



FACULTAD DE EDUCACIÓN

QUIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE
SECUNDARIA DE LA IE 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad en
Informática Educativa y Nuevas Tecnologías

Autora

Quea Ogosi, Naida Elena

Asesor

Perez Guevara, Luciano

ORCID: 0000-0002-3186-611X

Jurado

Saavedra Lopez, Juan José

Cervantes Juro, Richard

Huamaní Jordan, Olger

Lima - Perú

2024

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

27%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

16%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1

repositorio.ucv.edu.pe

Fuente de Internet

8%

2

repositorio.espe.edu.ec

Fuente de Internet

2%

3

repositorio.unfv.edu.pe

Fuente de Internet

1%

4

repositorio.unprg.edu.pe

Fuente de Internet

1%

5

1library.co

Fuente de Internet

1%

6

Submitted to Universidad Nacional Federico
Villarreal

Trabajo del estudiante

1%

7

repositorio.utn.edu.ec

Fuente de Internet

1%

8

Submitted to Universidad Cesar Vallejo

Trabajo del estudiante

1%

9

apirepositorio.unh.edu.pe

Fuente de Internet



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA IE 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

Línea de Investigación
Educación para la sociedad del conocimiento

**Trabajo Académico para optar el Título de Segunda Especialidad en
Informática Educativa y Nuevas Tecnologías**

Autor

Quea Ogosi, Naida Elena

Asesor

Perez Guevara, Luciano
Codigo Orcid 0000-0002-3186-611X

Jurado

Saavedra Lopez, Juan José
Cervantes Juro, Richard
Huamaní Jordan, Olger

Lima – Perú
2024

Dedicatoria

Dedico esta investigación a mi familia; que ha estado siempre a mi lado motivándome a seguir adelante.

Naida

Agradecimiento

A Dios y a la Universidad Federico Villarreal, por la oportunidad brindada para realizar mi meta de obtener mi segunda especialidad en Informática Educativa y Nuevas Tecnologías.

A la Institución Educativa 3045 José Carlos Mariátegui; donde apliqué mi instrumento y brindarme su apoyo incondicional.

A mi maestro Luciano Perez, por sus orientaciones y exigencias.

Naida

Índice

Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. INTRODUCCIÓN.....	10
1.1. Descripción y formulación del problema	11
1.2. Antecedentes	14
1.3. Objetivos	27
1.4. Justificación.....	28
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	28
II. METODOLOGÍA.....	30
III. RESULTADOS	36
IV. CONCLUSIONES	70
V. RECOMENDACIONES	72
VI. REFERENCIAS.....	73
VII. ANEXOS	78

Índice de tablas

Tabla 1: Elementos asociados a la motivación Intrínseca y Extrínseca	26
Tala 2: Población de estudio.....	32
Tabla 3: Variable y operacionalización de la variable	33
Tabla 4: Puntuación y calificación del instrumento	35
Tabla 5: Validación del instrumento por juicio de expertos	36
Tabla 6: Tabla de identificación del sexo de los encuestados	37
Tabla 7: Edad de los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui	38
Tabla 8: Frecuencias del resultado del cuestionario sobre el uso de Quizizz.....	39
Tabla 9: Frecuencias del resultado de la Dimensión 1: Evaluación	40
Tabla 10: Frecuencia de los ítems de la dimensión Evaluación	41
Tabla 11: Frecuencias del resultado de la Dimensión 2: Retroalimentación	52
Tabla 12: Frecuencia de los ítems de la Dimensión Retroalimentación	53
Tabla 13: Frecuencias del resultado de la Dimensión 3: Gamificación	60
Tabla 14: Frecuencia de los ítems de la Dimensión Gamificación	61

Índice de figuras

Figura 1: Tipo de preguntas en la plataforma	22
Figura 2: Menú principal de la plataforma Quizizz.....	24
Figura 3: Identificación del sexo de los encuestados	37
Figura 4: Edad de los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui	38
Figura 5: Frecuencias del resultado del cuestionario sobre el uso de Quizizz	39
Figura 6: Frecuencias del resultado de la Dimensión 1: Evaluación	40
Figura 7: Distribución de Frecuencias del ítem 1	42
Figura 8: Distribución de frecuencias del ítem 2	43
Figura 9: Distribución de frecuencias del ítem 3	44
Figura 10: Distribución de frecuencias del ítem 4	45
Figura 11: Distribución de frecuencias del ítem 5	46
Figura 12: Distribución de frecuencias del ítem 6	47
Figura 13: Distribución de frecuencias del ítem 7	48
Figura 14: Distribución de frecuencias del ítem 8	49
Figura 15: Distribución de frecuencias del ítem 9	50
Figura 16: Distribución de frecuencias del ítem 10	51
Figura 17: Frecuencia del resultado de la Dimensión 2	52
Figura 18: Distribución de frecuencias del ítem 11	54
Figura 19: Distribución de frecuencias del ítem 12	55
Figura 20: Distribución de frecuencias del ítem 13	56

Figura 21: Distribución de frecuencias del ítem 14	57
Figura 22: Distribución de frecuencias del ítem 15.....	58
Figura 23: Distribución de frecuencias del ítem 16	59
Figura 24: Frecuencias del resultado de la Dimensión 3: Gamificación	60
Figura 25: Distribución de frecuencias del ítem 17	62
Figura 26: Distribución de frecuencias del ítem 18	63
Figura 27: Distribución de frecuencias del ítem 19	64
Figura 28: Distribución de frecuencias del ítem 20	65
Figura 29: Distribución de frecuencias del ítem 21	66
Figura 30: Distribución de frecuencias del ítem 22	67
Figura 31: Distribución de frecuencias del ítem 23	68

Resumen

Esta investigación tuvo como objetivo describir el uso de la herramienta Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui. La investigación fue de enfoque cuantitativo, el tipo de estudio fue básica con el diseño de investigación no experimental y de corte transversal. Lo que permitió realizar la investigación en una muestra censal de 105 estudiantes de cuarto grado de educación secundaria a quienes se les aplicó un cuestionario con 23 ítems para poder medir la variable Quizizz. Según los resultados obtenidos en la investigación, la distribución de los estudiantes estuvo en mayor porcentaje dentro del nivel alto; es decir, el 86.7% del total de la muestra tiene dominio sobre el uso de la plataforma Quizizz. Por otro lado, se concluye que los estudiantes perciben a la herramienta digital Quizizz como una herramienta de evaluación que les permite interactuar y competir con sus compañeros. Del mismo modo, manifiestan sentirse motivados con el uso de la plataforma Quizizz.

Palabras clave: quizizz, evaluación, retroalimentación y gamificación.

Abstract

This research aimed to describe the use of the Quizizz tool in the students of the 4th year of high school of the I.E. 3045 Jose Carlos Mariategui. The research was of a quantitative approach, the type of study was basic with the design of non-experimental and cross-sectional research. This allowed the investigation to be carried out in a census sample of 105 fourth-grade students of secondary education who were given a questionnaire with 23 items to measure the Quizizz variable. According to the results obtained in the investigation, the distribution of the students was in a higher percentage within the high level; that is, 86.7% of the total sample has mastery over the use of the Quizizz platform. On the other hand, it is concluded that students perceive the digital tool Quizizz as an assessment tool that allows them to interact and compete with their peers. In the same way, they state that they feel motivated with the use of the Quizizz platform.

Keywords: quizizz, evaluation, feedback and gamification.

I. INTRODUCCIÓN

El trabajo de investigación realizado, tiene como objetivo describir el uso de la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la IE 3045 José Carlos Mariátegui, 2023, pues considero que es una herramienta digital que brinda grandes beneficios en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Irwansyah y Izzati (2021) sostienen que Quizizz mejora la experiencia de aprendizaje; ya que, estimula el compromiso y el interés de los estudiantes a través de actividades interactivas y divertidas, logrando motivar a los estudiantes. De igual forma, ayuda a los docentes a innovar en su enseñanza.

Lograr que los estudiantes estén motivados resulta crucial; ya que, logramos también que se comprometan a esforzarse y participar en el aula de clase de manera autónoma y dejar de lado aspectos negativos como el estrés, ansiedad y temor ante una evaluación. Ya que, muchas personas desarrollan ansiedad cuando sienten que serán evaluados sin importar si es una evaluación formal o informal, también pueden sentir miedo a desaprobación o ser criticados, (Amoroso y Vega, 2022). Del mismo modo, Pitoyo y Asib (2019) Refieren que Quizizz genera autoconfianza en los estudiantes y estos reduce automáticamente la ansiedad que puedan tener. Por ende su importancia de estudio.

El presente trabajo se justifica en medida que se busca conocer cómo se desarrolla Quizizz en los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, convirtiéndose en un aporte positivo a la educación ya que, permitirá al docente poner en práctica y hacer ajustes en la labor educativa; asimismo, permitirá a los estudiantes mejorar su compromiso con las áreas de estudio y lograr una motivación intrínseca.

El presente trabajo de investigación consta de VI capítulos, los mismos que constan de los siguientes capítulos:

En el primer capítulo se desarrolla la descripción del problema, señalando el diagnóstico, para luego formular el problema general y los específicos. Así mismo comprende los antecedentes, objetivos, justificación e impactos esperados del trabajo académico. El capítulo II, se refiere a la metodología aplicada a la presente investigación, en el se exponen el nivel de investigación, población, y muestra del estudio, así como las técnicas e instrumentos utilizados. En los capítulos posteriores se presentan los resultados que están basados en los análisis estadísticos efectuados y la discusión de los mismos, para finalizar con las conclusiones, recomendaciones y las referencias bibliográficas.

1.1. Descripción y formulación del problema

1.1.1. Descripción del problema

Hoy en día las TIC son de gran relevancia en el sistema educativo, de hecho contamos con un sin fin de herramientas digitales que nos brindan la oportunidad de poder mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje a través de actividades didácticas y entretenidas para nuestros estudiantes y así, lograr que estén más interesados en los temas propuestos. Quizizz es una es de éstas herramientas, que permite poder evaluar a los estudiantes de manera divertida a través de actividades gamificadas.

A nivel mundial ha crecido su uso e importancia, ya que comenzó en un primer momento en su país de origen India y hoy en día, Quizizz apoya a millones de estudiantes en más de 100 países y tiene oficinas en Bangalore y Santa Mónica, California según información publicada en su propia página web. Asimismo, se han realizado muchas investigaciones sobre Quizizz y su impacto en el sector educación. Investigaciones como las de Mohamad et al. (2020) en Malasia, o las de Pitoyo et al. (2019) en Indonesia que destacan el uso de la plataforma Quizizz como una

herramienta de gamificación que permite motivar a los estudiantes reduciendo los niveles de ansiedad frente a las evaluaciones.

Dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje uno de los procesos con gran relevancia es la evaluación debido a que podremos valorar y regular el aprendizaje. Fernández (2017) sostiene que la evaluación cumple un rol significativo sin embargo los estudiantes lo asocian con exámenes y calificaciones trayendo consigo ansiedad. Lorenzo y Lozano (2017) refieren que esta ansiedad ante las evaluaciones produce en algunos estudiantes una serie de emociones negativas que pueden inhibir su potencial académico en la escuela. Asimismo Álvarez et al. (2012) sostienen que, el miedo a los exámenes no es un miedo irracional; no en vano, la actuación en ellos determina gran parte del futuro académico de la persona. Por ende, es importante utilizar herramientas que nos permitan cambiar la perspectiva de los estudiantes ante el ser evaluados y que mejor que Quizizz que nos permite motivar y despertar el interés de los estudiantes a través de la competencia y así, puedan dejar de lado el miedo, ansiedad, u otros.

Es así pues que se han realizado varios estudios a nivel internacional sobre el uso o influencia de Quizizz en el nivel educativo.

En Perú, el Ministerio de Educación (2020) a través de Currículo Nacional de la Educación Básica, plantea que el docente formador debe evaluar los aprendizajes utilizando herramientas digitales como plataformas, aulas virtuales, etc. Que permitan analizar, reflexionar y tomar decisiones, así como la retroalimentación inmediata. Esto debido a que se reconoce la relevancia de las herramientas digitales y se busca la manera de lograr una evaluación formativa que vaya más allá de los números. En la Institución Educativa 3045 José Carlos Mariátegui durante mi experiencia como docente me he podido percatar de la ansiedad y miedo que genera la palabra evaluación en los estudiantes, creyendo que una calificación destinaría su desempeño en el área.

Por otro lado, he podido observar la falta de motivación en muchos de ellos hacia las materias en general. De manera externa debido a que algunos docentes siguen trabajando con enfoques tradicionales dejando de lado la innovación y el uso de nuevas tecnologías. Y de manera interna o intrínseca, los estudiantes no se impulsan a sí mismos haciendo difícil involucrarse con la tarea y aprendizaje. Es por ello, que en esta investigación nos enfocaremos en Quizizz; debido a que es una herramienta que nos permite en primer lugar evaluar a los estudiantes de forma dinámica y realizar una retroalimentación inmediata que permita un aprendizaje significativo. Además de, motivar a los estudiantes a través de la competencia y las actividades gamificadas. Asimismo, lograr en algún momento que el estudiante genere iniciativa propia para desenvolverse en el área a través del trabajo colaborativo.

En medida a esta problemática vamos en busca de conocer y describir cómo se desarrolla la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de cuarto año de educación secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, se espera que ayude e induzca a los estudiantes a cambiar la perspectiva que tienen sobre la evaluación y logren un aprendizaje autónomo.

1.1.2. Formulación del problema

Problema general

¿De qué manera se desarrolla la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023?

Problemas específicos

¿Cómo se desarrolla la evaluación en los estudiantes de 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023?

¿Cómo se desarrolla la retroalimentación en los estudiantes de 4to año de secundaria en de

la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023?

¿Cuál es el aporte de la gamificación de las actividades en los estudiantes de 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023?

1.2. Antecedentes

Antecedentes nacionales

Acuña (2021), su objetivo de estudio fue determinar la influencia de Quizizz en la comprensión de textos en el idioma inglés en estudiantes de primero de secundaria de la Institución educativa N° 2052 María auxiliadora. Para lo cual realizó una investigación de tipo aplicada con enfoque cuantitativo y de diseño cuasi experimental. Su muestra estuvo conformada por 30 estudiantes de la misma aula (15 en el grupo control y 15 en el grupo experimental) a quienes se les aplicó un cuestionario pre y post test. El resultado del pvalue de la prueba “t” de Student para la comprobación de la hipótesis general fue $=0.016$ por lo que se rechazó la hipótesis nula y concluyó que la aplicación Quizizz influye significativamente en la comprensión de textos del idioma inglés.

Laura (2021), tuvo como propósito determinar los resultados del nivel de aprendizaje del vocabulario aimara usando la aplicación Quizizz. Para lo cual realizó una investigación de tipo aplicada con diseño pre-experimental. Su muestra estuvo conformada por 16 estudiantes del segundo grado de nivel secundario a quienes se les aplicó un prueba pre test y post test para medir su conocimiento en vocabulario aimara. Logrando como resultados estadísticos de la prueba no paramétrico t de wilcoxon, $W= 136.00$ y $P\text{-valor} = 0.000422$, concluyó que el uso eficaz de la aplicación Quizizz permitió reforzar el vocabulario aprendido a través de una retroalimentación autónoma. Asimismo, confirmó la eficacia de la aplicación Quizizz como herramienta de

evaluación formativa y sanativa para alcanzar los objetivos propuestos por parte del docente.

Zavala (2021), su objetivo de estudio fue establecer en qué medida el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 - 1. Para lo cual se empleó una investigación de diseño experimental, de nivel cuasi experimental con un enfoque cuantitativo. Su población estuvo conformada por 500 estudiantes del Instituto Toulouse Lautrec y su muestra tomada de tipo aleatoria fue de 23 estudiantes para el grupo control y otros 23 para el grupo experimental, se les aplicó un prueba de conocimientos como un pre- test y post test después de aplicar la estrategia didáctica Quizizz y se utilizaron preguntas referentes a los temas desarrollados durante las 5 semanas de estudios del primer promedio del semestre 2020 - 1. Obtuvo como resultado un P-valor de 0,005 concluyó que el uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación si influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura. Asimismo comprobó que su uso evidencia una mejora cognitiva, procedimental y actitudinal en los resultados del grupo experimental en comparación con los resultados del grupo control debido a que genera un entorno amigable entre los estudiantes y el docente, promoviendo una mejor disposición del estudiante para expresar sus dudas, hacer comentarios y consultas, que ayudaron a superar los obstáculos y tensiones emocionales producto de la crisis social ocasionada por la pandemia y que toco por igual a docentes y estudiantes.

Zevallos (2021), tuvo el propósito de determinar cómo la aplicación Quizizz contribuye en el mejoramiento de las competencias evaluativas de los docentes del nivel primario de la institución Educativa Mixta de aplicación Fortunato L. Herrera- 2020. Para lo cual realizó una investigación de nivel Descriptiva – Explicativa de diseño no experimental en su tipo descriptivo

y enfoque cuantitativo. Su muestra estuvo conformada por los docentes del nivel primaria; 18 en su totalidad y se les aplicó una ficha de observación y un cuestionario pre test y post test a la capacitación virtual con duración de 360 minutos. Obtuvo como resultado en Rho Spearman = 0,761, concluyó que hay una correlación positiva perfecta. Es decir que el aplicativo Quizizz influye significativamente con las competencias evaluativas de los docentes principalmente al momento de realizar una evaluación formativa. Asimismo, afirmó que es necesario que el docente incorpore en el aula estrategias de evaluación congruentes con las características y necesidades individuales y colectivas de los estudiantes. Refirió además que es relevante que el docente innove en la evaluación y utilice herramientas tecnológicas como el aplicativo Quizizz.

