



# Wayground como aplicación para la preparación de la Olimpiada Gallega de Química



Juan José Sanmartín Rodríguez<sup>1\*</sup>, José Manuel Andrade Garda<sup>1</sup>, Ana María Gayol González<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Grupo de Química Analítica Aplicada. Facultade de Ciencias. Universidade da Coruña, Campus da Zapateira, 15008, A Coruña, España

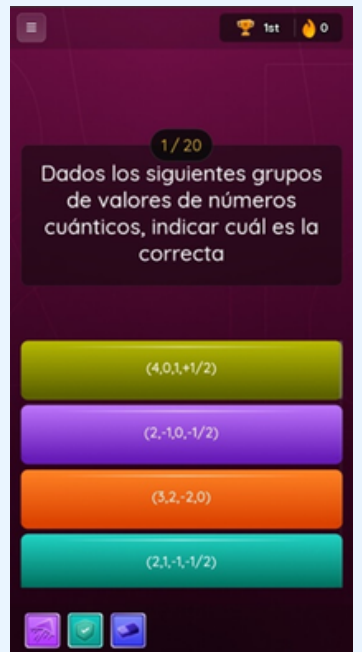
<sup>2</sup>Xunta de Galicia, I.E.S. Xunqueira 1, Rua Alexandre Bóveda, 36005 Pontevedra, España

\*juan.sanmartin@udc.es

## INTRODUCCIÓN

La incorporación de plataformas de gamificación educativa ha demostrado un impacto positivo sobre la motivación, la retención de contenidos y la autoevaluación del alumnado. *Wayground* [1] –conocida anteriormente como *Quizizz*– es una plataforma de aprendizaje interactivo que permite crear, compartir y jugar cuestionarios en tiempo real o en modo asíncrono, con retroalimentación inmediata, estadísticas de rendimiento individualizadas y opciones de competición entre participantes.

La preparación del alumnado de las Olimpiadas de Química [2] constituye un espacio educativo de excelencia que, tradicionalmente, se ha sustentado en la resolución repetitiva de problemas de ediciones anteriores.

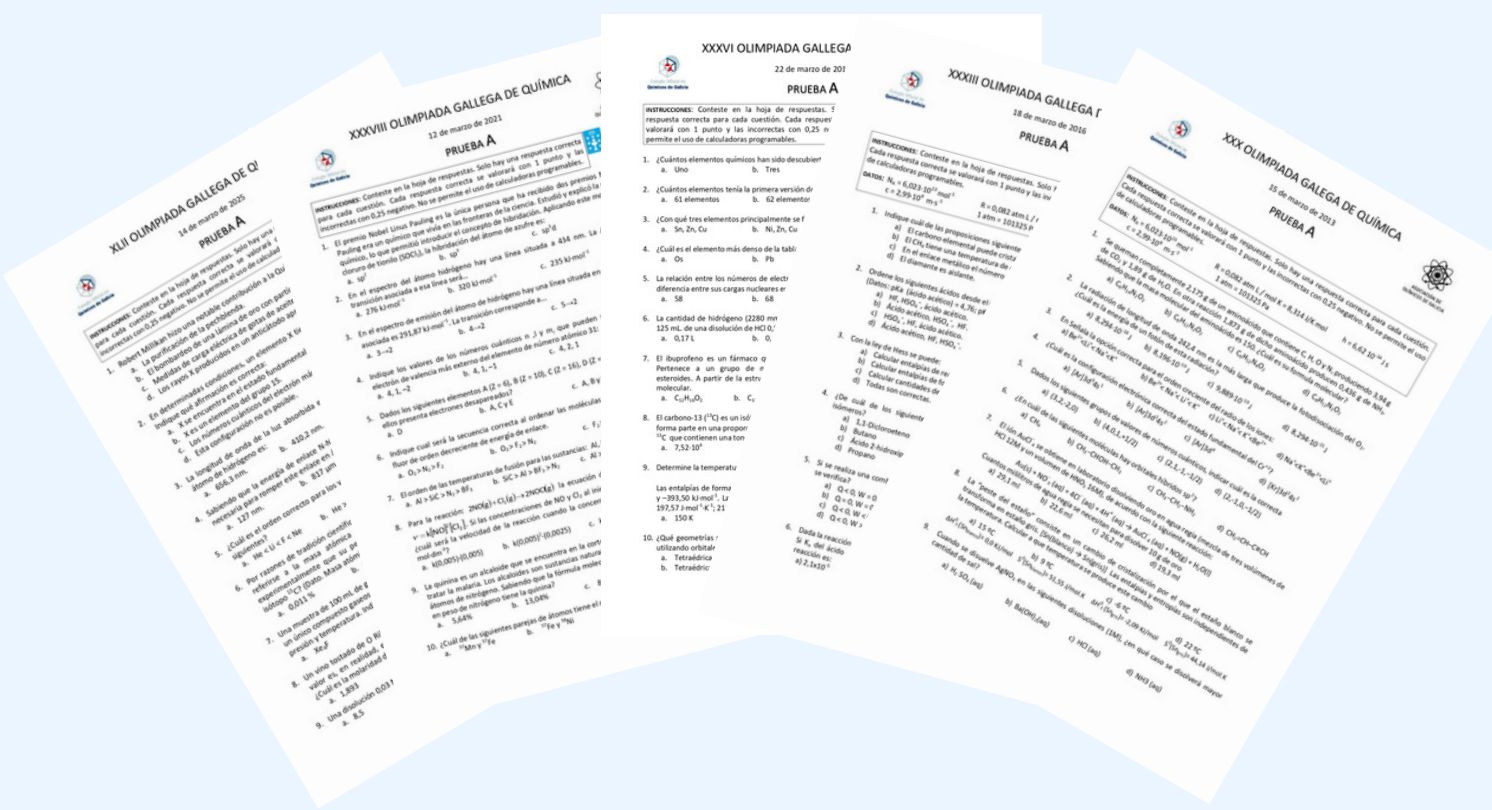


## INNOVACIÓN EDUCATIVA

La utilización de plataformas digitales de gamificación permite:

- incrementar la motivación del alumnado,
- favorecer el aprendizaje autónomo,
- proporcionar retroalimentación inmediata,
- identificar dificultades específicas,
- y facilitar el seguimiento individualizado del progreso.

