCELAR TERMINADO

Paso 17: Ir al panel izquierdo Colecciones, buscar (geometría grado 10) y allí encontrará el juego alojado en esa carpeta, abrir el diseño. Haga click en el botón editar para agregar, eliminar preguntas o configurar el temporizador para cada pregunta y adaptarlo a sus necesidades.

Mr. Ruiz [Ver perfil](#)

Crear

Encuentra un

Miscuestionarios

Informes

Clases

Colecciones

Memes

Ajustes

Cerrar sesión

Recomienda a un amigo

Ayuda

Razones trigonométricas

RAZONES TRIGONOMETRICAS

10th curso 717 veces

Mathematics 68% precisión media

2 years ago 1 Guardar Editar

Start a multiplayer game

Jugar en vivo Asignar

Práctica individual

Práctica

Previsualizar (22 preguntas) MOSTRAR RESPUESTAS

Pregunta 1 30 segundos

Q. La función que relaciona el Cateto opuesto entre hipotenusa.

— opciones de respuesta —

- A. Cosecante
- B. Coseno
- C. Tangente
- D. Seno

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 18: En esta sección usted puede:

Nueva Pregunta: Le permite agregar una nueva pregunta al test

30 Segundos: Configurar el tiempo que le va a dar a esa pregunta según la complejidad

Editar: Permite editar la pregunta

Caneca: Esto permite Borra la Pregunta

Editor de cuestionarios [+ Nueva pregunta](#) [Teleport](#)

Pregunta 1

5 segundos
10 segundos
20 segundos
30 segundos
45 segundos
60 segundos
30 segundos

¿Cómo se llama el Cateto opuesto entre hipotenusa.

B. Coseno
D. Seno

Pregunta 2

¿Cómo se le llama al lado opuesto del ángulo de referencia?

— opciones de respuesta —

Cateto Adyacente
Cateto Encontrante
Cateto Opuesto
Ninguna de las anteriores

Razones trigonométricas

senA = $\frac{a}{c}$
cosA = $\frac{b}{c}$
tanA = $\frac{a}{b}$

RAZONES TRIGONOMETRIC

público Spanish; Castilian 30 segundos

10th curso
Mathematics, Early Math
Alinear prueba a estándares
Importar

Puntuación de calidad de la prueba
10/10
Elige un nombre relevante

Paso 18: Si agrega una nueva pregunta, puede elegir el tipo de pregunta

Editor de cuestionarios [+ Nueva pregunta](#) [Teleport](#)

Opción multiple
Caja
Rellenar el espacio en blanco
Encuesta
Abierto

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 19: Vamos a asumir que seleccionó Opción Múltiple,

En la celda escribe su pregunta aquí, puede redactar o pegar su pregunta, si hace clic en $f(x)$, permite agregar una función matemática. Si hace clic en Imagen permite vincular una imagen al enunciado de la pregunta.

Paso 20: En opción 1, 2, 3, 4 puede colocar una función matemática o imagen para cada respuesta, si así lo desea. En la parte inferior puede configurar el tiempo que dará para resolver esa respuesta. Cuando todo este OK, clic en el botón **Guardar**. Observe en la parte derecha la vista previa de la pregunta.

Fase 4: Cómo configurar un juego para que la estudiante practique y pegarlo como enlace en la zona de juegos en el blog de área.

Paso 21: Ubicar su juego en su cuenta, clic botón (Practica), seleccionar (Compartir enlace en las practicas)

The screenshot shows a Quizizz game titled "RAZONES TRIGONOMETRICAS". It is for a 10th grade course, has been played 717 times, and has a 68% average accuracy. The game was created 2 years ago. Below the title, there are buttons for "Jugar en vivo", "Asignar", and "Práctica". The "Práctica" button is highlighted in green. Below these buttons, there is a "Previsualizar (22 preguntas)" section with a "MOSTRAR RESPUESTAS" link. A question is visible: "Q. La función que relaciona el Cateto opuesto entre hipotenusa." with a 30-second timer.

Paso 22: Hacer clic en el Botón (Copiar Enlace)

The screenshot shows a "Share practice link" dialog box. It contains a text input field with the URL <https://quizizz.com/join/quiz/5b60784655e9>. A red circle highlights a "Copiar enlace" button. Below the URL, there is a note: "Nota: Los enlaces de práctica NO expiran y los informes NO se envían a los profesores." At the bottom, there are icons for sharing the link via Google Classroom, Remind, Canvas, Schoology, Microsoft Teams, and Twitter.

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 23: Ahora de ir a su blog y área específica, cuando aparezca el signo + (Añadir Módulo), puede agregar un título que oriente el juego. Vamos a suponer que este juego se va a pegar en (Matemáticas, asignatura geometría, grado 10). Zona de Juegos del periodo donde lo va a ubicar.