Huamán (2020), tuvo como propósito de determinar la influencia del uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en los estudiantes de primer ciclo de una universidad privada. Para lo cual realizó una investigación de tipo correlacional causal. Su muestra estuvo conformada por 45 estudiantes del primer ciclo de ingeniería de una universidad privada UCH, a quienes se les aplicó un cuestionario de escala tipo Likert y una prueba escrita para medir sus 2 variables. Obtuvo como resultado un valor de Chi cuadrado igual a 14.756 y p_valor igual a 0.00, lo que significa que las variables presentan dependencia. Concluyó que el uso de la herramienta Quizizz influye en el aprendizaje de las funciones reales en estudiantes del primer ciclo de la universidad ciencias humanidades. Sostiene además que los estudiantes perciben que Quizizz mejora su aprendizaje y mejora su participación en el aula reduciendo la ansiedad ante los exámenes.

Antecedentes internacionales

Calderón (2022), tuvo el propósito aplicar Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San

Rafael cantón Bolívar. Para lo cual empleó una investigación mixta de método cualitativo y cuantitativo. Su muestra estuvo conformada por 21 docentes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar a quienes se les aplicó una encuesta de diagnóstico para conocer el uso de instrumentos de evaluación y la forma como se aplica a estudiantes. En la fase 2 se les realizó una capacitación sobre la herramienta de evaluación Quizizz y en la fase 3 se analizó la efectividad de la implementación de Quizizz en la Unidad Educativa mediante la comparación de los instrumentos de evaluación realizados de forma tradicional, con los elaborados en la herramienta Quizizz, aplicando una encuesta a través de Google Forms al segundo año de bachillerato técnico que cuenta con 24 estudiantes, y evaluar si la aplicación web apoya el proceso de evaluación en la Unidad Educativa Carlos Montúfar. Halló como resultado la efectividad de la herramienta establecida para la evaluación de los estudiantes, se evidenció un 86,9 % en los parámetros de las subcaracterísticas de eficacia y eficiencia de la Norma ISO/IEC 25022:2016.

Estrella y Sierra (2022) tuvieron el propósito de Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizizz. Para lo que realizó una investigación con un enfoque cualitativo y método de investigación Acción Pedagógica, su muestra estuvo conformada por 15 estudiantes a quienes se les aplicó una entrevista y una prueba por competencias para el diagnóstico, luego se aplicaron los talleres pedagógicos y el llenado de un diario de campo para hacer seguimiento a los diferentes momentos que se desarrollaran con los estudiantes de primero. Para finalizar se aplicará también un cuestionario de preguntas finales. Concluyeron que El uso de Quizizz como estrategia de interacción y de innovación logra que tanto los docentes como los estudiantes hagan parte de procesos de enseñanza-aprendizajes activos, dinámicos y flexibles.

Avellaneda (2020), tuvo el propósito de determinar la eficacia del empleo de la herramienta tecnológica Quizziz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar, de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “ELOY ALFARO”, Módulo julio-noviembre 2019; ubicado en la ciudad Quito, Pichincha - Ecuador. Para lo cual empleó una investigación de tipo cuasi experimental con enfoque mixto cuali-cuantitativo. Estableció un Grupo Experimental donde se usó APP Quizziz y un Grupo Control donde no se incluyó. Su población estuvo conformada por 104 individuos, incluyendo a docentes y estudiantes. 50 estudiantes y dos profesores formaron parte del grupo control y el resto del grupo experimental. La obtención de los datos de la investigación se la realizó mediante una prueba pre test y post test a los estudiantes de ambos grupos. Obtuvo como resultado que el p valor resultante del estadístico de Fisher está por encima del nivel de significancia .05 por lo tanto se puede decir que Quizziz no fue tan determinante como se lo esperaba en el rendimiento académico de la asignatura de legislación militar. Sin embargo, resaltó que Quizziz motiva al estudiante a la participación y que permite percibir mayor grado de satisfacción en los estudiantes con relación a los contenidos que se imparten en la asignatura.

Gutiérrez (2019), Tuvo como propósito evaluar la eficacia de kahoot!, Plickers y Quizziz, analizar las opiniones del alumnado acerca de ellas y examinar las perspectivas de los tutores del centro con respecto al uso de este tipo de herramientas tic en sus aulas. Su investigación se enmarca en el paradigma de investigación – acción, es decir, una forma de autorreflexión de las prácticas educativas. Su muestra estuvo conformada por 28 estudiantes de 4º de ESO del IES Teobaldo Power a quienes se les aplicó un cuestionario sobre su percepción de utilidad de estas Apps. Asimismo, se aplicó un cuestionario a los tutores del centro con respecto al uso de las TIC en el aula. Concluyó que el uso de este tipo de herramientas reporta considerables beneficios,

como generar dudas que incitan al alumnado al descubrimiento de nuevos conocimientos, ayudan a repasar contenidos y permiten aprender a través de una visión positiva del error. Asimismo, ofreció al profesorado recabar con rapidez y comodidad datos útiles para la evaluación formativa.

Quizizz

Con la llegada de la pandemia el sector educación también se vio afectado, los docentes nos vimos envueltos en busca de estrategias que nos ayuden a trabajar con nuestros estudiantes a distancia. Afortunadamente al encontrarnos también en la era digital nos permitió usar herramientas como Quizizz que nos permite evaluar a los estudiantes de forma divertida. Quizizz es una herramienta digital que permite crear cuestionarios sobre cualquier tema y pensada primordialmente para el uso en centros educativos de cualquier nivel académico. (Martínez y Berenguer, 2018). Por otro lado, Zhao (2019) refiere que es una herramienta de fácil uso basada en el juego, que brinda actividades y ejercicios de manera interactiva y divertida. La cual genera la competencia entre los competidores; ya que, los estudiantes compiten contra otros para conseguir el mayor puntaje (Degirmenci, 2021). Asimismo, la plataforma Quiziz permite tanto a los docentes como a los estudiantes acceder a resultados inmediatos a través de los informes y rankings y según Darmawan y Listiaji (2020) los estudiantes responden positivamente a su uso porque el ranking con los resultados incrementa su motivación e interés hacia la materia que se desarrolla. Éste es sin duda un gran beneficio; ya que, permite a los profesores promover espacios adecuados para evaluar el aprendizaje de los estudiantes y obtener los resultados rápidamente para su retroalimentación. Sin duda una herramienta que deberíamos usar en nuestras prácticas docentes.

De lo mencionado anteriormente podemos decir que Quizizz es atractivo para los estudiantes debido a su interactividad y según Bárbara (citado por Pitoyo et al., 2019) su uso nos

ayuda a minimizar los niveles de ansiedad de los estudiantes; ya que, realizan las actividades de manera divertida. Del mismo modo Amoroso y Vega (2022), refieren que si bien es cierto los estudiantes no entienden exactamente el termino ansiedad, demuestran tener miedo al ser evaluados y conseguir una nota que no sea de aprobación para sus padres; percepción que cambió con el uso de Quizizz.

En cuanto al acceso a la plataforma Quizizz, basta con enviar el código del cuestionario al estudiante y éste podrá acceder. Para ello, es necesario que el estudiante disponga de una computadora o celular y conexión a internet, lo cual podría ser una debilidad. Sin embargo, Quizizz viene implementando y renovando su plataforma y aplicación permitiendo hoy en día también usarlo sin que los estudiantes dispongan de éstos aparatos electrónicos. Ésta implementación se suma a la lista de beneficios que nos brinda Quizizz debido a que existen zonas donde los estudiantes no disponen de celulares o colegios que no cuentan con suficientes dispositivos.

Instalación de Quizizz

Quizizz es una herramienta de fácil uso, tenemos 2 opciones por las cuales podemos acceder y hacer uso. Uno de ellos es a través de la página web Quizizz.com y la otra es descargando su aplicación de playstore. Para iniciar a crear las actividades desde el punto de vista del docente, es necesario registrarse utilizando un correo Gmail. En el caso de los estudiantes también se puede registrar en la página o aplicación más no es necesario; ya que, puede realizar las actividades con solo el enlace que fue enviado por el docente anteriormente o el código para unirse al cuestionario.

Esta herramienta permite crear lecciones; en la que se puede crear diapositivas agradables e interactivas añadiendo evaluaciones divertidas. También cuestionarios de forma sincrónica (en un juego en directo) y asincrónica (como tarea). Lo cierto es que ambas actividades permiten a los estudiantes ser evaluados y retroalimentados de forma gamificada.

Tipos de preguntas

Esta herramienta digital nos permite poder crear cuestionarios con 5 tipos de preguntas, las cuales son: Opción múltiple, Rellenar el espacio en blanco, dibujar, Encuesta y abierto.

Opción múltiple: Aquí los estudiantes tienen varias opciones y el estudiante debe escoger una de ellas como la opción correcta.

Rellenar el espacio en blanco: Aquí como su nombre lo dice el estudiante debe rellenar el espacio en blanco con la palabra pertinente.

Encuesta: Aquí todas las respuestas son correctas, se utiliza para conocer la opinión de los estudiantes.

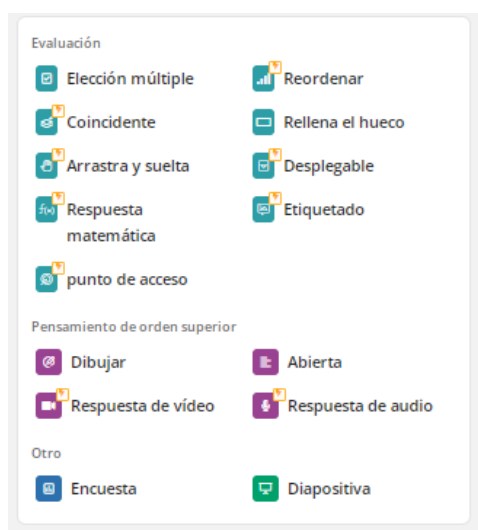
Dibujar: Aquí los estudiantes pueden demostrar lo aprendido de una forma más creativa.

Abierto: Aquí los estudiantes deben responder una pregunta con hasta 1000 palabras, es calificada como correcta y se debe descargar para evaluar cada respuesta.

Existen otras opciones para poder crear cuestionarios pero requiere una suscripción a pago.

Figura 1:

Tipo de preguntas en la plataforma de Quizizz



Nota: Tomado de la página web Quizizz.com

Componentes de la aplicación

Dentro del menú principal de la plataforma tenemos las siguientes opciones: crear, explorar, mi biblioteca, mi escuela, informes, clases, memes y colecciones.

En la opción Crear podemos como su nombre lo indica crear lecciones; diapositivas interactivas que incluyen evaluaciones, y exámenes; que pueden ser en directo o como tarea.

Dentro de la primera opción podemos acceder a 3 modos: Modo clásico, Modo papel y al Ritmo del profesor. Dentro de éstas 3 formas de evaluación la de Modo papel permite que los estudiantes desarrollar el cuestionario sin disponer de algún celular o computadora solo a través de un Q-card, lo cual resulta muy interesante y relevante debido a que nos todos los estudiantes cuentan con un dispositivo móvil. De hecho este modo ha sido recién implementado y bien aceptado por los estudiantes debido a ser innovador.

La opción Explorar permite buscar y encontrar cuestionarios de diferentes temas y áreas, autoevaluarse y retar a algún compañero. Esto resulta significativo debido a que cada estudiante será mediador de su propio aprendizaje permitiéndoles una retroalimentación autónoma.

La opción Mi Biblioteca permite visualizar los cuestionarios realizados, compartidos e importados.

La opción Mi Escuela solo es accesible para las Instituciones Educativas que se inscriben y obtienen planes, esto les permite mayor acceso y almacenamiento a la biblioteca; asimismo, se accede a características exclusivas para realizar los cuestionarios y más. Según información publicada en su plataforma son cada vez más escuelas que se inscriben y acceden a éstos beneficios.

La opción Informes permite visualizar los reportes de los aciertos y errores con porcentajes y gráficos. Esto resulta relevante debido a que el estudiante y el docente pueden visualizarlos inmediatamente y realizar la retroalimentación efectiva.

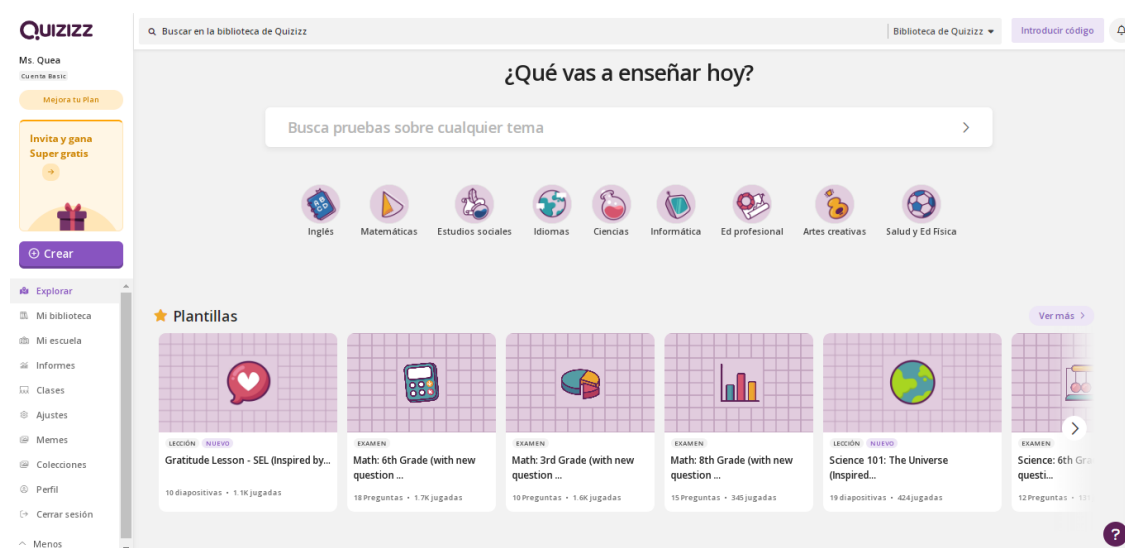
La opción Clases permite al docente administrar sus clases y guardar los reportes de forma ordenada por aula; del mismo modo, los estudiantes pueden visualizar sus reportes y una estadística de los cuestionarios asignados y completados.

La opción Memes permite crear memes personalizados y aplicarlos en los cuestionarios.

La opción Colecciones permite organizar los cuestionarios dentro de temas específicos.

Figura 2

Menú principal de la plataforma Quizizz



Nota: Tomado de la página web Quizizz.com

Dimensiones de Quizizz

Quizizz es una herramienta lúdica e innovadora que permite al docente tres aspectos principalmente, Según el SERVIR (citado por Zambrano y de la Peña, 2022) “promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de gamificar en los procesos de enseñanza y de aprendizaje generados en un curso” (p. 28). De lo anteriormente mencionado podemos dimensionar la herramienta digital Quizizz según su uso en, evaluación, retroalimentación y gamificación.

Evaluación

La evaluación es de gran relevancia en el proceso de aprendizaje; ya que gracias a ello podremos determinar en qué medidas se están cumpliendo las metas de aprendizaje. Gómez (2009) refiere que “los estudiantes pueden alcanzar una meta de aprendizaje solo si comprenden la meta y lo que necesitan para alcanzarla. Por tanto, implicar a los estudiantes en la evaluación es una parte esencial de la evaluación educativa” (p. 14). Asimismo, refiere que,

El objetivo principal de la evaluación es el retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje; esto significa que los datos obtenidos en la evaluación servirán a los que intervienen en dicho proceso (docentes alumnos) en forma directa para mejorar las deficiencias que se presenten en la realización del proceso e incidir en el mejoramiento de la calidad y en consecuencia el rendimiento en el Proceso Enseñanza Aprendizaje. (p .1)

Podemos afirmar entonces que la evaluación juega un rol importante en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en medida que podremos analizar los resultados y determinar las actividades a realizar para el mejoramiento y logro de metas de aprendizaje. Sin embargo, en ocasiones el estudiante puede definir erróneamente la evaluación como un examen para la obtención de una calificación solamente generando ansiedad o temor a ser evaluado.

Quizizz tiene como propósito motivar a los estudiantes al mismo que los evalúa y va en busca de una evaluación formativa; es decir una evaluación más allá de los números. Según el Ministerio de Educación (2020) “La evaluación formativa permite conocer a los estudiantes las expectativas que se tienen sobre ellos; así como interpretar las evidencias recopiladas y retroalimentar a los estudiantes de acuerdo al avance que demuestran” (p.62). Del mismo modo, sostiene que la evaluación formativa es crucial ya que fomenta un aprendizaje autónomo.

Por otro lado Fernández (2017) refiere que “El objetivo no se centra en dar una calificación

final sino en favorecer, confirmar o rectificar el método y orientar al aprendiz sobre la misma marcha para progresar” (p.4).

Retroalimentación

Quizizz es una aplicación que permite proporcionar una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes. Asimismo, permite reflexionar sobre los resultados de las tareas a través de los informes. Esto es sin duda es relevante debido a que los informes sirven como insumo necesario para poder analizar e invitar a los estudiantes a reconocer sus fortalezas y debilidades y así realizar una retroalimentación efectiva. Referente a esto, Fernández (2017) sostiene que:

Se trata de ayudar al alumno a reflexionar sobre su producción, a acudir a su conocimiento o las fuentes –volver a alimentar– con una sugerencia, un interrogante, una corrección que va más allá de la enmienda para ofrecer una pista, una aclaración o una explicación significativa (p.19).

Por otro lado Valdivia (2014) sostiene que la retroalimentación se refiere a conocer cuánto éxito que ha logrado el estudiante en cuanto a una tarea académica; asimismo, permite reconocer logros y mejoras por hacer en relación a un objetivo específico. Del mismo modo que permite mejorar la enseñanza y es de importancia para los estudiantes ya que facilita a que tenga un rol más activo y central dentro de su proceso de aprendizaje.

