



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.

QUIZIZZ

Stephanie Guerrero
[Ver perfil](#)

[Crear](#)

Encuentra un

[Quizzes](#)

[Diccionarios](#)

[Informes](#)

[Clases](#)

[Colecciones](#)

[Memes](#)

[Ajustes](#)

[Cerrar sesión](#)

[Recomienda a un amigo](#)

En el siguiente
botón

+ Crear una clase

podremos crear nuestra
clase desde cero en
Quizizz.

Te damos la bienvenida a las clases de Quizizz

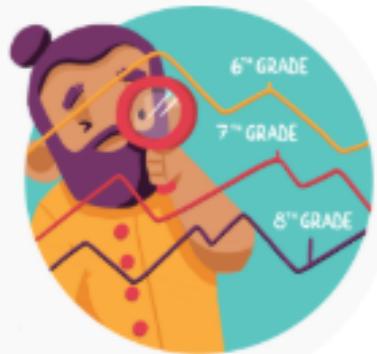


Asigna juegos con un clic, ¡olvídate
de los códigos de juego!

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

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

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



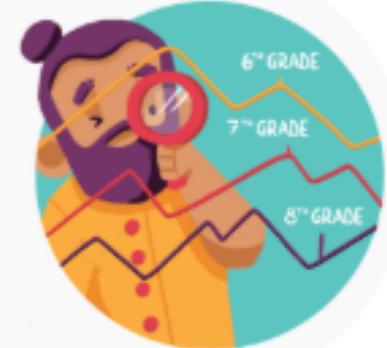
Conectar Google Classroom

+ Crear una clase

Crear clase desde Quizizz

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

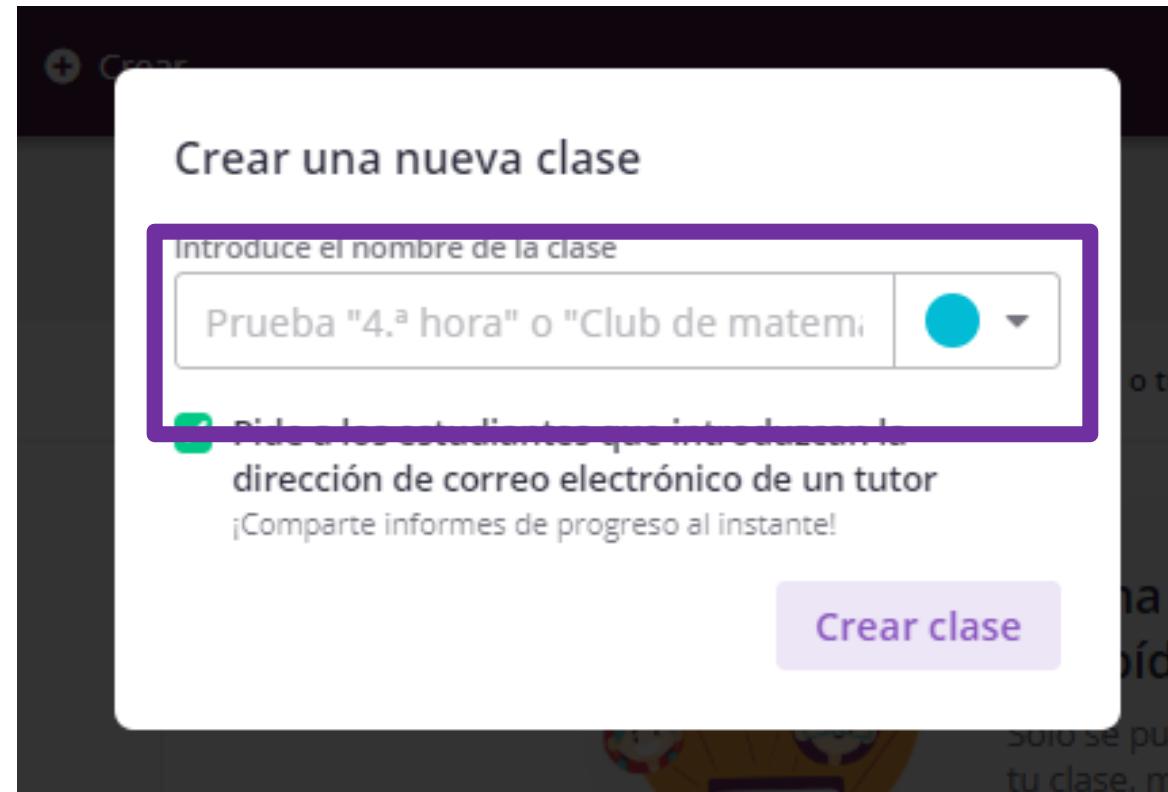
Filtra informes por clase y manda actualizaciones individualizadas a padres y tutores.



