



UNIVERSIDAD DE NARIÑO

OFICINA DE TECNOLOGÍAS DE LA  
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN  
PARA LA EDUCACIÓN

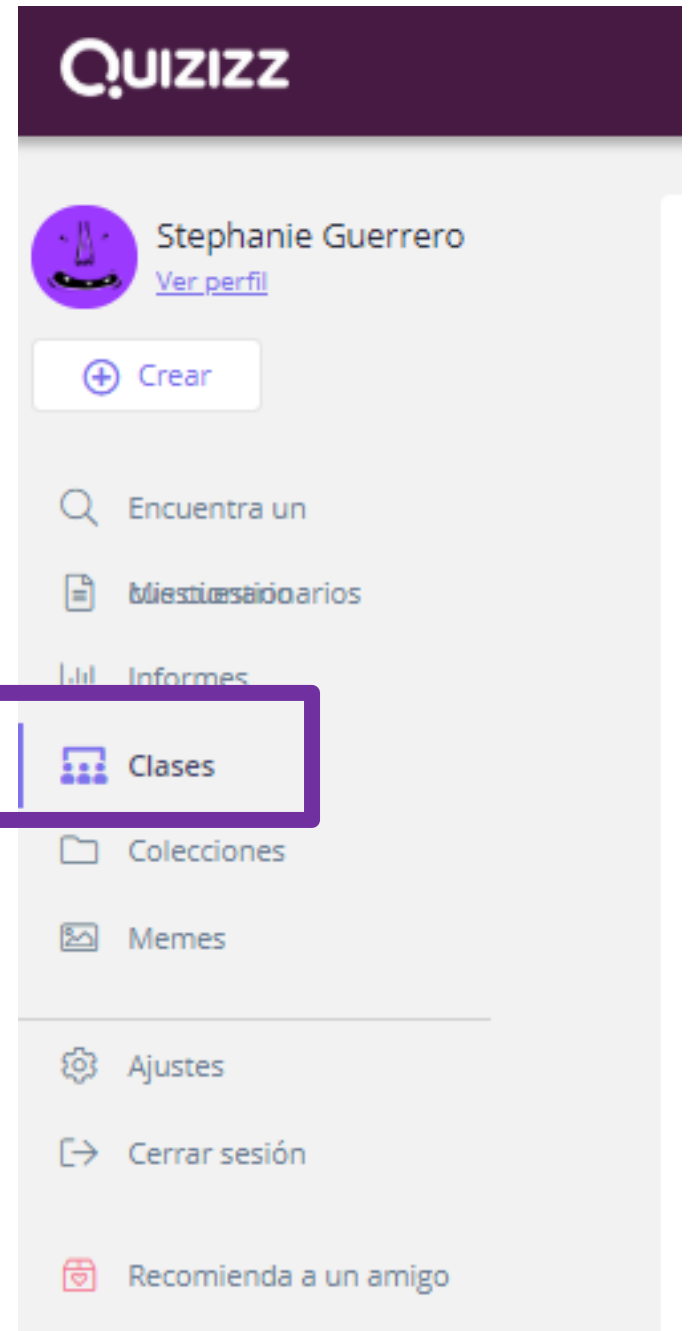


CURSO  
**Quizizz**



# TODO SOBRE LAS CLASES

Al ingresar a Quizizz encontraremos en la parte izquierda la sección de clases, ingresamos ahí.



En el siguiente  
botón

+ Crear una clase

podremos crear nuestra  
clase desde cero en  
Quizizz.

Te damos la bienvenida a las clases de Quizizz



Asigna juegos con un clic, ¡olvídate  
de los códigos de juego!

Los estudiantes inician sesión para ver tareas,  
progreso, informes, tarjetas y más.

Monitoriza el progreso por clase y  
comparte actualizaciones con los  
padres.

Filtra informes por clase y manda actualizaciones  
individualizadas a padres y tutores.