Podemos decir entonces que la retroalimentación ayudará al estudiante a reflexionar sobre su avance y a reconocer sus fortalezas y debilidades permitiéndole lograr ser más autónomo. También se debe resaltar durante el proceso de retroalimentación el rol del docente; ya que, la interacción de ambos guiará el camino del estudiante.

Según Valdivia (2014) para que la retroalimentación sea efectiva debe cumplir con ciertas características; debe ser constructiva, comprensible y oportuna.

Gamificación

Quizizz es una aplicación que brinda la posibilidad de gamificar el proceso de enseñanza y de aprendizaje generado en un curso. Por ello, es importante conocer que quiere decir el término gamificación. Según Werbach (citado por Mohamad et al., 2019) se entiende gamificación como el proceso de crear actividades más como un juego. Que permitan incrementar la participación de los estudiantes en el salón de clases. Mohamad et al. (2019). Por otro lado, Martínez et al. (2017) refieren que la gamificación “busca aplicar elementos y reglas de juego con la finalidad de generar compromiso, motivar, mejorar comportamientos y captar la atención”. Según Fadeletal (citado por Martínez et al., 2017) gamificar las actividades resulta significativo para poder motivar a los estudiantes, conectarnos y conocer la expectativa del mundo que los estudiantes poseen. Lo cual resulta muy importante; ya que, al motivar a los estudiantes despertaríamos en ellos el interés por la materia. Es por ello que, Ankit y Deepakel fundadores de la plataforma Quizizz consideran como misión de Quizizz el motivar a todos los estudiantes.

Con respecto a los beneficios de la gamificación según Martínez et al., (2017) los principales son, que incrementa la motivación, genera cooperación, provee un ambiente seguro para aprender, favorece la retención del conocimiento y lleva a la consecución de un cambio de comportamiento; sin embargo, señala a una como clave fundamental de la gamificación; y ésta es la motivación debido a que nos impulsa a lograr nuestros objetivos. Del mismo modo, Borrás (2015) sostiene que gamificar una actividad activa la motivación por el aprendizaje y esta motivación es lo que lleva al estudiante a hacer algo. Y menciona dos teorías principales el conductismo y cognitivismo que están relacionadas a la motivación extrínseca e intrínseca

respectivamente.

Tabla 1

Elementos asociados a la Motivación Intrínseca y Extrínseca

Motivación Intrínseca	Motivación Extrínseca
Maestría • Pertenencia • Aprendizaje •	Badges • Competición • Estrellas doradas •
Autonomía • Amor • Curiosidad • Significado	Puntos • Recompensas • Miedo al fallo •
• ...	Miedo al castigo • Dinero • ...

Nota: Tomado de Borrás, O. (2015). Fundamentos de Gamificación.

1.3. Objetivos

Objetivo general

Describir el uso de la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la IE 3045 José Carlos Mariátegui, 2023.

Objetivos específicos

Describir cómo se desarrolla la evaluación en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023.

Describir cómo se desarrolla la retroalimentación en los estudiantes del 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023.

Describir los aportes de la gamificación de las actividades en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023.

1.4. Justificación

Justificación teórica

Esta investigación se justifica en medida que describirá cómo se desarrolla Quizizz en los estudiantes de 4to año de educación secundaria, Conoceremos en qué medida Quizizz aporta al desarrollo de enseñanza – aprendizaje; ya que, existe teoría respecto a que reduce los niveles de ansiedad de los estudiantes frente a una evaluación. De los resultados se podrá reflexionar, contrastar o reafirmar información con la ya existente.

Justificación práctica

Desde el punto de vista práctico, los principales beneficiarios serán los estudiantes y maestros de la I.E. José Carlos Mariátegui 3045; ya que, los resultados permitirán al docente reflexionar, poner en práctica y hacer ajustes en la labor educativa respecto al momento de realizar el proceso de evaluación a los estudiantes; asimismo, permitirá a los estudiantes mejorar su compromiso con las áreas de estudio y lograr una motivación intrínseca.

Justificación metodológica

Desde el punto de vista metodológico, el instrumento utilizado en esta investigación fue el cuestionario elaborado a partir de las dimensiones de la variable de investigación Quiziz después de ser demostrada su validez por juicio de expertos. Para el análisis de datos se inició con el programa Excel, luego se utilizó el software estadístico SPSS.

1.5. Impactos esperados del trabajo académico

Este estudio nos permite entender cómo se desarrolla la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de educación secundaria de la I.E.3045 José Carlos Mariátegui y tiene un impacto académico en la Institución Educativa pues contribuye a la búsqueda de estrategias de

mejora en la participación y motivación de los estudiantes; asimismo al cambio de perspectiva que los estudiantes tienen frente a la evaluación y la entenderán como un proceso divertido y formativo.

Por otro lado , se espera que la comunidad educativa lo utilice en su practica pedagógica; ya que, favorece a los estudiantes en un aprendizaje significativo y autónomo. Para ello, la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui debe gestionar talleres, capacitaciones que orienten y fortalezcan el uso de herramientas digitales a los maestros. Asimismo, se deben realizar manuales para orientar el uso de la herramienta Quizizz tanto para docentes como para estudiantes.

Se espera que esta investigación ayude a integrar la tecnología de manera efectiva en el aula, proporcionando a los educadores una herramienta moderna y accesible para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Esto puede contribuir a mantener el interés de los estudiantes y adaptarse a las nuevas tendencias educativas digitales.

De igual manera, se espera que este trabajo académico sea tomado como un documento de referencia para el desarrollo de trabajos de investigación como tesis o artículos y así, generar nuevos conocimientos o teorías que contribuyan al beneficio de los estudiantes y las estrategias pedagógicas adoptadas por los docentes.

II. METODOLOGÍA

2.1. Enfoque

Esta investigación toma el enfoque cuantitativo; ya que, utilizamos el análisis estadístico para establecer patrones de comportamiento de la herramienta digital Quizizz. Según Valderrama (2015) los datos obtenidos durante el proceso son analizados e interpretados a través de métodos estadísticos, en consecuencia, son válidos, confiables y se pueden generalizar. Además, sus conclusiones son base para futuras investigaciones.

2.2. Tipo

La presente investigación es de tipo básica o sustantiva; debido a que buscamos comprender y ampliar nuestros conocimientos sobre la herramienta digital Quizizz. Según Valderrama (2015) “esta investigación se preocupa por recoger información de la realidad para enriquecer el conocimiento teórico- científico, orientando al descubrimiento de principios y leyes” (p.164).

2.3. Diseño

La presente investigación es de diseño no experimental debido a que se desarrollará sin manipular la variable Quizizz. Asimismo es de corte transversal debido a que se va realizar en un solo momento. Valderrama (2015) refiere que este diseño de investigación tiene como propósito examinar la incidencia en la que se desarrolla una o más variables y es puramente descriptivo.

Esta investigación presenta el siguiente diseño:

M —————> O

Donde M es la muestra y O es la observación.

2.4. Nivel

Esta investigación es de nivel descriptivo; ya que, engloba datos concretos y específicos. Valderrama (2015) refiere que “Mide y describe las características de los hechos o fenómenos” (p.168).

2.5. Población y muestra

Población

La población se refiere al conjunto de elementos sobre los cuales se realiza la investigación, Según Valderrama (2015, p.182) “es un conjunto finito o infinito de elementos, seres o cosas que tienen atribuciones o características comunes, susceptibles de ser observados”. La población de esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de cuarto grado de educación secundaria de la I.E. José Carlos Mariátegui 3045, en total 105 estudiantes.

Tabla 2

Población de estudio: Estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui.

Grado y sección	Mujeres	%	varones	%	Total	%
4° A	11	29.7 %	17	25%	28	100%
4° B	7	18.9%	17	25%	24	100%
4° C	11	29.7%	18	26.5%	29	100%
4° D	8	21,7%	16	23.5%	24	100%
Total	37	35%	68	65%	105	100%

Nota: Información adaptada de la lista de asistencia de los estudiantes.

Muestra

En vista a que la población es pequeña y manejable se tomó toda para la investigación y esto se denomina muestra censal. De acuerdo con López (1998), “la muestra censal es aquella porción que representa toda la población”

La muestra de esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de 4to año de

educación secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, en total 105 estudiantes.

2.6. Variable

La variable es Quizizz.

Tabla 3

Variable y operacionalización de la variable

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable Quizizz	Zhao (2019) afirma que Quizizz consiste en una herramienta digital educativa apoyada en juegos, que lleva actividades variadas a las aulas y hace que las evaluaciones y lecciones en clases sean interactivas y divertidas.	La variable Quizizz se ha operacionalizado en 3 dimensiones: evaluación, retroalimentación y gamificación. Y serán medidas a través de un cuestionario tipo escala Likert.	Evaluación	Resolución de actividades propuestas de manera personal y grupal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
			Retroalimentación	Revisión de reportes	11, 12, 13, 14, 15, 16
			Gamificación	Motivación intrínseca	17, 18, 19, 20,
				Motivación extrínseca	21, 22, 23

2.7. Instrumento

El instrumento es una herramienta de investigación que se utiliza para recolectar información, Según Valderrama (2015) “los instrumentos son los medios materiales que emplea el investigador para recoger y almacenar la información” (p. 195).

El instrumento utilizado fue un cuestionario aplicado a los estudiantes de cuarto A, B, C y

D de secundaria con el propósito de medir la variable Quizizz, éste instrumento está compuesto por tres partes en las que se medirá las dimensiones que están determinadas por; la evaluación, retroalimentación y gamificación. Con 10, 6 y 7 ítems respectivamente.

Ficha técnica:

- a. Nombre del instrumento: Cuestionario sobre el uso de Quizizz
- b. Autor: Naida Elena Quea Ogosi
- c. Año: 2023
- d. País de origen: Perú
- e. Administración: Individual
- f. Ámbito de aplicación: 14 a 17 años.
- g. Objetivo: Describir el uso de la herramienta digital Quizizz y sus dimensiones en los estudiantes de 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui.
- h. Forma de aplicación: Directa.
- i. Duración de la aplicación: 20'
- j. Técnica: Encuesta
- k. Descripción del instrumento:

El cuestionario sobre Quizizz está conformado por 23 ítems. Los ítems se presentan en forma de afirmaciones que expresan la apreciación de los estudiantes de acuerdo al uso de la herramienta Quizizz así como de sus dimensiones, evaluación, retroalimentación y gamificación.

- l. Puntuación y Calificación:

Tabla 4*Puntuación y calificación del instrumento*

Puntuación numérica	Escala ordinal	Niveles y rangos
1	Nunca	
2	Casi nunca	Nivel bajo (25- 55)
3	A veces	Nivel medio (56-85)
4	Frecuentemente	Nivel alto (86-115)
5	Siempre	

2.8. Validez:

La validez se refiere al proceso de evaluar el instrumento para asegurar su credibilidad. .

El instrumento para medir la variable Quizizz fue validado, a través de un juicio de expertos. En total se contó con la revisión de 3 expertos que validaron los instrumentos.

Tabla 5*Validación del instrumento por juicio de expertos*

Nº	Expertos	Evaluación de los instrumentos
1	Dra. Vivian Collahua Rupaylla	93%
2	Dr. Iván Ángel Encalada Díaz	92%
3	Dr. Gilder Dunkar Reyes Tucto	88%
Promedio De Valoración		91%

2.9. Procedimiento estadístico

Fase 1: En esta etapa se identificó los problemas y necesidades, se definió los objetivos y se elaboró el plan en general.

Fase 2: En esta etapa se diseñó la recolección y elaboración del instrumento.

Fase 3. En esta etapa se aplicó el instrumento, se recolectó la información y se procesó la información a través de Microsoft Excel mediante tabulaciones y gráficos.

Fase 4: En esta etapa se analizó los datos obtenidos y se hizo la interpretación.

III. RESULTADOS

Variable Quizizz

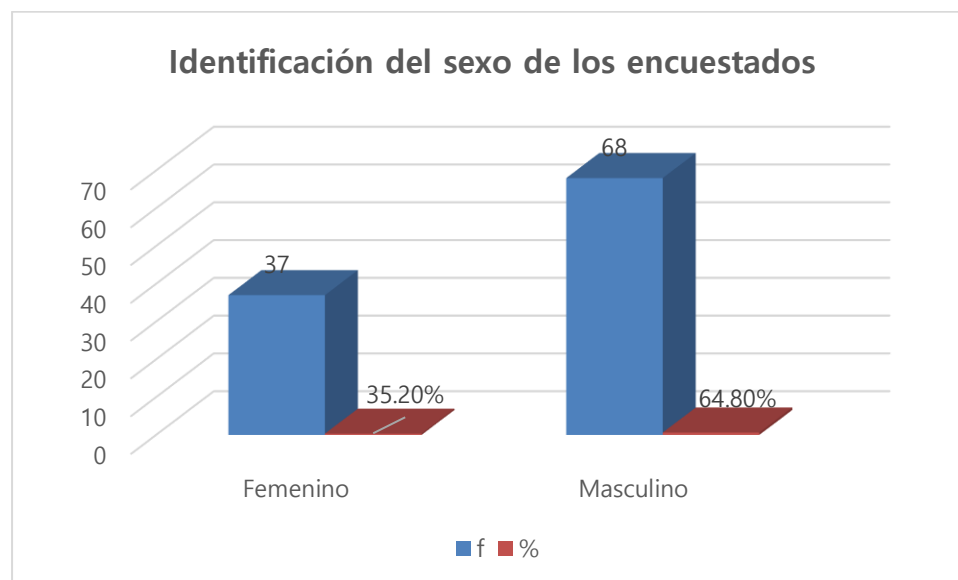
Tabla 6

Tabla de identificación del sexo de los encuestados

Sexo	f	%
Femenino	37	35.2%
Masculino	68	64.8%
Total de estudiantes encuestados	105	100%

Figura 3

Identificación del sexo de los encuestados



En la figura 3, Se observa que la mayoría de encuestas aplicadas a los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, son del sexo masculino, quienes representan el 64.8% del total de 105 personas tomadas como muestra para el estudio de nuestra investigación, mientras que el 35.2% representa al género femenino.

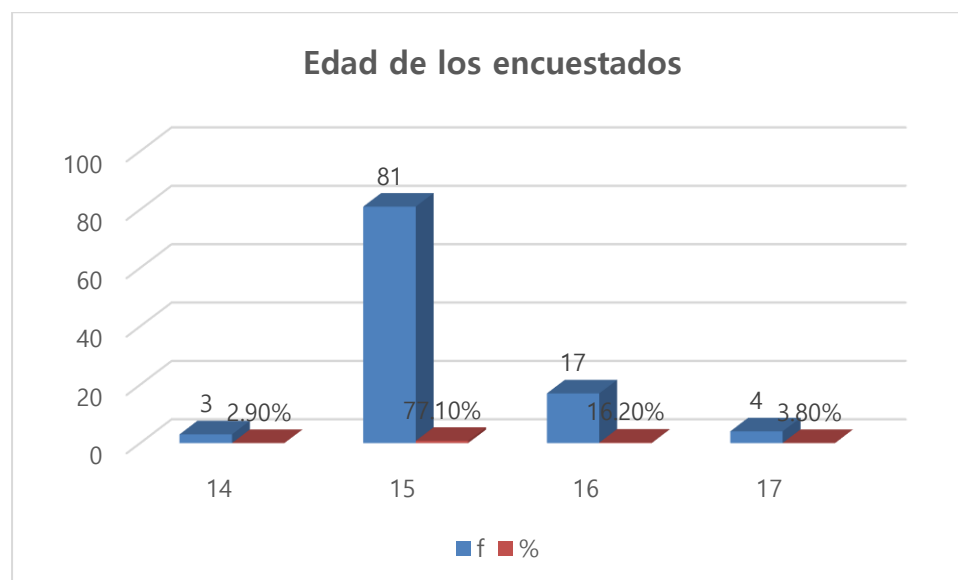
Tabla 7

Edad de los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E.3045 José Carlos Mariátegui

Edad	f	%
14	3	2.9%
15	81	77.1%
16	17	16.2%
17	4	3.8%
Total de estudiantes encuestados	105	100%

Figura 4

Edad de los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E.3045 José Carlos Mariátegui



En la figura 4, se observa que los 105 estudiantes encuestados del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, se encuentran entre el rango de edad de 14 a 17 años. Contando un mayor porcentaje de 73.1% con 15 años de edad.