Conectar Google Classroom

+ Crear una clase

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



1

Nuestra clase ya está 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

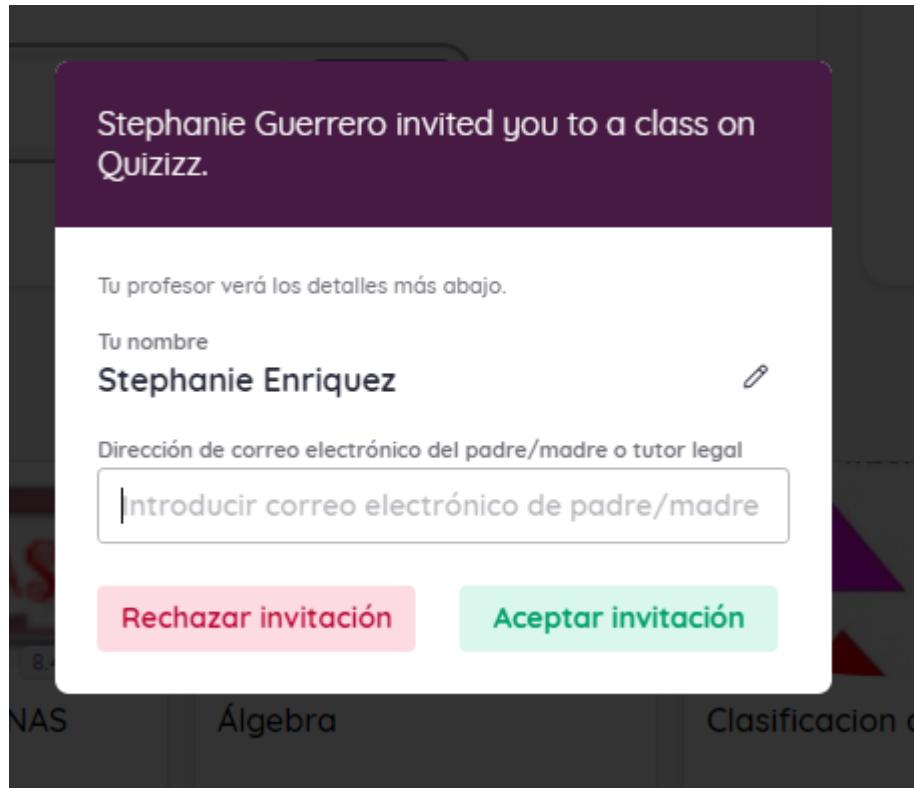
<https://quizizz.com/join?class=T828204>

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.

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.

Sumas

1st curso

Mathematics

28 minutes ago
estefanienriquez_09586

Jugar en vivo

Asignar

Práctica individual

Práctica

En este caso seleccionare la opción de asignar.