Conectar Google Classroom

+ Crear una clase

# Crear clase desde Quizizz

**Monitoriza el progreso por clase y comparte actualizaciones con los padres.**

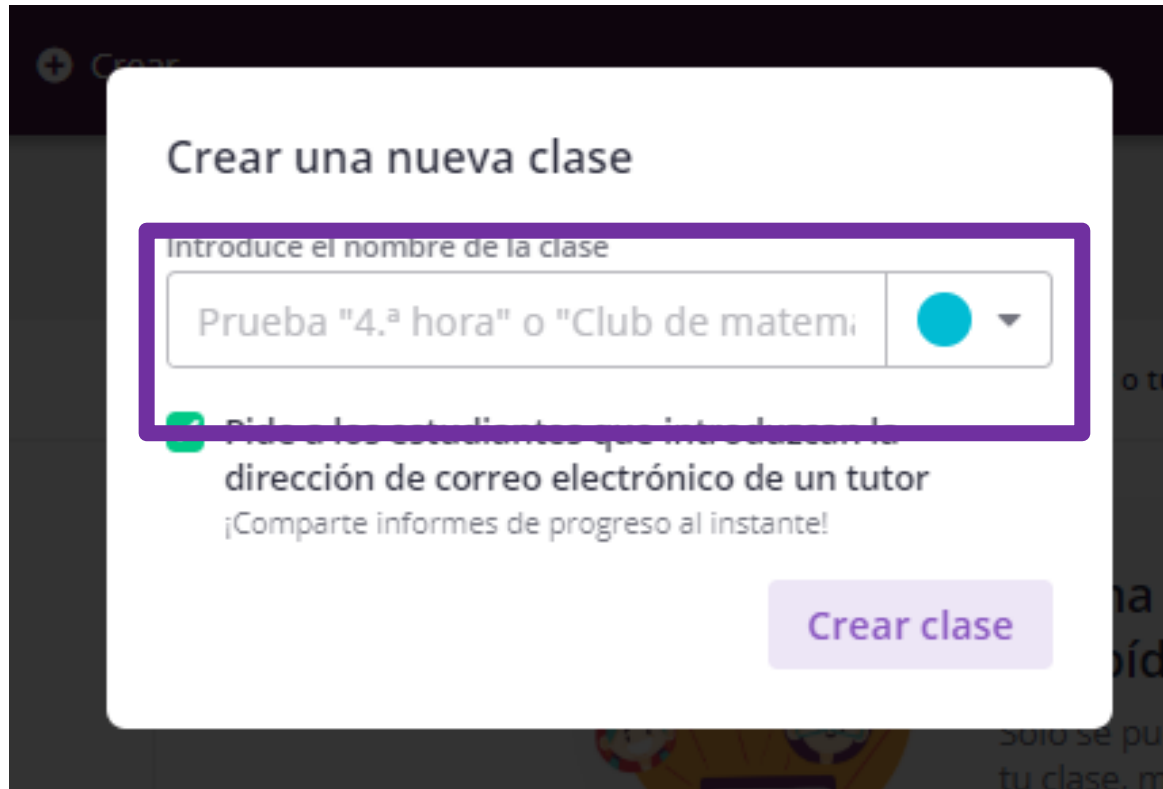
Filtra informes por clase y manda actualizaciones individualizadas a padres y tutores.



Conectar Google Classroom

**+ Crear una clase**

Aparece una ventana donde colocamos el nombre de nuestra clase y el color que la identifica.



Crear una nueva clase

Introduce el nombre de la clase

Prueba "4.ª hora" o "Club de matemati

✓ Pide a los estudiantes que introduzcan la dirección de correo electrónico de un tutor  
¡Comparte informes de progreso al instante!

Crear clase

1

Nuestra clase ya esta creada

Clase

Prueba clase

Nueva clase

+ Añadir estudiantes

2



Vaya. Parece que todavía no tienes ningún estudiante.

+ Añadir estudiantes

↻ Recargar lista

Podremos añadir estudiantes.

3

Crear

Añade estudiantes a esta clase

**Comparte este enlace con tus estudiantes**

<https://quizizz.com/join?class=T828204>

This link expires in 14 days, but you can always [generar otro enlace](#)

**Copiar enlace**

Este enlace solo añadirá estudiantes. El siguiente paso es asignar un juego.

Copiamos el enlace el cual será para compartir a nuestros estudiantes para que ingresen a la clase.

Cuando el estudiante ingrese al enlace, se solicita un correo electrónico para que le lleguen los informes de su proceso durante el curso y la opción de aceptar o rechazar la invitación.