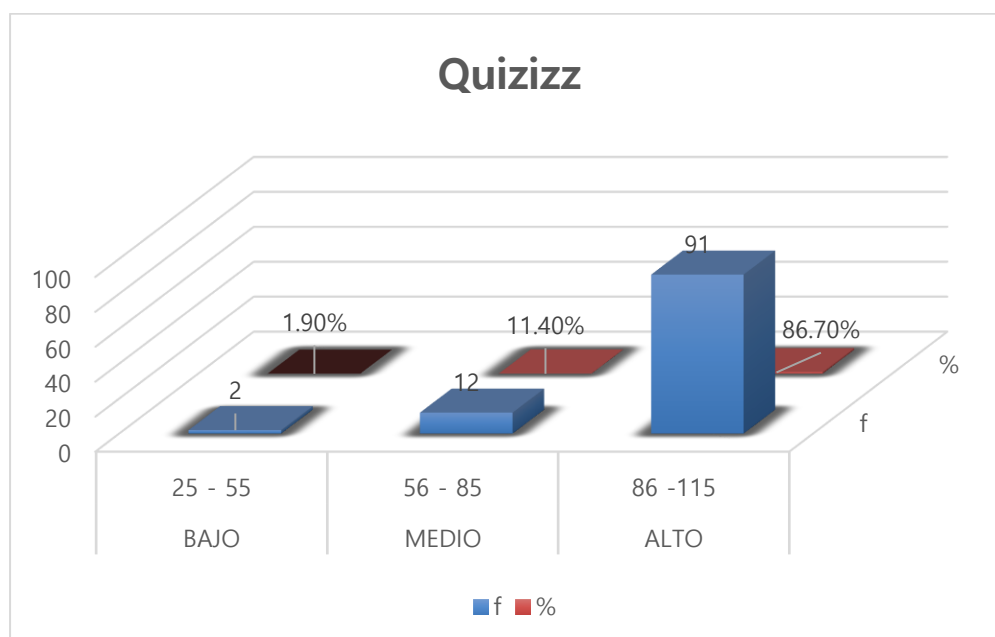
Tabla 8

Tabla de frecuencias del resultado del cuestionario sobre el uso de Quizizz

Nivel	Intervalo	f	%	Acumulado
Bajo	25 - 55	2	1.90%	2
Medio	56 - 85	12	11.40%	14
Alto	86 -115	91	86.70%	105
Total		105	100%	

Figura 5

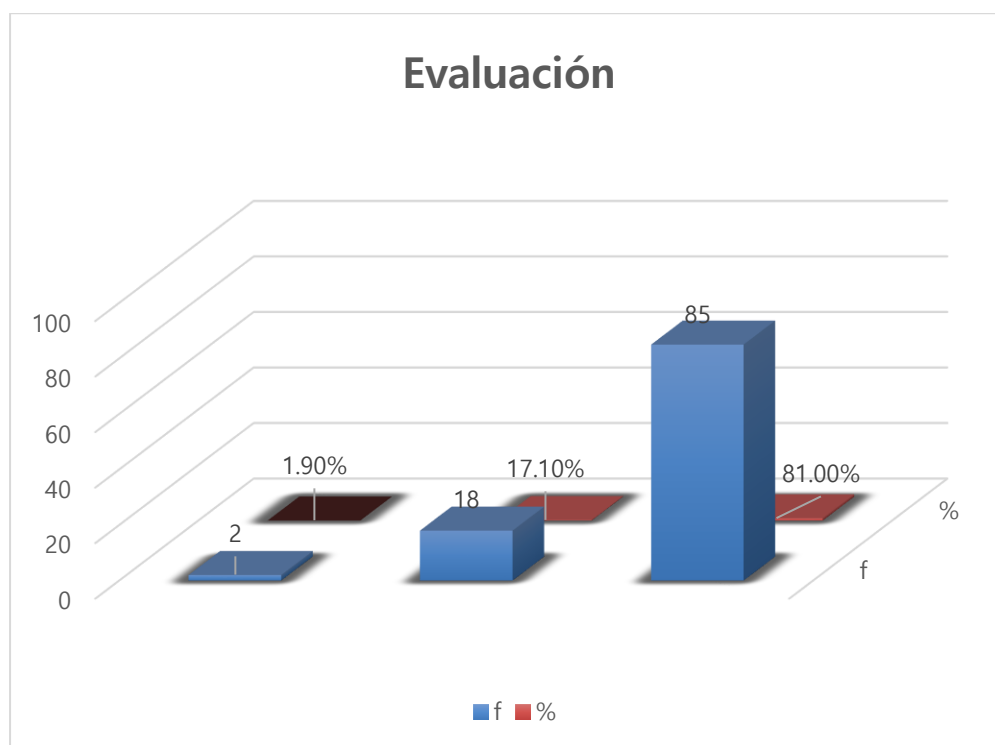
Frecuencias del resultado del cuestionario sobre el uso de Quizizz



En la figura 5, respecto la herramienta digital Quizizz, la distribución de los estudiantes fue la siguiente: el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra dentro del nivel alto (86.70%) enseguida estuvo el grupo con nivel medio (11.40%) finalmente, el menor porcentaje se encuentra en el nivel bajo (1.90%).

Tabla 9*Tabla de frecuencias de la Dimensión 1: Evaluación*

Nivel	f	%	Acumulado
Bajo	2	1.90%	2
Medio	18	17.10%	20
Alto	85	81.00%	105
Total	105	100%	

Figura 6*Frecuencias del resultado de la Dimensión 1: Evaluación*

En la figura 6, respecto de la dimensión Evaluación, la distribución de los estudiantes fue la siguiente: el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra dentro del nivel alto (81%) enseguida estuvo el grupo con nivel medio (17.10%) finalmente, el menor porcentaje se encuentra en el nivel bajo (1.90%).

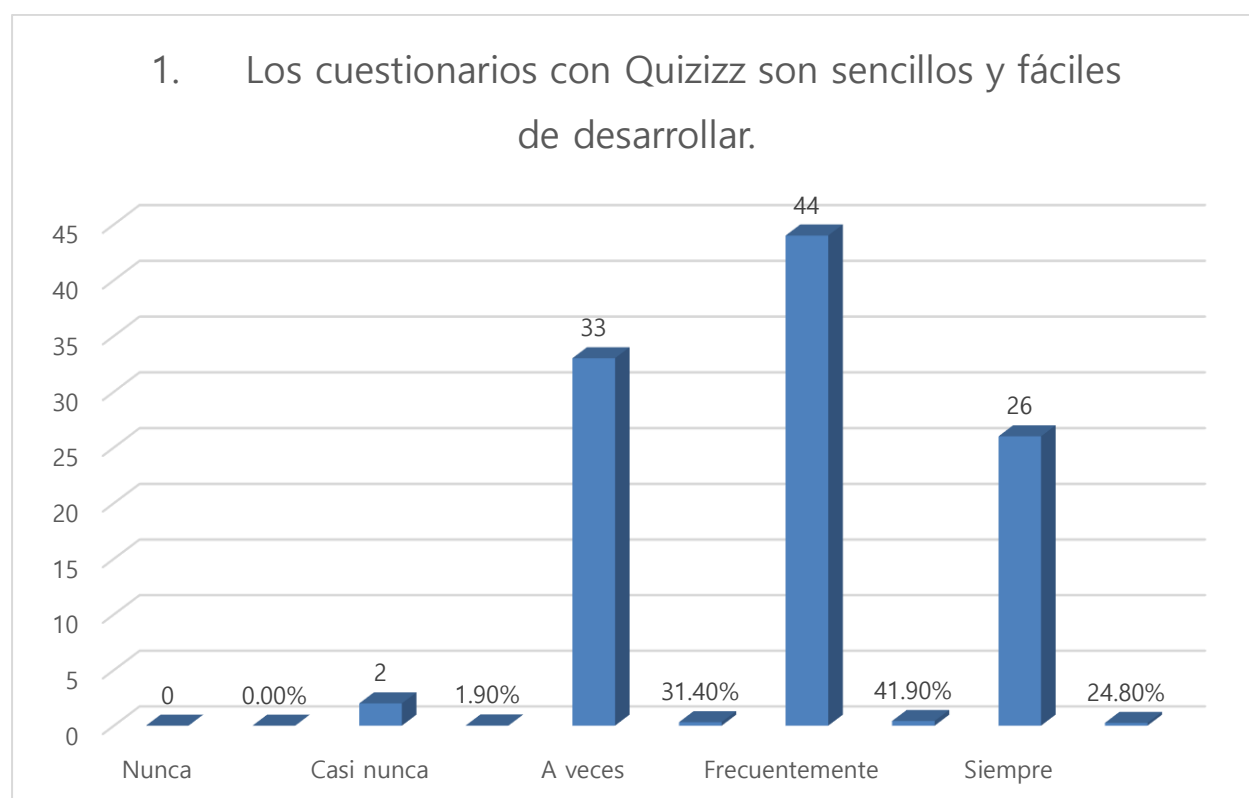
Tabla 10*Tabla de frecuencia de los ítems de la dimensión Evaluación*

Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Frecuentemente		Siempre	
	fi	F%	fi	F%	fi	F%	fi	F%	fi	F%
1. Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.	0	0.0%	2	1.9%	33	31.4%	44	41.9%	26	24.8%
2. Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.	2	1.9%	2	1.9%	20	19.0%	24	22.9%	57	54.3%
3. La plataforma Quiziz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.	5	4.8%	3	2.9%	13	12.4%	21	20.0%	63	60.0%
4. Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.	4	3.8%	1	2.9%	14	11.4%	25	24.8%	61	59%
5. Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.	2	1.9%	3	2.9%	3	8.6%	29	27.6%	62	59%
6. Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.	5	4.8%	2	1.9%	20	19%	32	30.5%	46	43.8%
7. La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.	4	3.8%	1	1%	19	18.1%	23	21.9%	58	55.2%
8. La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.	2	1.9%	2	1.9%	7	6.7%	27	25.7%	67	63.8%
9. Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.	2	1.9%	3	2.9%	8	7.6%	26	24.8%	66	62.9%
10. La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.	4	2.9%	4	3.8%	15	14.3%	40	38.1%	43	41%

En la tabla 10, los ítems de la dimensión evaluación muestran mayor frecuencia en la opción Siempre. Resaltando las preguntas 8, 9 y 3 con un porcentaje de (63.8%), (62,9%) y (60%) respectivamente.

Figura 7

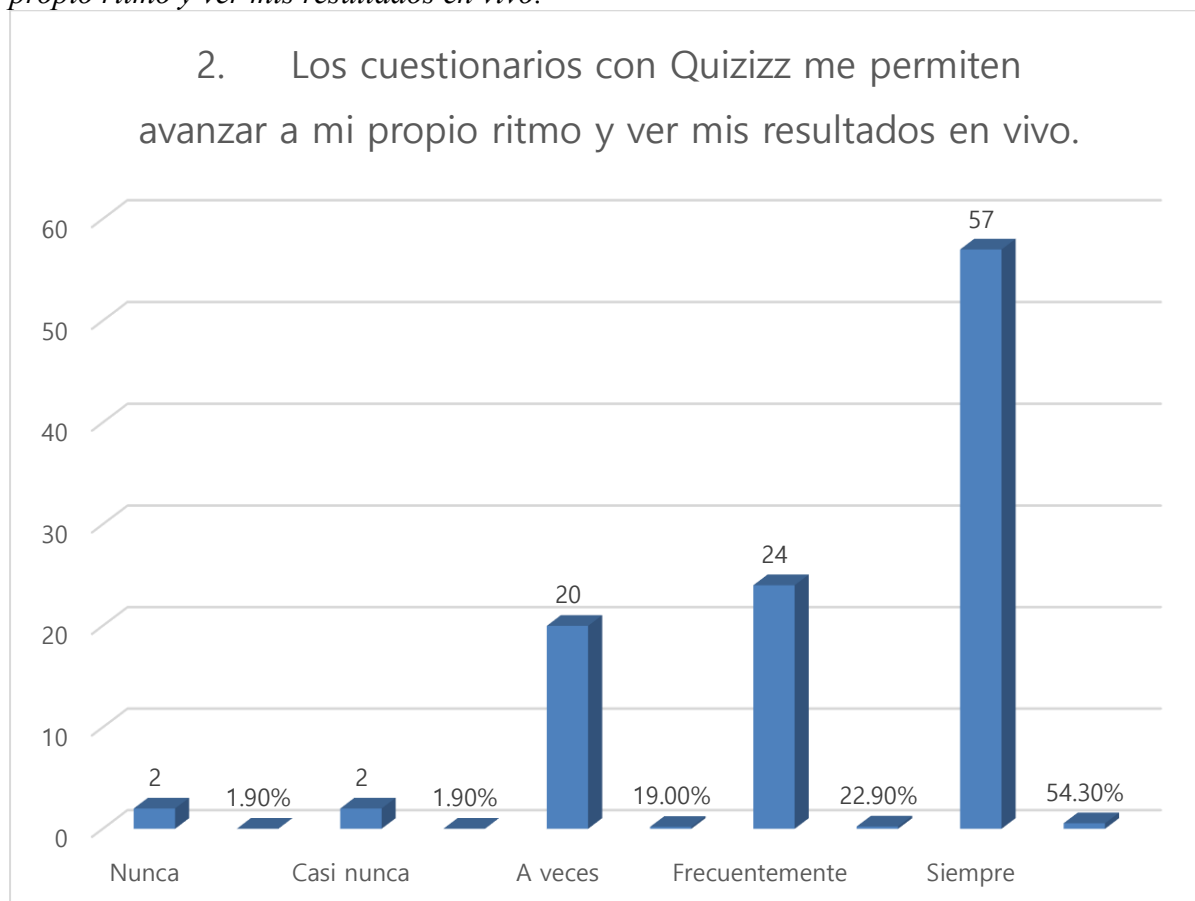
Distribución de Frecuencias del Ítem 1: Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.



La figura 7 muestra que existen 26 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar” optaron por la opción siempre, que es el 24.8% de la muestra. El 41.9% refieren Frecuentemente, 31.4% refieren a veces y por ultimo el 1.9% señala casi nunca.

Figura 8

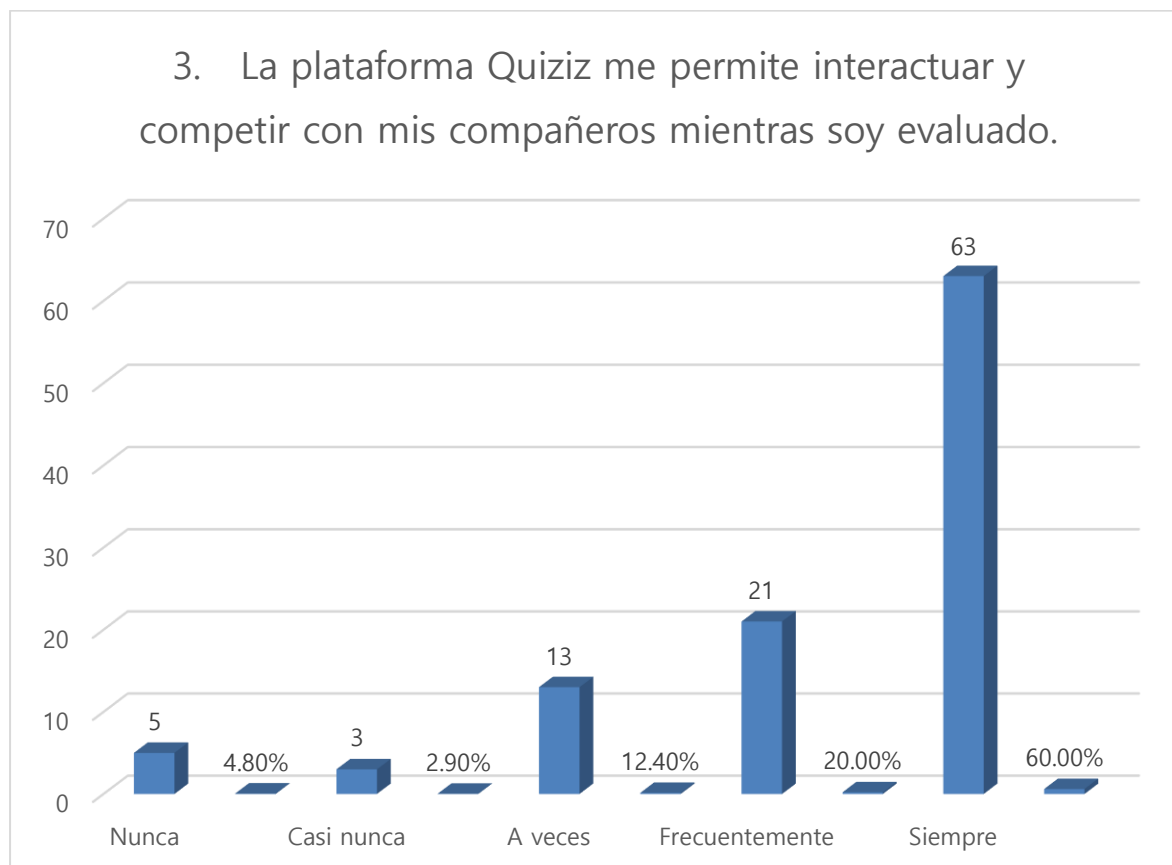
Distribución de Frecuencias del Ítem 2: Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.



La figura 8 muestra que existen 57 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo” optaron por la opción siempre, que es el 54.30% de la muestra. El 22.90% referencian Frecuentemente, 19% referencian a veces, el 1.9% señalaron casi nunca. y por ultimo el 1.9% refiere nunca.