Además, el acceso multiplataforma y abierto favorece la accesibilidad del recurso independientemente del contexto geográfico del alumnado.



## METODOLOGÍA

Actualmente se están digitalizando y estructurando los cuestionarios de opción múltiple (“Tipo A–Test”) correspondientes a las 13 ediciones de la Olimpiada Gallega de Química entre 2013 y 2025.

La base de datos generada incluye más de 250 preguntas clasificadas:

- por edición,
- por área temática,
- y por nivel de dificultad.



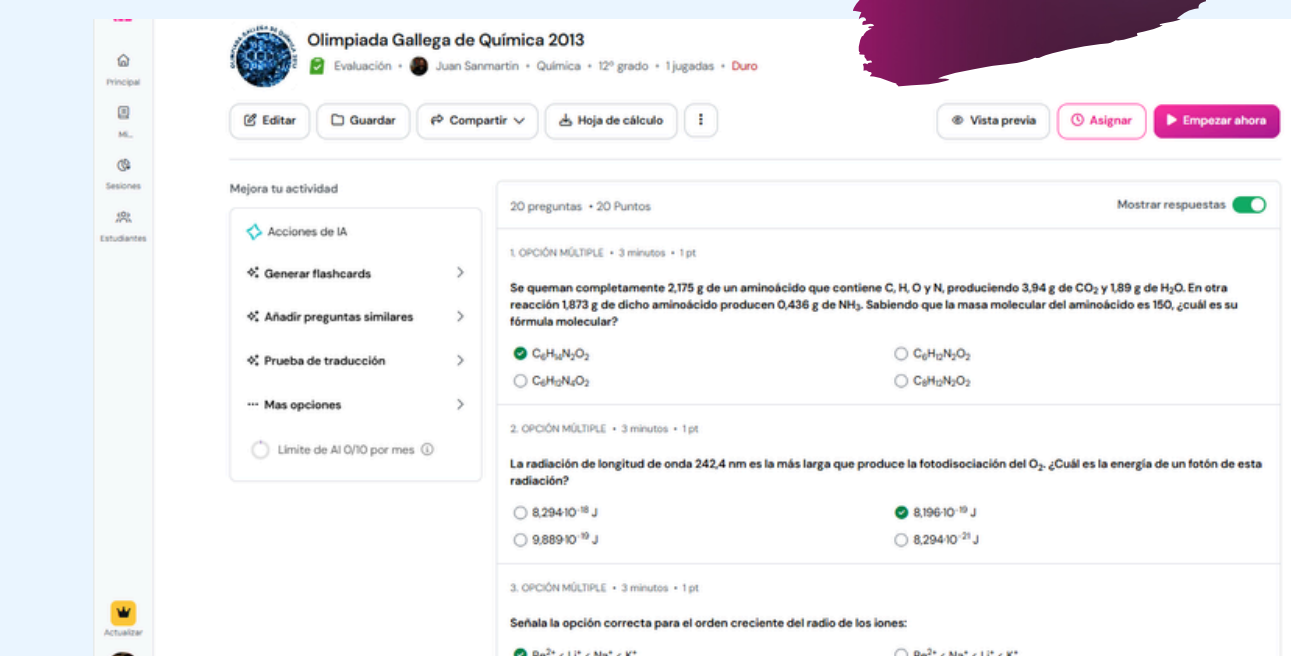
Modo Pico de Maestria

La plataforma permitirá tanto la práctica libre como la simulación de condiciones reales de examen mediante temporización ajustada y sistemas de puntuación equivalentes a los utilizados en la competición oficial.

## PERSPECTIVAS FUTURAS

Se prevé comenzar la implementación del recurso durante la próxima fase de preparación de la OGQ.

**“Se espera mejorar la frecuencia de práctica dirigida o autónoma”**



Las categorías temáticas incorporadas incluyen: configuración electrónica, números cuánticos, fuerzas intermoleculares, equilibrios ácido–base, electroquímica, química orgánica, y otros contenidos habituales de bachillerato y primer curso universitario.

## Referencias

[1] *Wayground* (anteriormente *Quizizz*), <https://wayground.com> (consultado mayo 2025)..

[2] S. Menargues, A. Gomez. La Biblioteca de las Olimpiadas de Química. Alicante 2025. <https://bit.ly/BibliotecaOGQ>

[3] Asociación de Químicos de Galicia, Colección de Pruebas de la OGQ 2013–2025. Santiago de Compostela. <https://bit.ly/ProbasAnterioresOGQ>

COMPARATIVA METODOLÓGICA	
Método tradicional	Wayground
Resolución en papel	Retroalimentación inmediata
Trabajo individual	Competición y gamificación
Corrección manual	Estadísticas automáticas

Acceso sin suscripción