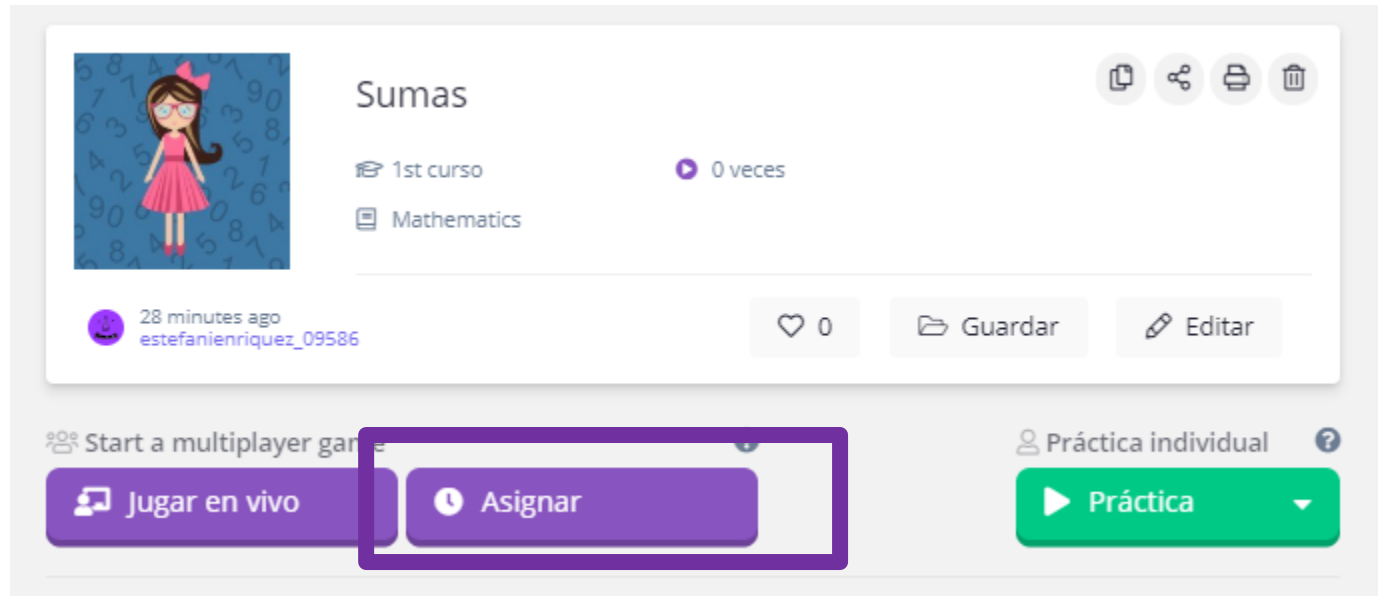


The image shows a screenshot of a Quizizz invitation modal. At the top, a dark purple header contains the text "Stephanie Guerrero invited you to a class on Quizizz." Below this, a white box contains the following elements: a message "Tu profesor verá los detalles más abajo.", a label "Tu nombre" followed by the name "Stephanie Enriquez" and a small edit icon, a label "Dirección de correo electrónico del padre/madre o tutor legal" followed by a text input field with the placeholder "Introducir correo electrónico de padre/madre", and two buttons at the bottom: "Rechazar invitación" (pink) and "Aceptar invitación" (teal). The background of the slide shows a blurred interface with the words "NAS", "Álgebra", and "Clasificación" visible.

Una vez matriculados nuestros estudiantes compartimos un cuestionario ya creado, de no ser así creamos uno y lo compartimos con la clase.



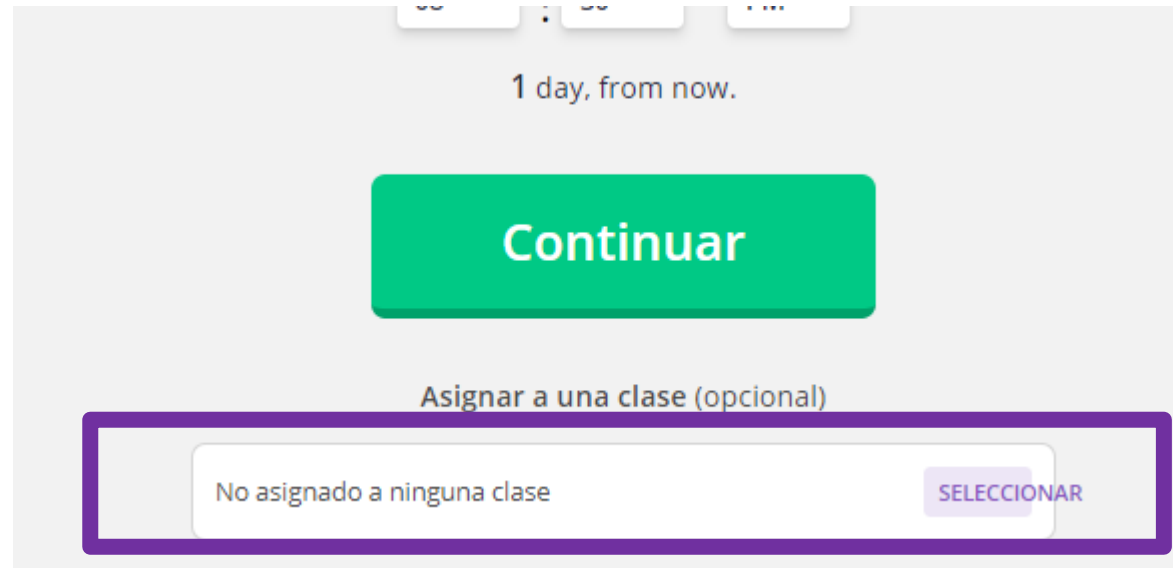
Si el cuestionario lo realizamos en vivo, seleccionamos la opción **jugar en vivo**, si lo dejaremos para una fecha y tiempo estipulado seleccionamos la otra opción, tal como vimos en el manual de cuestionarios, tengamos en cuenta que el proceso para agregar la clase o los estudiantes es el mismo en las dos opciones.