Figura 9

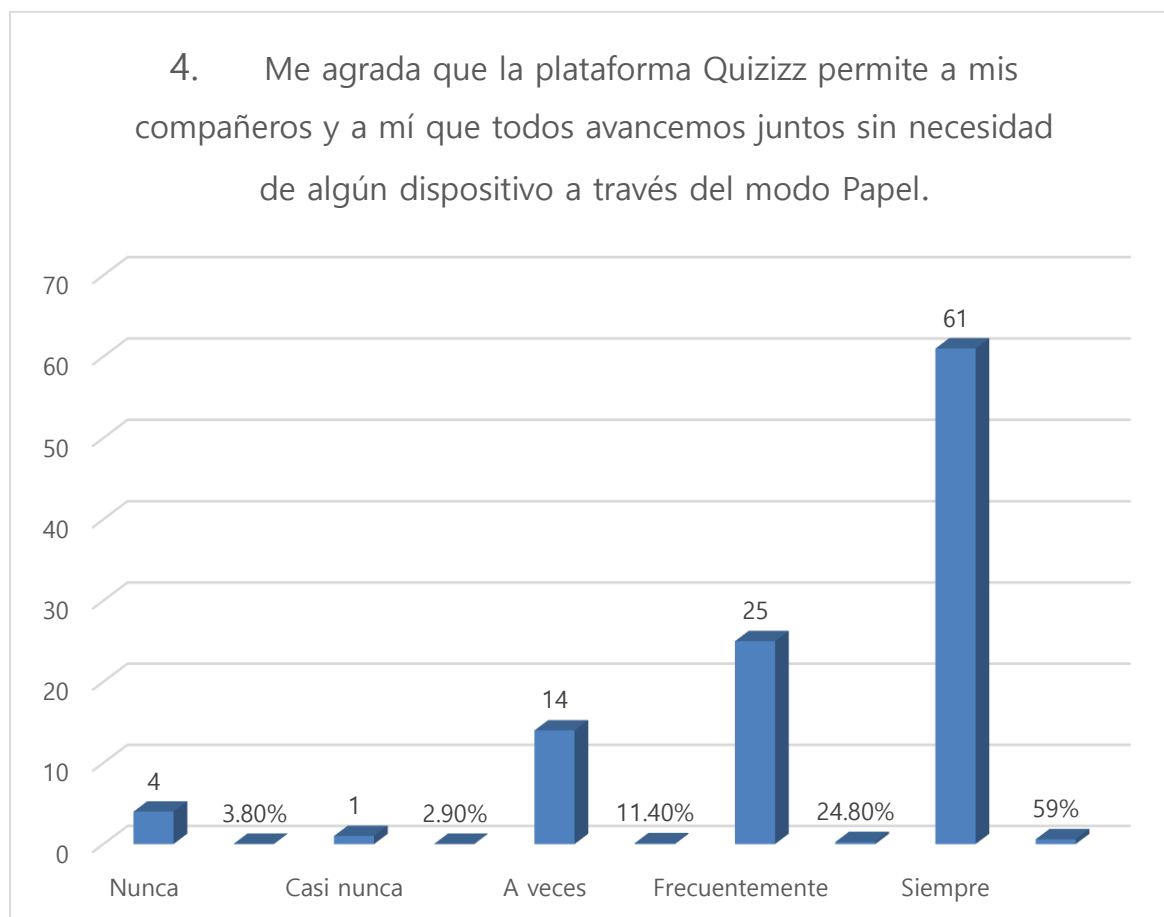
Distribución de Frecuencias del Ítem 3: La plataforma me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado



La figura 9 muestra que existen 63 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “la plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado” optaron por la opción siempre, que es el 60% de la muestra. El 20% refieren Frecuentemente, 12.4% refieren a veces. 2.9% refieren casi nunca y por ultimo el 4.8% señalan nunca.

Figura 10

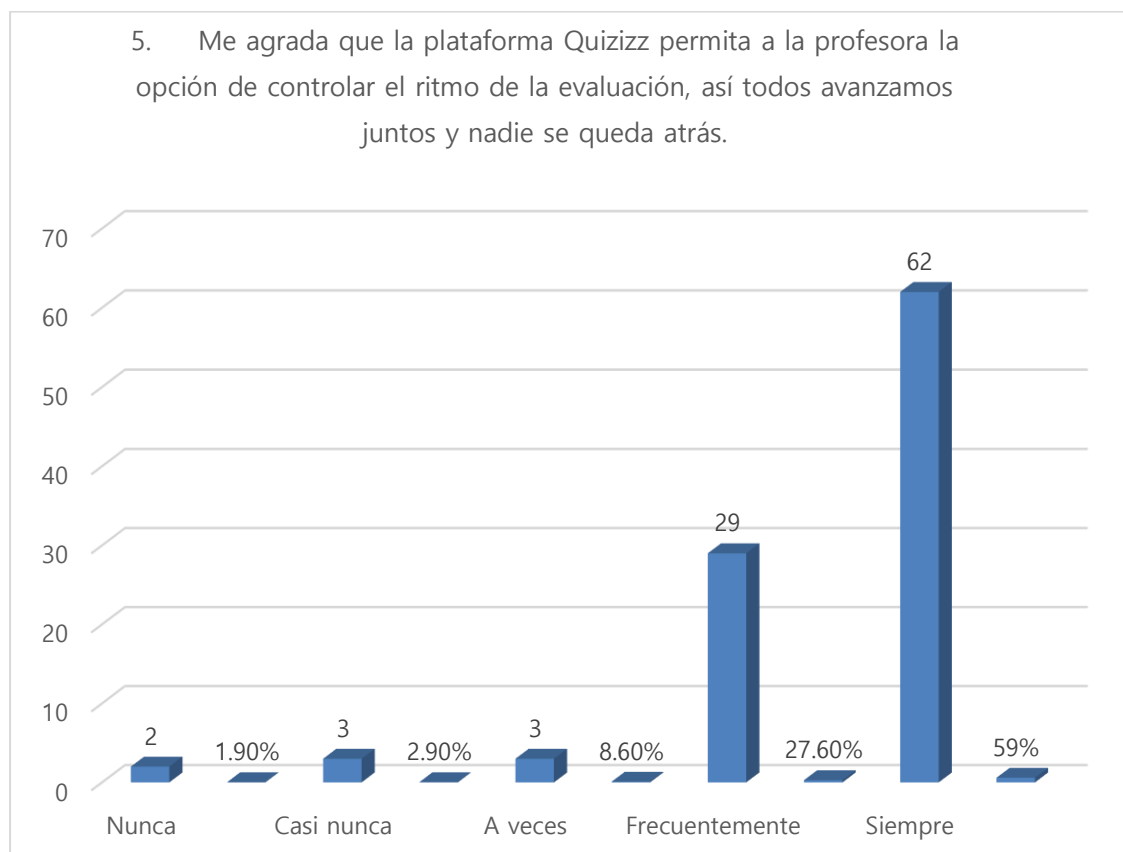
Distribución de Frecuencias del Ítem 4: Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel



La figura 10 muestra que existen 61 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel” optaron por la opción siempre, que es el 59% de la muestra. El 24.8% refieren Frecuentemente, 11.4% refieren a veces, 2.9% refieren casi nunca y por ultimo el 3.8% señalaron nunca.

Figura 11

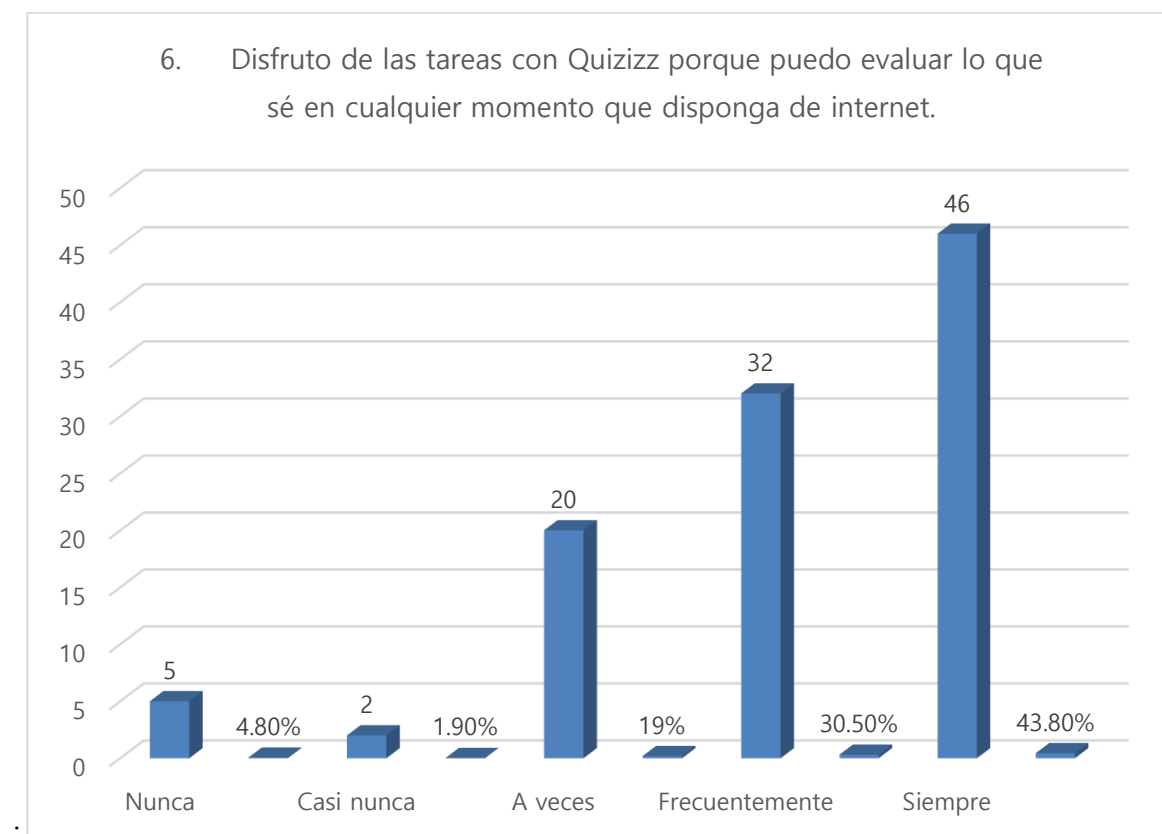
Distribución de Frecuencias del Ítem 5: Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás



La figura 11 muestra que existen 62 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás” optaron por la opción siempre, que es el 59 de la muestra. El 27.6% refieren Frecuentemente, 8.6% refieren a veces, el 2.9% refieren casi nunca y por ultimo el 1.9% señalan nunca.

Figura 12

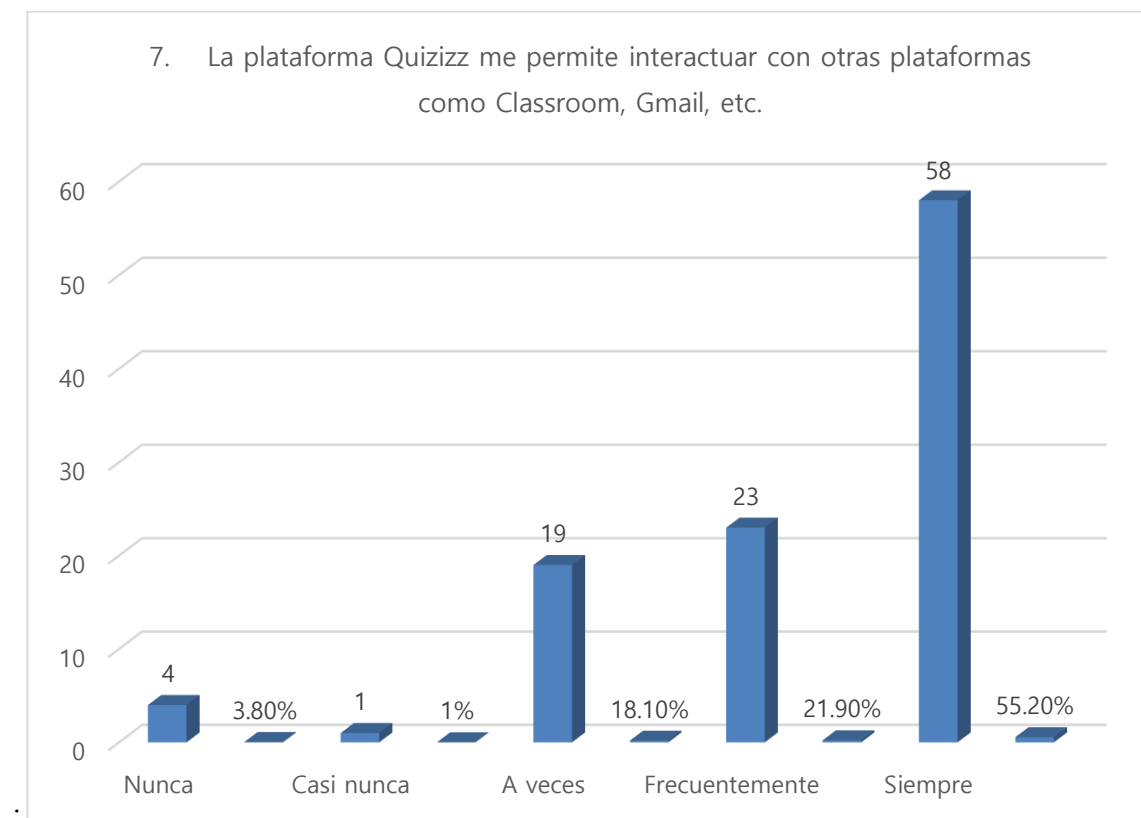
Distribución de Frecuencias del Ítem 6: Disfrute de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.



La figura 12 muestra que existen 46 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Disfrute de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet” optaron por la opción siempre, que es el 43.8% de la muestra. El 30.5% refieren Frecuentemente, 19% refieren a veces. 1.9% refieren casi nunca y por ultimo el 4.8% señalan nunca.

Figura 13

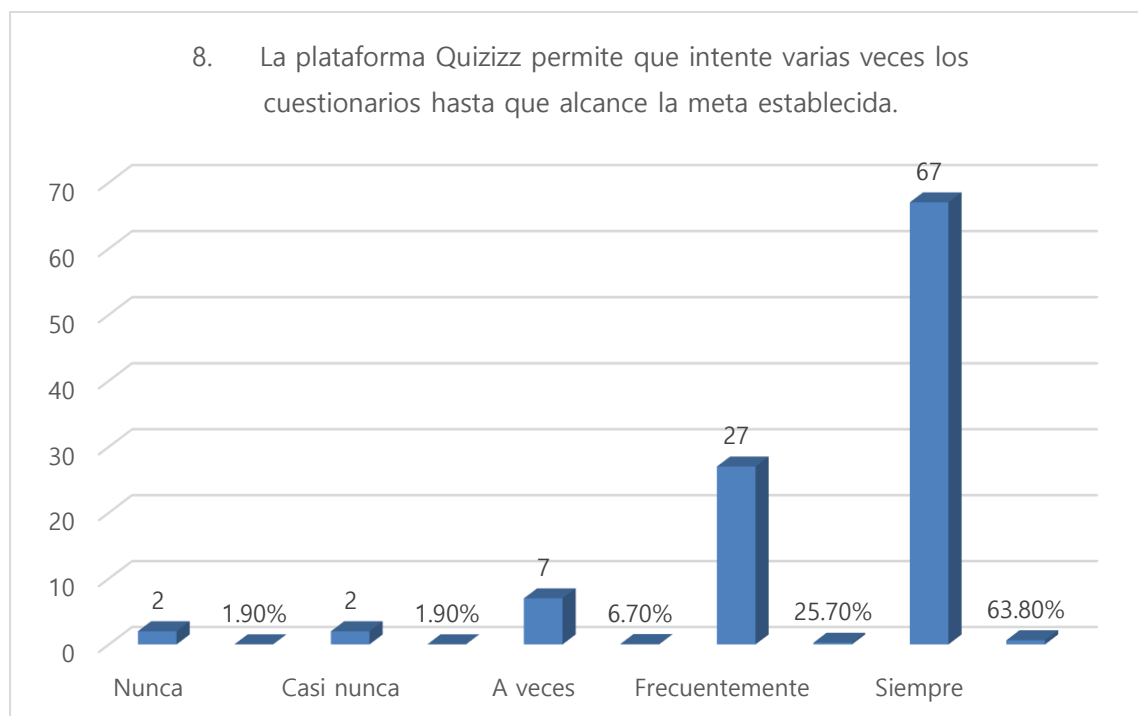
Distribución de Frecuencias del Ítem 7: La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.



La figura 13 muestra que existen 58 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “ La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc” optaron por la opción siempre, que es el 55.20% de la muestra. El 21.9% refieren Frecuentemente, 18.1% refieren a veces, el 1% refieren casi nunca y por ultimo el 3.8% señalan nunca.

Figura 14

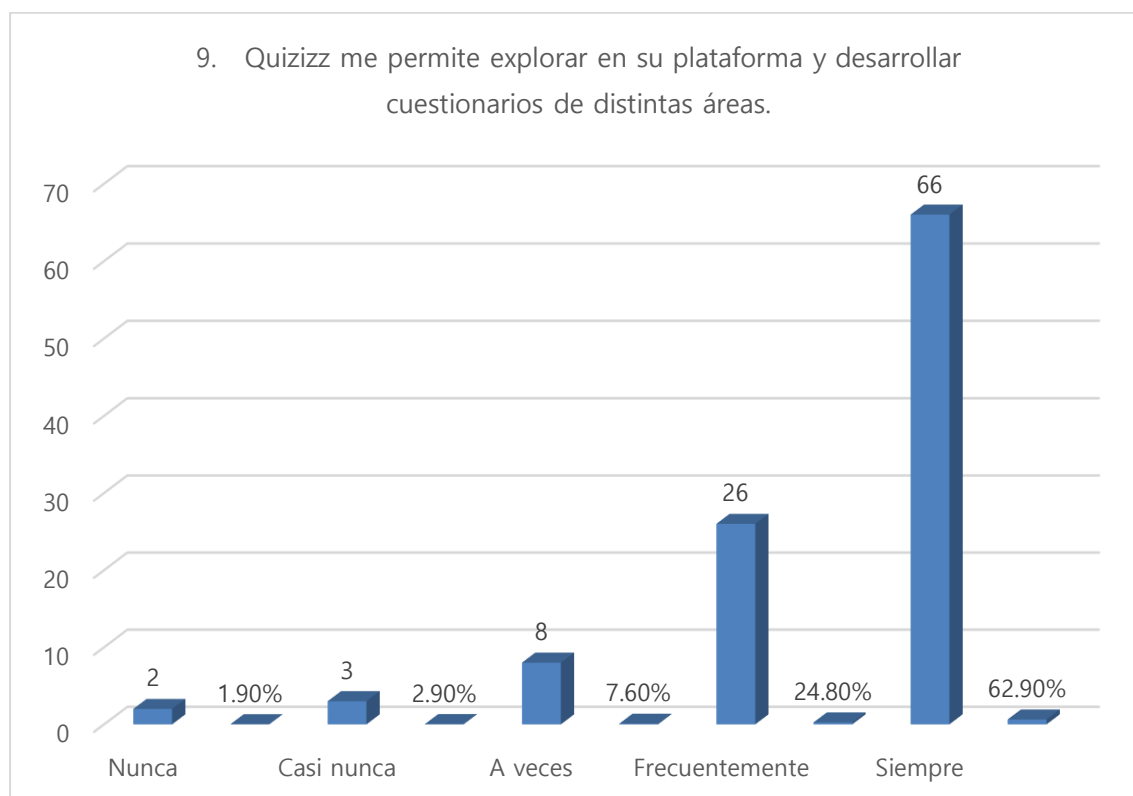
Distribución de Frecuencias del Ítem 8: La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.



