



recurso
tecnológico

Flipquiz.me

¡Que empiece el juego!

Por Juan Pablo Gallegos
(jpagallegos@usfq.edu.ec)

El juego en el aula siempre será una de las mejores estrategias pedagógicas para despertar el interés por la clase y evaluar sus contenidos. Además, es una excelente forma de promover el trabajo en equipo e incentivar el buen espíritu de la competencia.

Uno de los juegos que más se han replicado en la televisión nacional e internacional es “Jeopardy”, en el que el presentador (en este caso el profesor) despliega una serie de preguntas de conocimiento general. Básicamente, el concursante escoge el tema de la pregunta y el valor en dólares (100, 200, 300...) que ganaría si acierta. Si responde a la pregunta correctamente, puede seguir escogiendo los temas e ir sumando más puntos.

Flipquiz es una herramienta web que te permite crear fácilmente estas “juego-pizarras” y proyectarlas en el aula de clase. Si eres docente que ofrece muchas asignaturas a un solo grupo de personas, este es el juego ideal para evaluar el aprendizaje general.

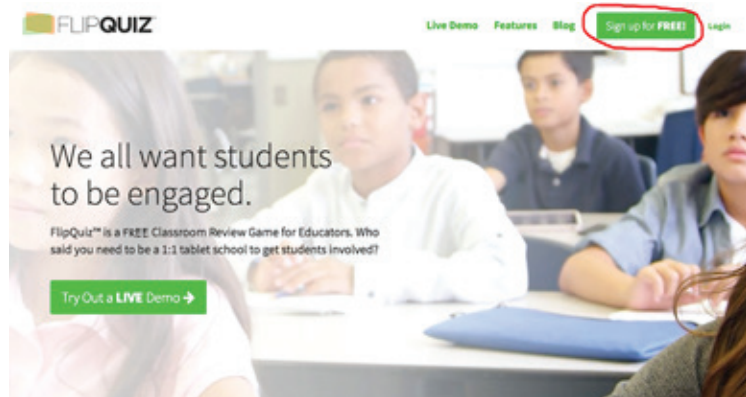
¡Listo! Empecemos a conocer esta sencilla y amigable herramienta.

Para jugar *Flipquiz* en clase necesitamos proyectar el tablero de juego en el pizarrón (figura 1). Podemos observar que en las columnas están los nombres de los temas que pueden elegir los concursantes (películas de Disney, equipos de la NBA, etc.) y en las filas el valor o puntaje de la pregunta.

Fig. 1: Tablero de juego

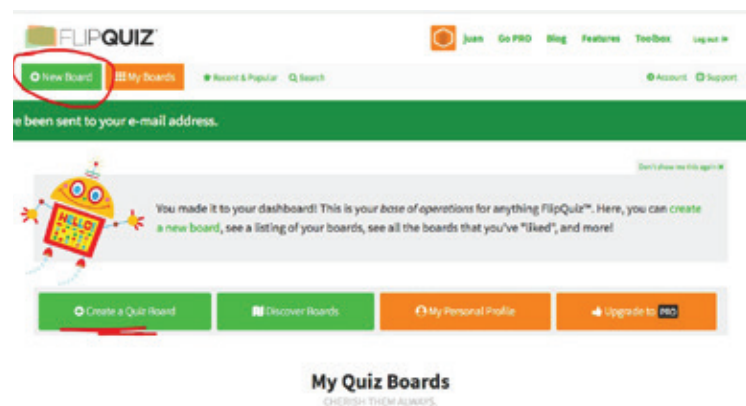


Para empezar, lo primero que tienes que hacer es entrar en *flipquiz.me* y crear una cuenta.



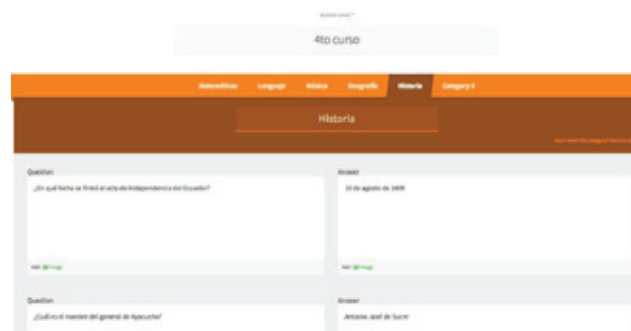
Una vez creada la cuenta, automáticamente entras al panel de control (figura 2) en donde puedes crear tableros nuevos y acceder a los que ya hayas realizado (*My boards*). También te dan la opción de descubrir otros tableros, realizados por diferentes profesores del mundo, y puedes configurar tu cuenta en caso de que quieras acceder a planes Pro.

Fig. 2: Panel de control

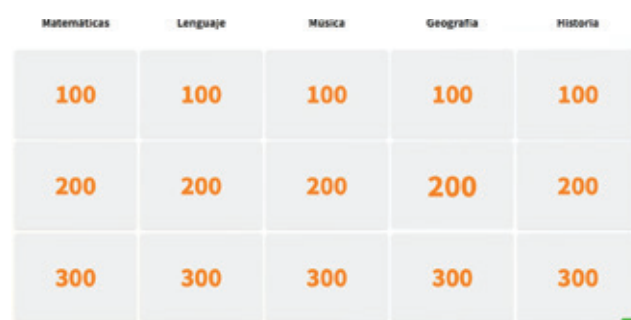


A continuación, damos clic en “crear tablero” y automáticamente *Flipquiz* despliega 6 columnas y 5 filas, pero si quieres utilizar menos columnas o filas simplemente no llenas nada. Puedes editar tus tableros las veces que necesites. El siguiente paso es nombrar las categorías (columnas) y empezar a colocar las preguntas y sus respectivas respuestas (filas). Una vez llenas las columnas y las filas es hora de personalizar tu tablero con fondos de pantalla y diferentes tipos de colores. Además, si te decides a usar la cuenta PRO (\$70 al año) puedes agregar imágenes, subir tus propias fotos y tener tableros ilimitados.

Fig. 3. Edición del tablero



Al finalizar, guarda tu tablero y empieza a jugar. El tablero lucirá ordenado y muy bien diseñado, con tipografías grandes para que puedan leerlos todos en la clase.



Te aliento a utilizar el juego como herramienta creativa de aprendizaje. Existen muchos *softwares* y sitios web que promueven actividades lúdicas interactivas; sin embargo, el juego de *Jeopardy* tiene muy buena acogida en distintos tipos de edades y puede aplicarse en la mayoría de contextos. Además, puedes pedirles a tus alumnos que diseñen sus propios *Flipquiz* y que hagan competencias entre equipos con los contenidos de las asignaturas que tú mismo les impartiste. ¡Seguro será una de las clases más divertidas del año!