1

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

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

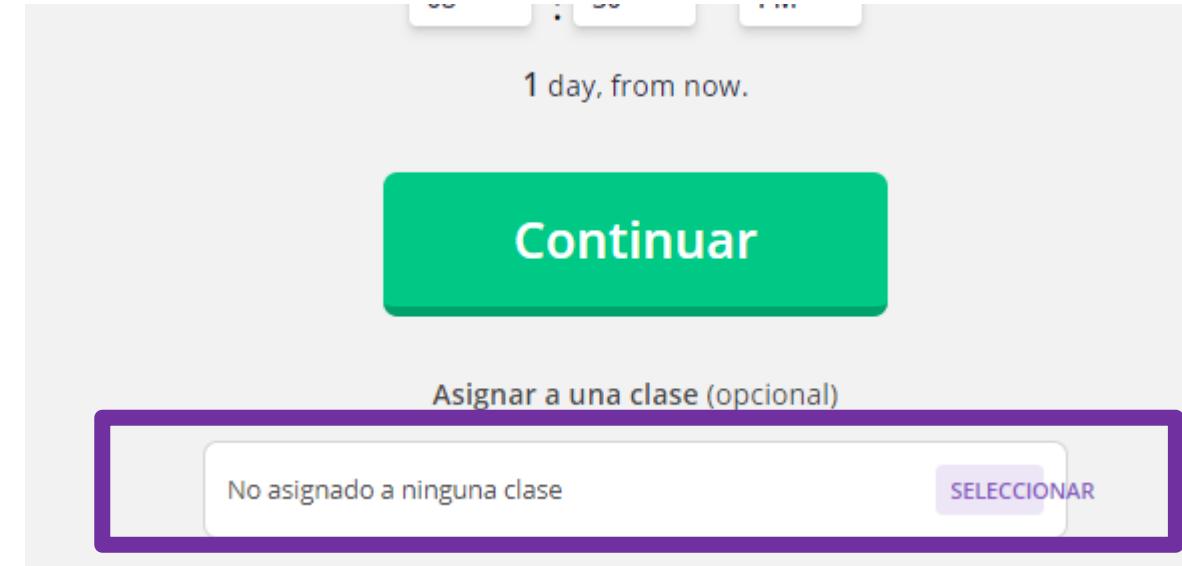
Jun 4th

Jun 5th

Jun 6th

Siguiente

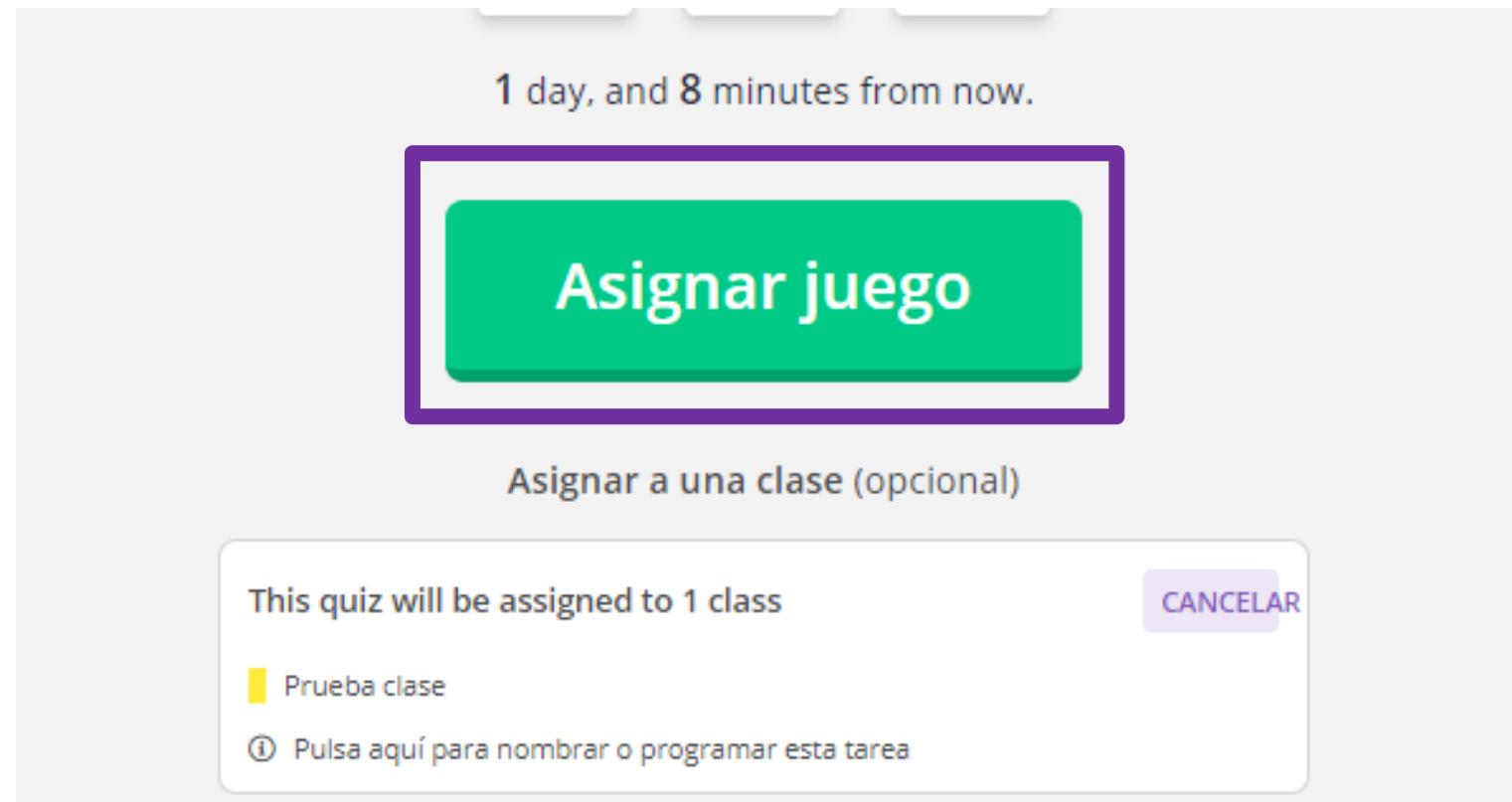
a ninguna clase



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.



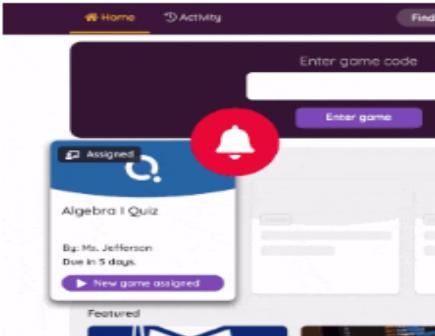
4

Nos aparece que en el juego ya se asigno 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

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)

Precisión  0%

Estudiantes  0/1

Asignado 1 student
Completado 0 students
Incomplete



CURSO

QUIZIZZ

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