En este caso seleccionare la opción de asignar.

1

Nos aparece un recuadro que dice asignar clase en el vamos agregar nuestra clase creada.



1 day, from now.

**Continuar**

Asignar a una clase (opcional)

No asignado a ninguna clase **SELECCIONAR**

This screenshot shows a modal for assigning a task to a class. At the top, it says "1 day, from now." Below that is a large green button labeled "Continuar". Underneath is the heading "Asignar a una clase (opcional)". A purple box highlights a section containing the text "No asignado a ninguna clase" and a purple button labeled "SELECCIONAR".

2



Asigna este juego

Clases

Prueba clase **EDITAR**

Título de tarea

Tarea 1

PROGRAMA Y DESCRIPCIÓN ^

Descripción de la tarea

Añade una descripción para esta tarea

¿Cuándo debería empezar este juego?

ahora

ahora

Jun 4th

Jun 5th

Jun 6th

**Siguiente**

a ninguna clase

This screenshot shows a form titled "Asigna este juego". It has a section for "Clases" with a button "Prueba clase" and an "EDITAR" link. Below is a "Título de tarea" field with "Tarea 1". Then, a section "PROGRAMA Y DESCRIPCIÓN ^" with a "Descripción de la tarea" field containing the placeholder "Añade una descripción para esta tarea". At the bottom, a date picker for "¿Cuándo debería empezar este juego?" shows options: "ahora", "ahora", "Jun 4th", "Jun 5th", and "Jun 6th". A purple "Siguiente" button is on the right. At the very bottom, the text "a ninguna clase" is partially visible.

Agregamos nuestra clase y le damos un nombre a la tarea. Colocamos una descripción y el momento cuando debe iniciar la tarea.

3

Seleccionamos  
asignar juego.


1 day, and 8 minutes from now.


Asignar juego

Asignar a una clase (opcional)

This quiz will be assigned to 1 class

CANCELAR

 Prueba clase

 Pulsa aquí para nombrar o programar esta tarea

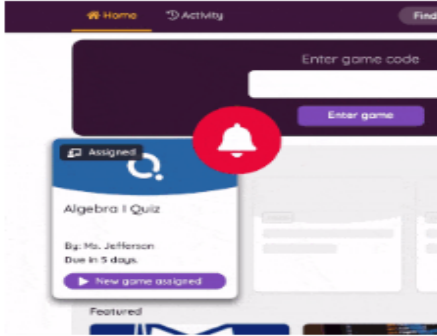
4

Nos aparece que en el juego ya se asignó a los estudiantes correspondientes, también nos permite invitar a otros y visualizar la cantidad de participantes activos y sus posiciones de progreso.

● Invitar participantes

🕒 Fecha límite: 8:44pm, June 5 [editar](#)

Terminar ▼



Este juego se ha asignado a 1 student

Los estudiantes han recibido notificaciones de tarea en [joinmyquiz.com](https://joinmyquiz.com)

Para asignar este juego a más estudiantes, [haz clic aquí](#) para generar un código.

ASSIGNED Prueba clase

Sumas [Editar](#)

🕒 June 4th 2020, 8:37 PM (a few seconds ago)

0%

Precisión

0/1

Estudiantes

Asignado 1 student

Completado 0 students

Incompleto



# CURSO Quizizz

Con eso hemos finalizado todo lo relacionado a creación de una clase y como invitar a participar de ella.