La figura 14 muestra que existen 67 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem "La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida" optaron por la opción siempre, que es el 63.8% de la muestra. El 25.7% refieren Frecuentemente, 6.7% refieren a veces. 1.9% refieren casi nunca y por ultimo el 1.9% señalan nunca.

Figura 15

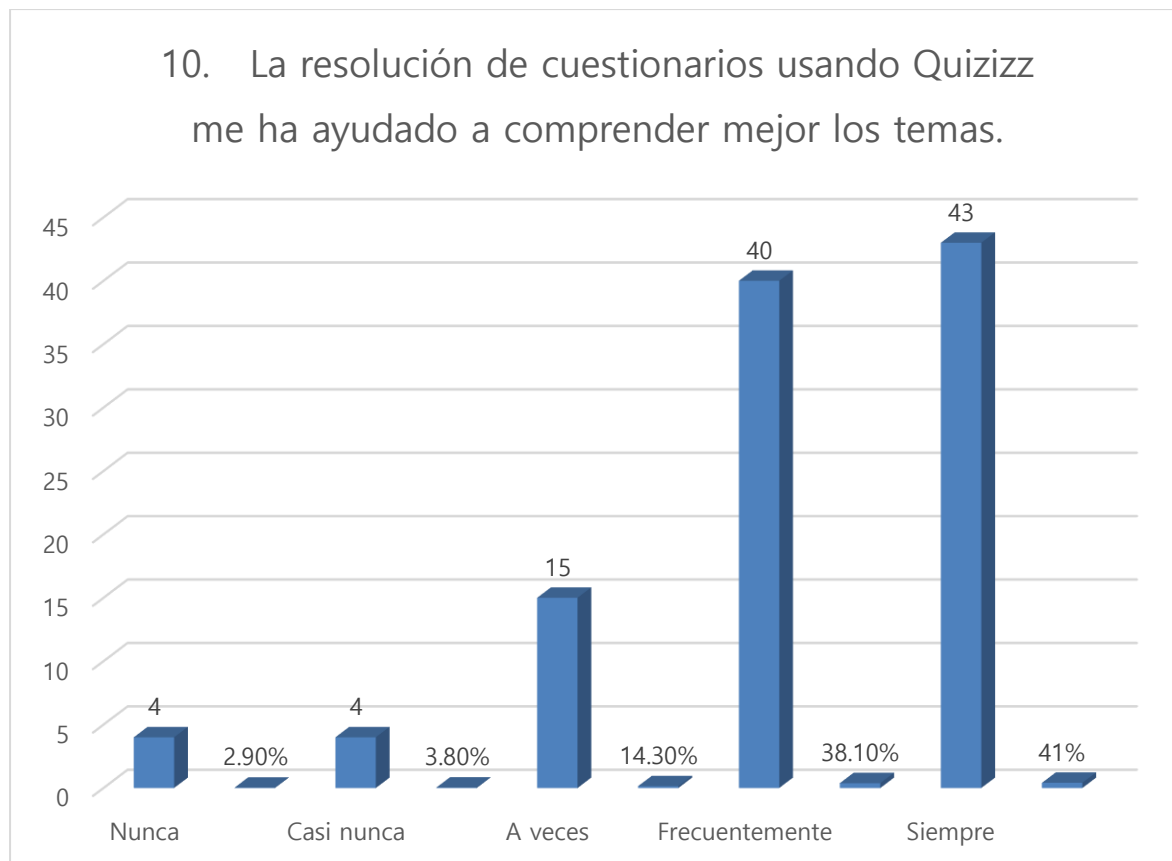
Distribución de Frecuencias del Ítem 9: Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.



La figura 15 muestra que existen 66 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “9. Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas” optaron por la opción siempre, que es el 62.9% de la muestra. El 24.8% refieren Frecuentemente, 7.6% refieren a veces. 2.9% refieren casi nunca y por ultimo el 1.9% señalaron nunca.

Figura 16

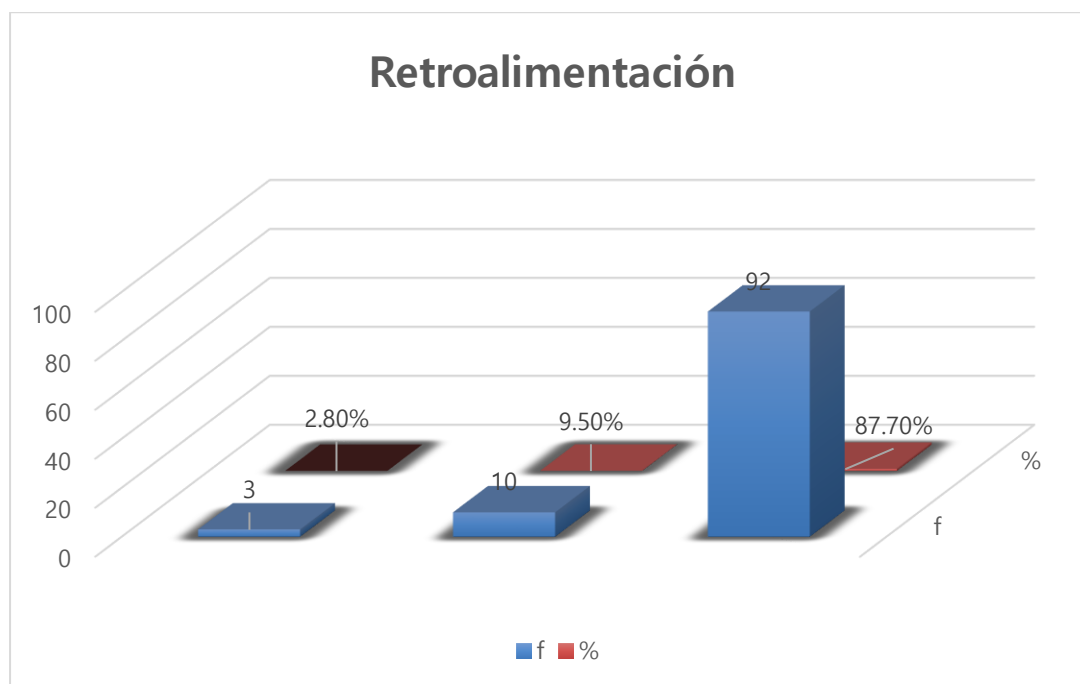
Distribución de Frecuencias del Ítem 10: La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.



La figura 16 muestra que existen 43 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “10. La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas” optaron por la opción siempre, que es el 41% de la muestra. El 38.1% refieren Frecuentemente, el 14.3% refieren a veces, el 3.8% refieren casi nunca y por ultimo el 2.9% señalaron nunca.

Tabla 11*Tabla de frecuencia de la Dimensión 2: Retroalimentación*

Nivel	f	%	Acumulado
Bajo	3	2.80%	3
Medio	10	9.50%	13
Alto	92	87.70%	105
Total	105	100%	

Figura 17*Frecuencias del resultado de la Dimensión 2: Retroalimentación*

En la figura 17 respecto de la dimensión Retroalimentación, la distribución de los estudiantes fue la siguiente: el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra dentro del nivel alto (87.7%) enseguida estuvo el grupo con nivel medio (9.50%) finalmente, el menor porcentaje se encuentra en el nivel bajo (2.80%).

Tabla 12

Tabla de frecuencia de los ítems de la Dimensión Retroalimentación

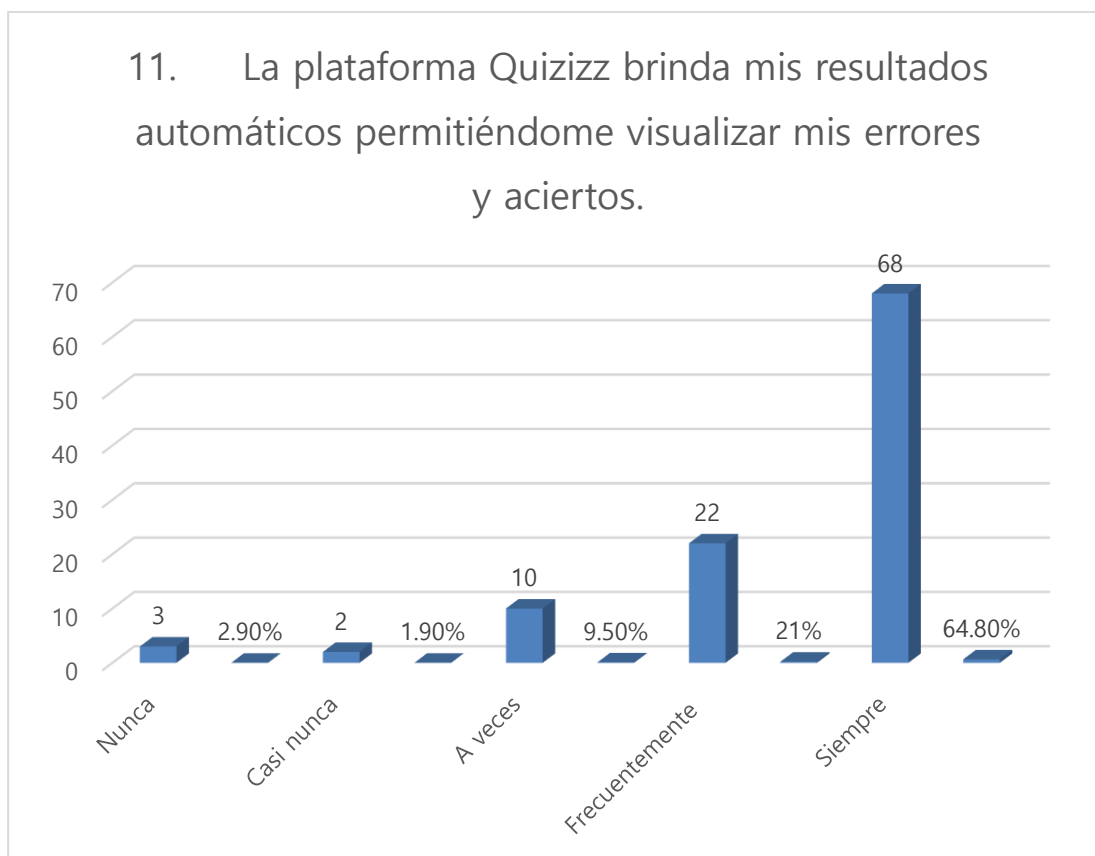
Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Frecuentemente		Siempre	
	fi	F%	fi	F%	fi	F%	fi	F%	fi	F%
11.La plataforma Quizizz brinda mis resultados automáticos permitiéndome visualizar mis errores y aciertos.	3	2.9%	2	1.9%	10	9.5%	22	21%	68	64.8%
12.La plataforma Quizizz me permite visualizar la explicación de la respuesta después de cada pregunta.	3	2.9%	2	1.9%	19	18.1%	33	31.4%	48	45.7%
13.La plataforma Quizizz permite al docente analizar los informes de los cuestionarios; indicarnos nuestras fortalezas y orientarnos sobre los aspectos a mejorar sobre el tema.	2	1.9%	5	4.8%	9	8.6%	28	26.7%	61	58.1%
14.Me agrada que el docente luego que desarrollo los cuestionarios con Quizizz me invita a reflexionar sobre mis errores para así corregirlos.	2	1.9%	3	2.9%	12	11.4%	26	24.8%	62	59%
15.Me gusta que después de realizar un cuestionario difícil, la plataforma Quizizz me muestra mis errores y sus respuestas inmediatamente con el fin de no sentirme frustrado(a).	4	3.8%	6	5.7%	3	2.9%	21	20%	71	67.6%
16.Puedo ingresar a los informes de las tareas y verificar mis respuestas en cualquier momento que considere oportuno.	1	1%	2	1.9%	10	9.5%	35	33.3%	57	54.3%

En la tabla 12, los ítems de la dimension retroalimentación muestran mayor frecuencia en la opción siempre. Resaltando las preguntas

15 y 11 con un porcentaje de (67.6%) y (64.8%) respectivamente.

Figura 18

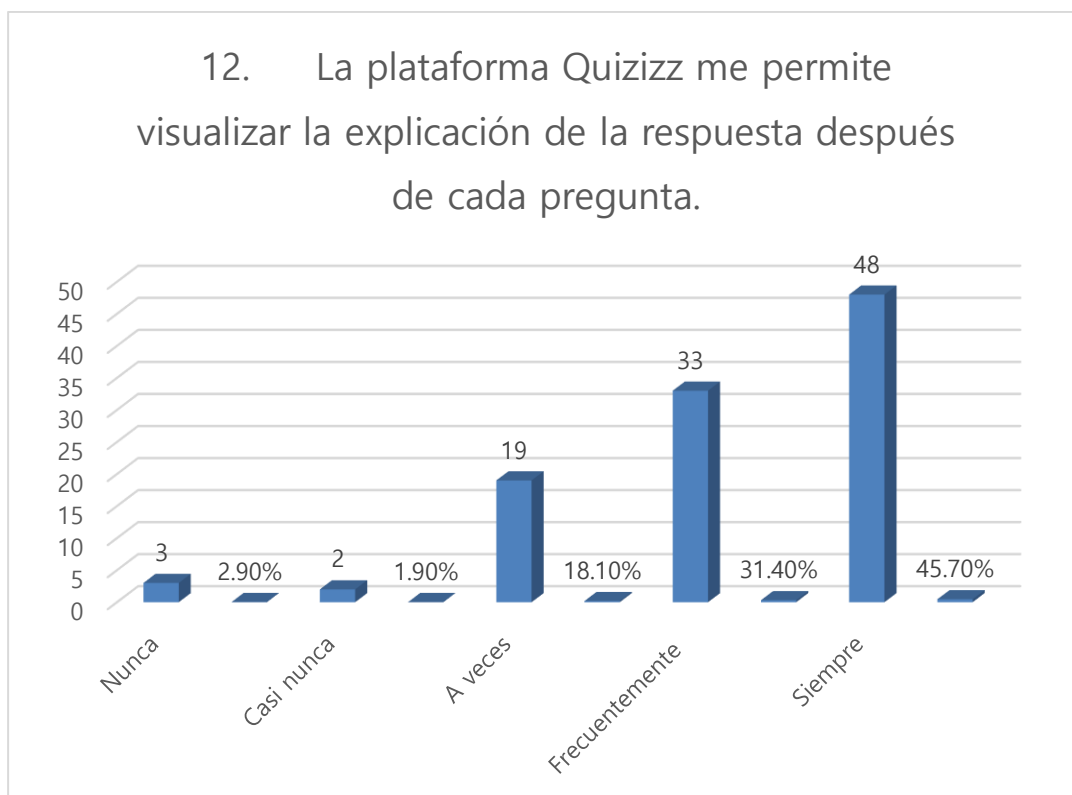
Distribución de Frecuencias del Ítem 11: La plataforma Quizizz brinda mis resultados automáticos permitiéndome visualizar mis errores y aciertos.



La figura 18, muestra que existen 68 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “La plataforma Quizizz brinda mis resultados automáticos permitiéndome visualizar mis errores y aciertos” optaron por la opción siempre, que es el 64.8% de la muestra. El 21% refieren Frecuentemente, el 9.5% refieren a veces, el 1.9% refieren casi nunca y por ultimo el 2.9% señalaron nunca.

Figura 19

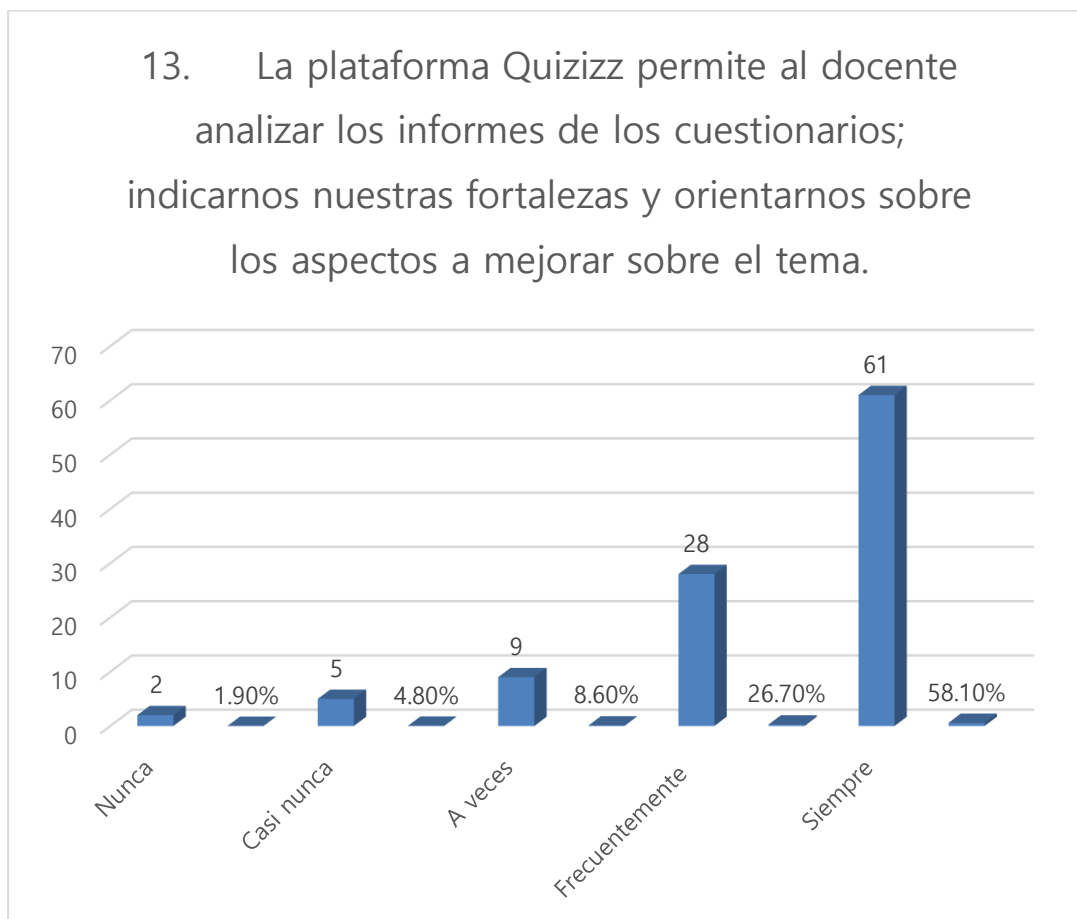
Distribución de Frecuencias del Ítem 12: La plataforma Quizizz me permite visualizar la explicación de la respuesta después de cada pregunta.