Hacer clic en el objeto (Texto)

Zona de Juegos

Observa el siguiente vídeo y aprende

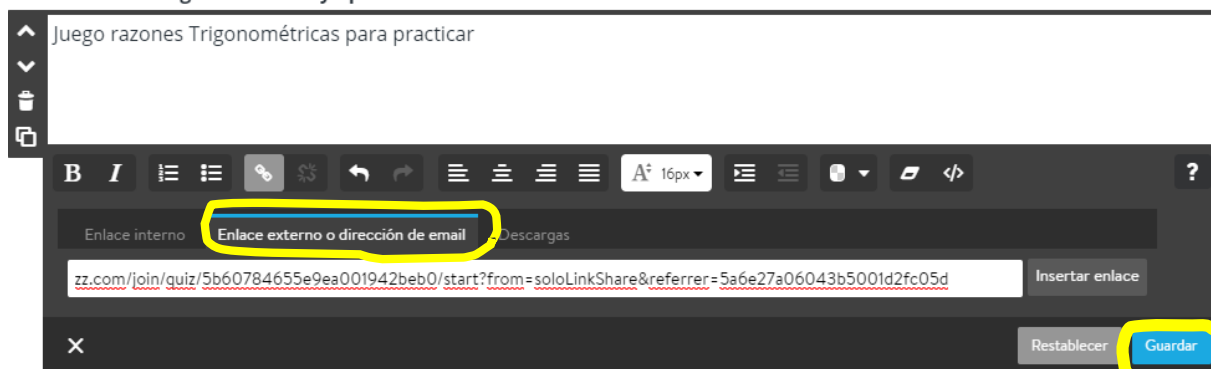


Paso 24: Escriba un texto para indicar el tema del juego, luego sombree todo este texto y haga clic en el botón enlace como lo indica la figura en color amarillo.

Observa el siguiente vídeo y aprende



Paso 24: Seleccionar el botón (Enlace Externo o dirección de email), pegar en la celda de bajo, presionando CTRL V, allí quedará el enlace generado desde quizizz. Por último clic en el botón Guardar.



Paso 25: Ir a la parte inferior de la página (Vista Previa) y verificar que el enlace insertado quedó bien, este debe llevar al usuario al juego las veces que quiera para practicar.

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Fase 5: Cómo crear un juego en quizizz para dar un código a un grupo de estudiantes y a través de una videoconferencia realizarlo y tomar calificación de rendimiento al cerrar periodo

Paso 26: Cuando el docente ya esté por iniciar su video conferencia de cierre de periodo invitará a las estudiantes a un juego en línea dónde participen quienes se conecten.

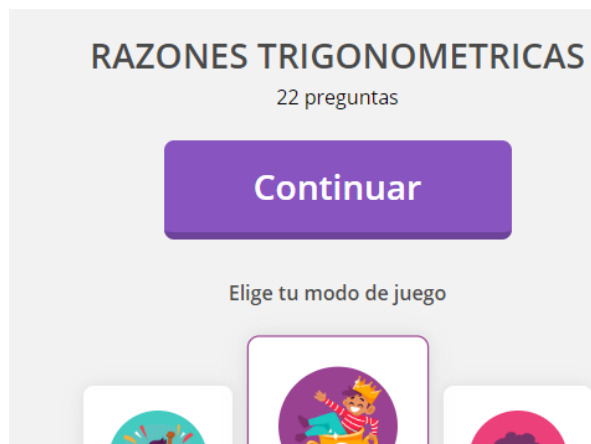
El docente debe abrir su cuenta de quizizz, ubicar su juego (Test Razones trigonométricas)

Seleccionar (Jugar en Vivo)



The screenshot shows the Quizizz interface for a quiz titled "RAZONES TRIGONOMETRICAS". The quiz is for a 10th grade Mathematics class, has been played 717 times, and has a 68% average accuracy. The user, Mr. Ruiz, is viewing the quiz details. The interface includes a sidebar with navigation options like "Crear", "Encuentra un", "Miscuestionarios", "Informes", "Clases", "Colecciones", "Memes", "Ajustes", and "Cerrar sesión". The main content area shows the quiz title, a thumbnail image of a right-angled triangle with trigonometric functions labeled, and options to "Start a multiplayer game", "Asignar", or "Práctica individual". The "Jugar en vivo" button is highlighted in purple. Below this, there is a "Previsualizar (22 preguntas)" section with a "MOSTRAR RESPUESTAS" link. The first question is visible: "Q. La función que relaciona el Cateto opuesto entre hipotenusa." with a 30-second timer.

Paso 27: Clic Botón Continuar



The screenshot shows the "Continuar" screen for the "RAZONES TRIGONOMETRICAS" quiz. The title "RAZONES TRIGONOMETRICAS" is displayed at the top, followed by "22 preguntas". A large purple button labeled "Continuar" is centered on the screen. Below the button, the text "Elige tu modo de juego" is visible. At the bottom, there are three circular icons representing different game modes: a blue icon with a globe, a purple icon with a crown and a character, and a red icon with a crown.

Paso a Paso Trabajar con Quizizz e Importar preguntas a su cuenta Gamificación INSTECO

Paso 28: Ya iniciada la videoconferencia de las siguientes indicaciones a las estudiantes:

- Que abran una nueva ventana e ingresen a la página www.quizizz.com
- Allí deben hacer clic en el botón (Unirse al juego) (Join Game)
- Escribir el código del juego que les dicta el profesor para este proceso (528634), en los celulares este código lo pide es el la parte inferior(Siguiente), luego clic botón **únete al juego**
- En la celda introduce tu nombre (Escribir nombre y apellido de la estudiante y 10_1), es decir si la prueba la hace simultanea para 10_1, 10_2. 10_3, 10_4.
- Decirle a la estudiante que deben esperar a que el profesor inicie el juego

Nota: Cada vez que coloca un juego en vivo ,el genera un código diferente



Paso 29: Cuando en la sala de juego ya estén todas las estudiantes el docente hace click en el botón **(iniciar)**.

Espere a que las estudiantes terminen la prueba y al final haga click en el botón terminar allí le dará las estadísticas de este juego y además en el panel de control podrá bajar un archivo de Excel con los resultados de la aplicación de este juego en línea.