La figura 19, muestra que existen 48 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “La plataforma Quizizz me permite visualizar la explicación de la respuesta después de cada pregunta” optaron por la opción siempre, que es el 45.7% de la muestra, el 31.4% refieren Frecuentemente, el 18.1% refieren a veces, el 1.9% refieren casi nunca y por ultimo el 2.9% señalan nunca.

Figura 20

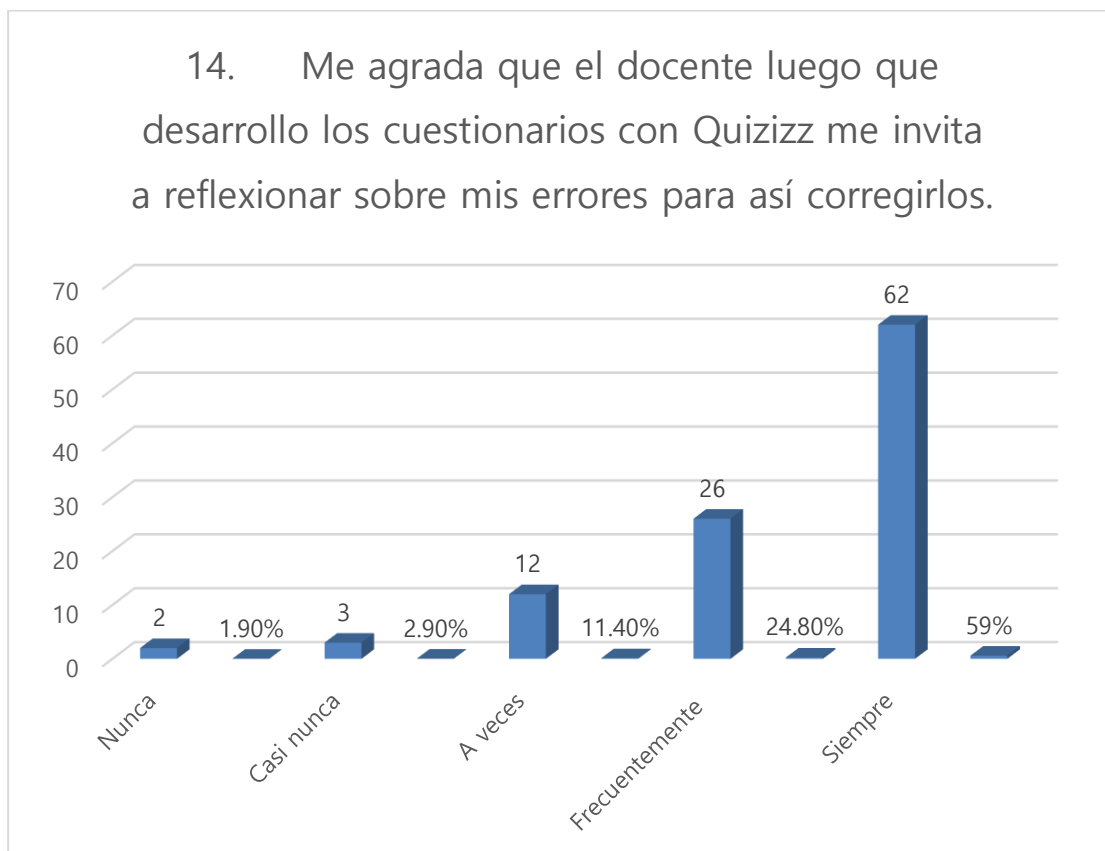
Distribución de Frecuencias del Ítem13: La plataforma Quizizz permite al docente analizar los informes de los cuestionarios; indicarnos nuestras fortalezas y orientarnos sobre los aspectos a mejorar sobre el tema.



La figura 20, muestra que existen 61 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “La plataforma Quizizz permite al docente analizar los informes de los cuestionarios; indicarnos nuestras fortalezas y orientarnos sobre los aspectos a mejorar sobre el tema” optaron por la opción siempre, que es el 58.1% de la muestra. El 26.7% refieren Frecuentemente, el 8.6% refieren a veces, el 4.8% refieren casi nunca y por ultimo el 1.9% señalaron nunca.

Figura 21

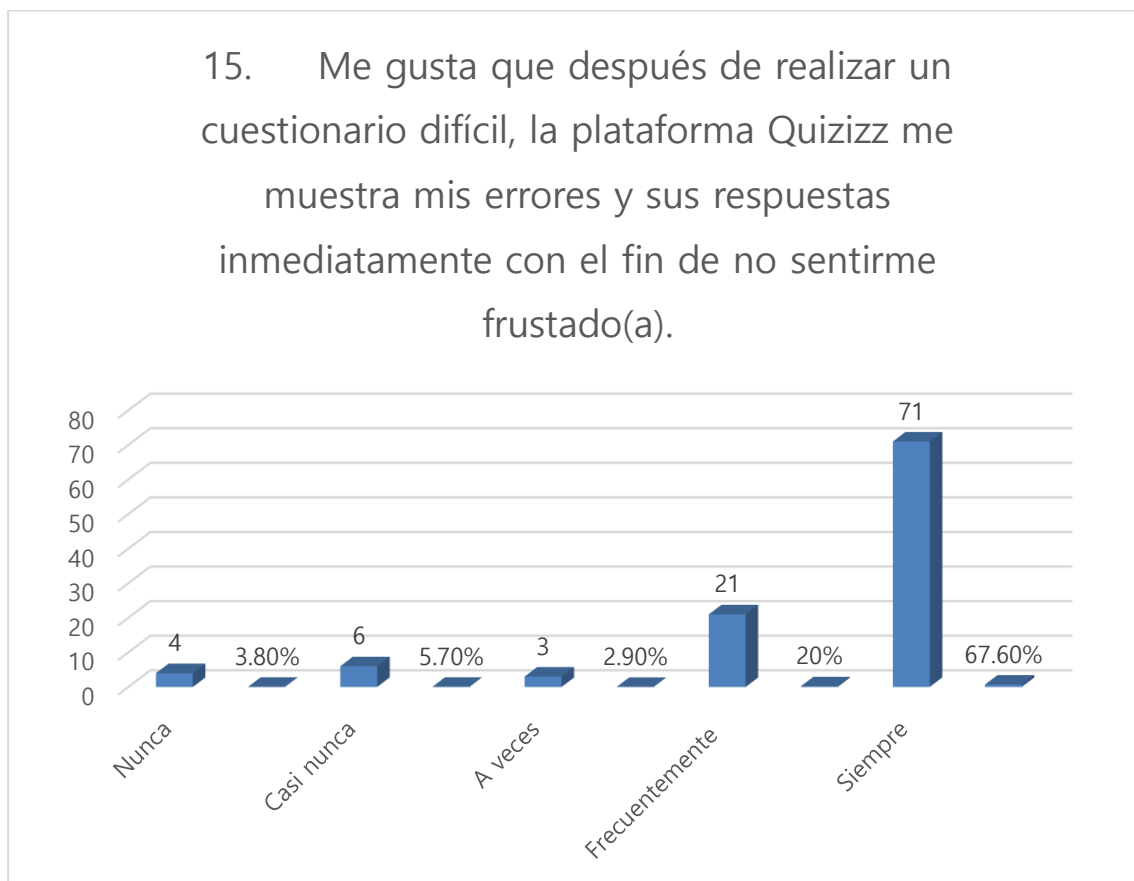
Distribución de Frecuencias del Ítem14: Me agrada que el docente luego que desarrollo los cuestionarios con Quizizz me invita a reflexionar sobre mis errores para así corregirlos.



La figura 21, muestra que existen 63 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Me agrada que el docente luego que desarrollo los cuestionarios con Quizizz me invita a reflexionar sobre mis errores para así corregirlos” optaron por la opción siempre, que es el 59% de la muestra. El 24.8% refieren Frecuentemente, el 11.4% refieren a veces, el 2.9% refieren casi nunca y por ultimo el 1.9% señalaron nunca.

Figura 22

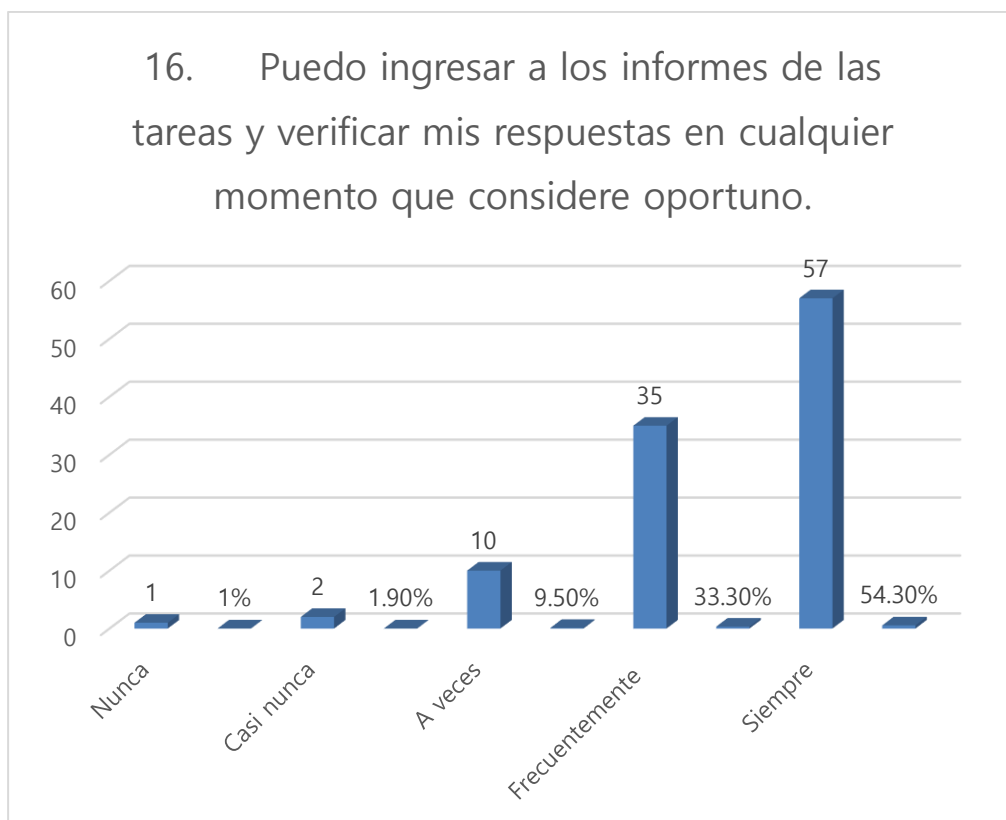
Distribución de Frecuencias del Ítem 15: Me gusta que después de realizar un cuestionario difícil, la plataforma Quizizz me muestra mis errores y sus respuestas inmediatamente con el fin de no sentirme frustrado(a).



La figura 22, muestra que existen 71 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Me gusta que después de realizar un cuestionario difícil, la plataforma Quizizz me muestra mis errores y sus respuestas inmediatamente con el fin de no sentirme frustrado(a)” optaron por la opción siempre, que es el 67.6% de la muestra. El 20% refieren Frecuentemente, el 2.9% refieren a veces, el 5.7% refieren casi nunca y por ultimo el 3.8% señalaron nunca.

Figura 23

Distribución de Frecuencias del Ítem 16: Puedo ingresar a los informes de las tareas y verificar mis respuestas en cualquier momento que considere oportuno.



La figura 23, muestra que existen 57 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariategui que respecto al ítem “Puedo ingresar a los informes de las tareas y verificar mis respuestas en cualquier momento que considere oportuno” optaron por la opción siempre, que es el 54.3% de la muestra. El 33.3% refieren Frecuentemente, el 9.5% refieren a veces, el 1.9% refieren casi nunca y por ultimo el 1% señalaron nunca.

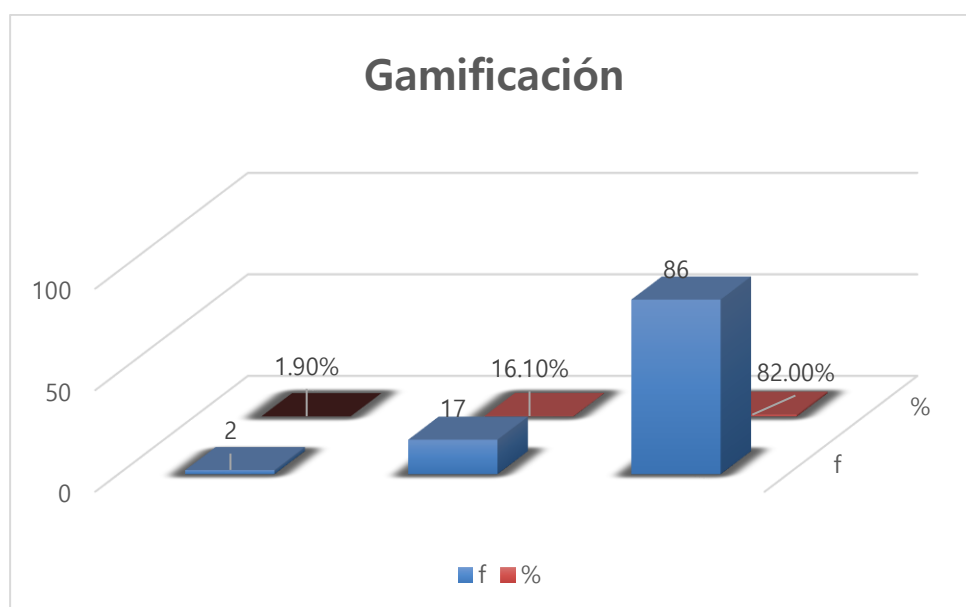
Tabla 13

Tabla de frecuencia de la Dimensión 3: Gamificación

Nivel	f	%	Acumulado
Bajo	2	1.90%	3
Medio	17	16.10%	13
Alto	86	82.00%	105
Total	105	100%	

Figura 24

Frecuencias del resultado de la Dimensión 3: Gamificación



Respecto de la dimensión Gamificación, la distribución de los estudiantes fue la siguiente: el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra dentro del nivel alto (82%) enseguida estuvo el grupo con nivel medio (16.1%) finalmente, el menor porcentaje se encuentra en el nivel bajo (1.9 %).

Tabla 14

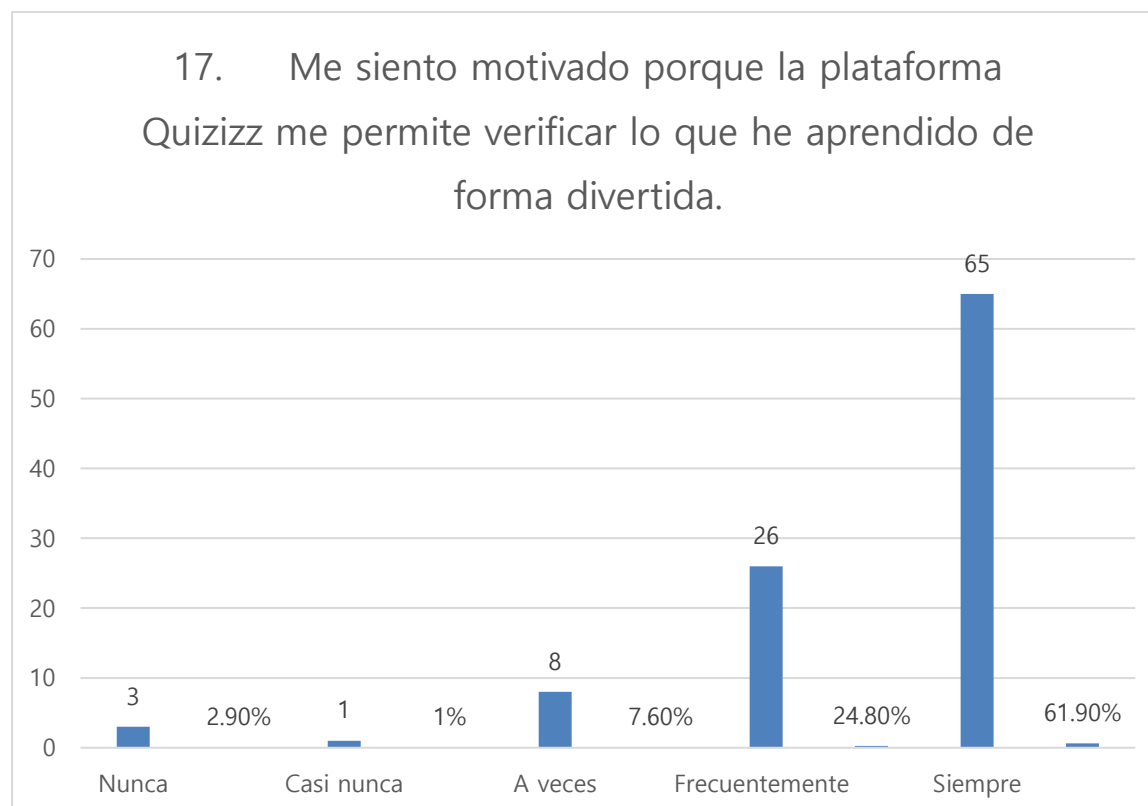
Tabla de frecuencia de los ítems de la Dimensión Gamificación

Ítems	Nunca		Casi nunca		A veces		Frecuentemente		Siempre	
	fñ	F%	fñ	F%	fñ	F%	fñ	F%	fñ	F%
17.Me siento motivado porque la plataforma Quizizz me permite verificar lo que he aprendido de forma divertida.	3	2.9%	1	1%	8	7.6%	26	24.8%	65	61.9%
18.Me emociona realizar las preguntas de Quizizz de forma individual porque me ayuda a reconocer mis dificultades.	3	2.9%	4	3.8%	7	6.7%	32	30.5%	59	56.2%
19.Siento que los cuestionarios de Quizizz estimulan mi interés por aprender.	2	1.9%	4	3.8%	8	7.6%	36	34.3%	55	52.4%
20.Siento seguridad al desarrollar los cuestionarios de quizizz.	3	2.9%	2	1.9%	22	21%	33	31.4%	45	42.9%
21.Me agrada competir con mis compañeros y obtener los primeros puestos después del cuestionario de Quizizz.	5	4.8%	6	5.7%	19	18.1%	36	34.3%	39	37.1%
22.Me gustan las características: la música, colores, memes de la plataforma.	3	2.9%	6	5.7%	15	14.3%	27	25.7%	54	51.4%
23.Me agradan los elogios de mis profesores y compañeros al ver los resultados del cuestionario de Quizizz.	5	4.8%	2	1.9%	15	14.3%	27	25.7%	56	53.3%

En la tabla 14, los ítems de la Dimensión Gamificación muestran mayor frecuencia en la opción Siempre. Resaltando las preguntas 17 y 18 con el porcentaje de (61.9%) y (56.2) respectivamente.

Figura 25

Distribución de Frecuencias del Ítem 17: Me siento motivado porque la plataforma Quizizz me permite verificar lo que he aprendido de forma divertida.

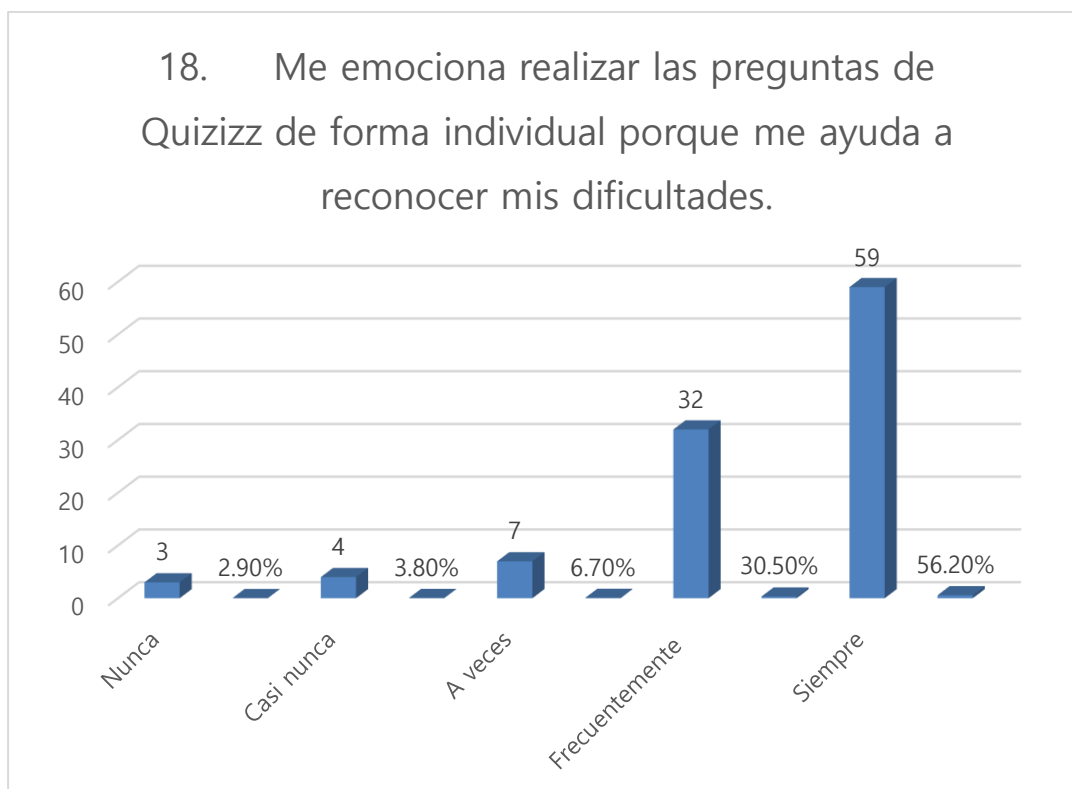


:

La figura 25, muestra que existen 65 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Me siento motivado porque la plataforma Quizizz me permite verificar lo que he aprendido de forma divertida” optaron por la opción siempre, que es el 61.9% de la muestra. El 24.8% refieren frecuentemente, el 7.6% refieren a veces, el 1% refieren casi nunca y por último el 2.9% señalaron nunca.

Figura 26

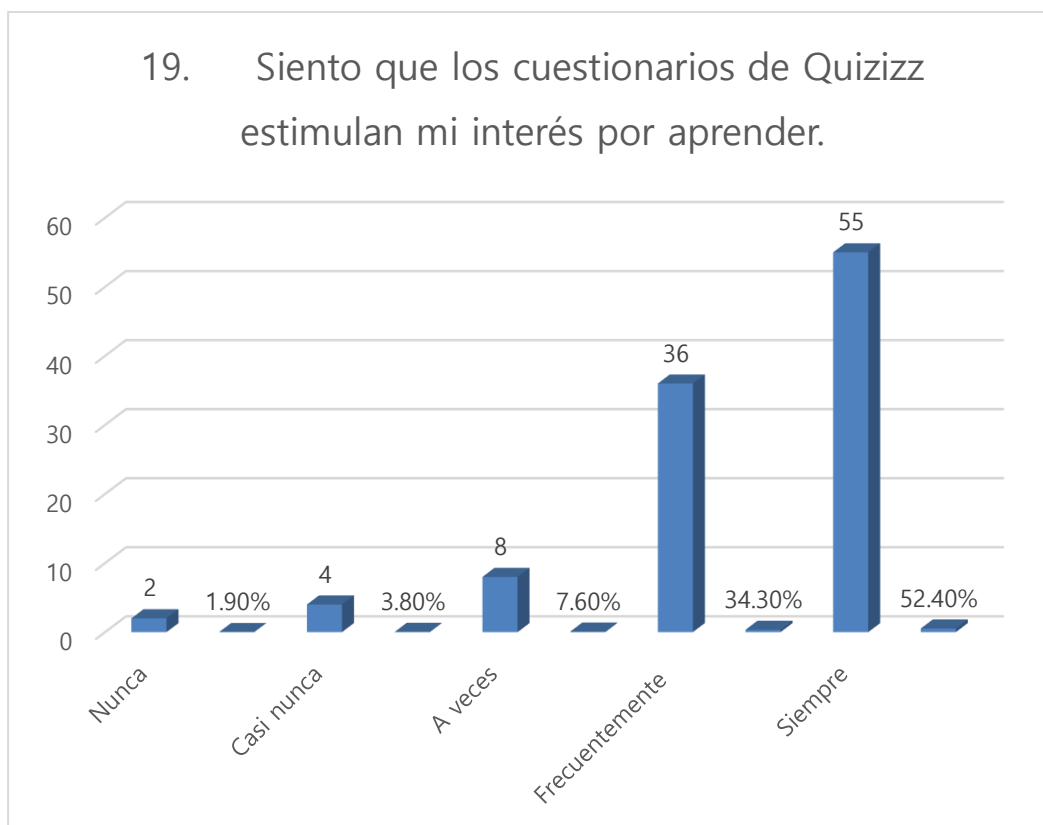
Distribución de Frecuencias del Ítem 18: Me emociona realizar las preguntas de Quizizz de forma individual porque me ayuda a reconocer mis dificultades.



La figura 26, muestra que existen 59 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Me emociona realizar las preguntas de Quizizz de forma individual porque me ayuda a reconocer mis dificultades” optaron por la opción siempre, que es el 56.2% de la muestra. El 30.5% refieren Frecuentemente, el 6.7% refieren a veces, el 3.8% refieren casi nunca y por último el 2.9% señalaron nunca.

Figura 27

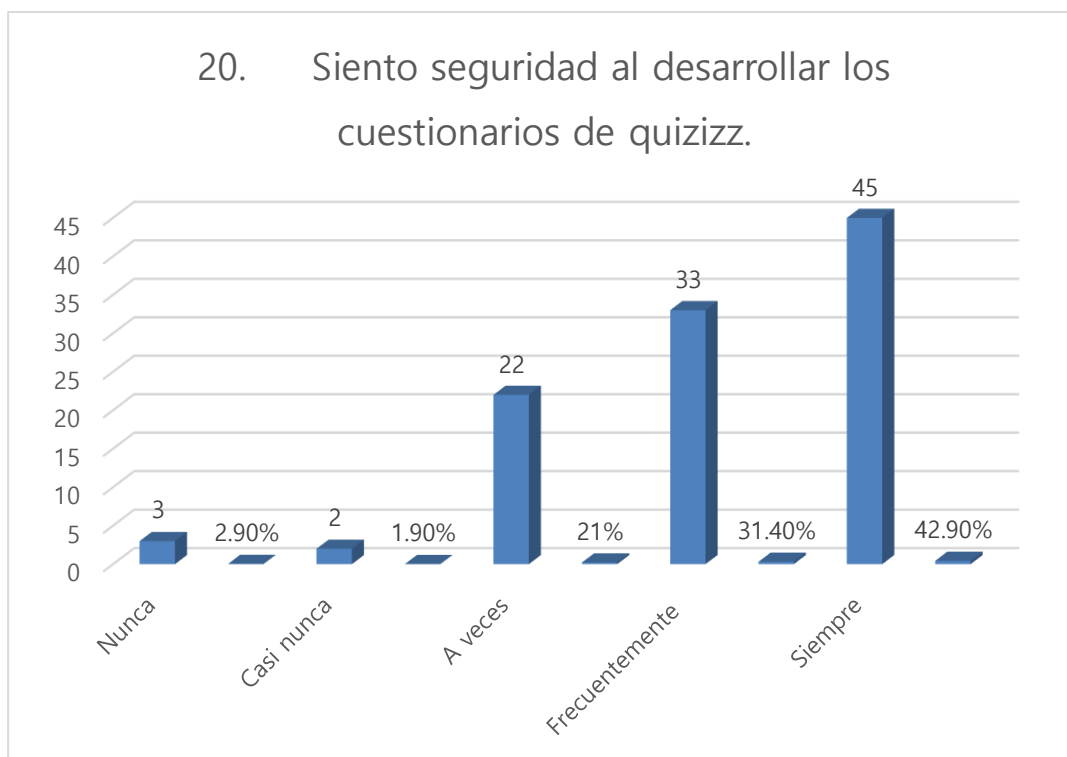
Distribución de Frecuencias del Ítem 19: Ciento que los cuestionarios de Quizizz estimulan mi interés por aprender.



La figura 27, muestra que existen 55 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Siento que los cuestionarios de Quizizz estimulan mi interés por aprender” optaron por la opción siempre, que es el 52.4% de la muestra. El 34.3% refieren Frecuentemente, el 7.6% refieren a veces, el 3.8% refieren casi nunca y por último el 1.9% señalaron nunca.

Figura 28

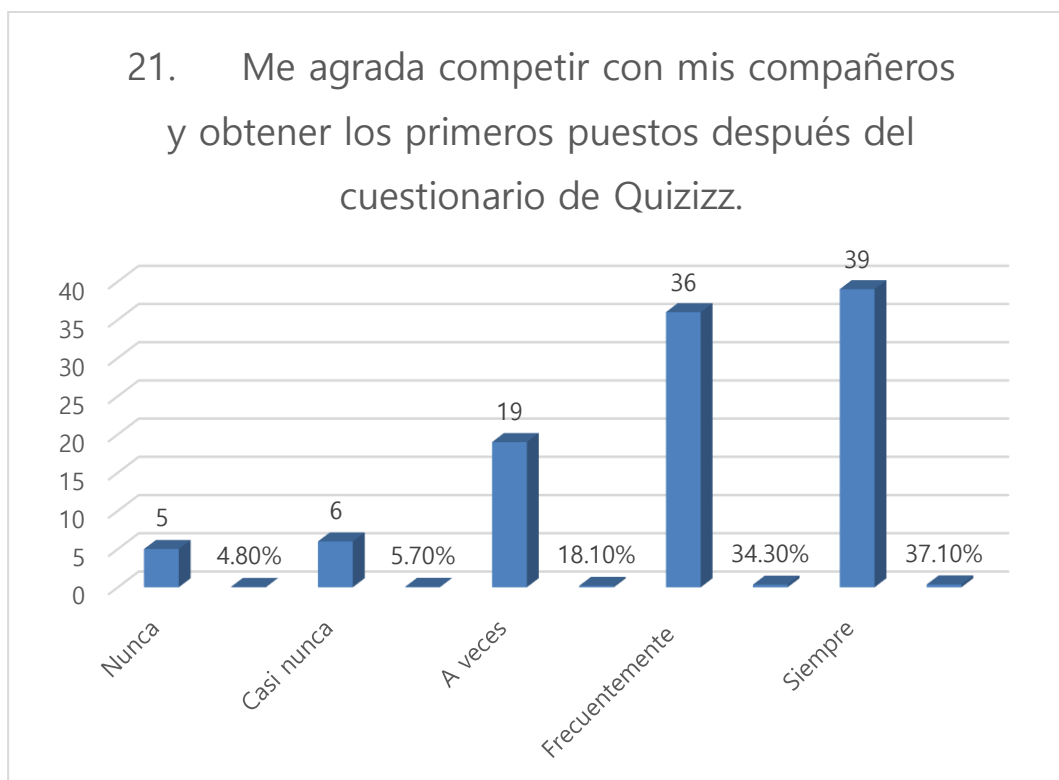
Distribución de Frecuencias del Ítem 20: Siento seguridad al desarrollar los cuestionarios de Quizizz.



La figura 28, muestra que existen 45 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Siento seguridad al desarrollar los cuestionarios de Quizizz” optaron por la opción siempre, que es el 42.9% de la muestra. El 31.4% refieren Frecuentemente, el 21% refieren a veces, el 1.9% refieren casi nunca y por último el 2.9% señalaron nunca.

Figura 29

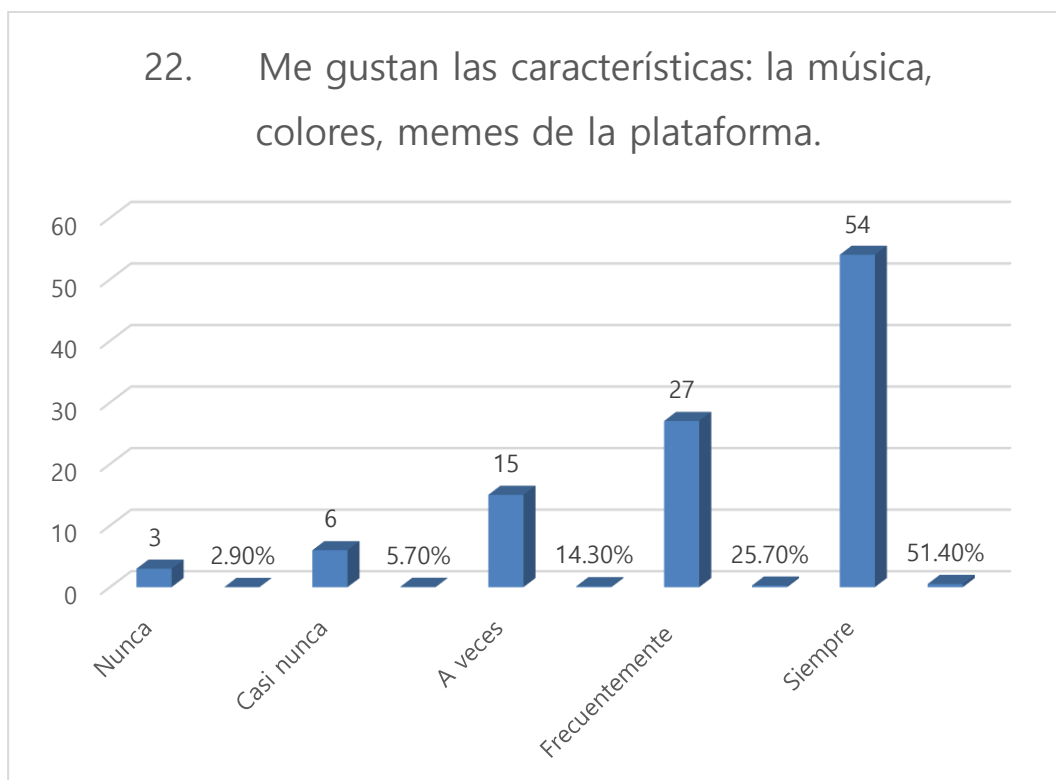
Distribución de Frecuencias del Ítem 21: Me agrada competir con mis compañeros y obtener los primeros puestos después del cuestionario de Quizizz.



La figura 29, muestra que existen 39 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Me agrada competir con mis compañeros y obtener los primeros puestos después del cuestionario de Quizizz” optaron por la opción siempre, que es el 37.1% de la muestra. El 34.3% refieren Frecuentemente, el 18.1% refieren a veces, el 5.7% refieren casi nunca y por último el 4.8% señalaron nunca.

Figura 30

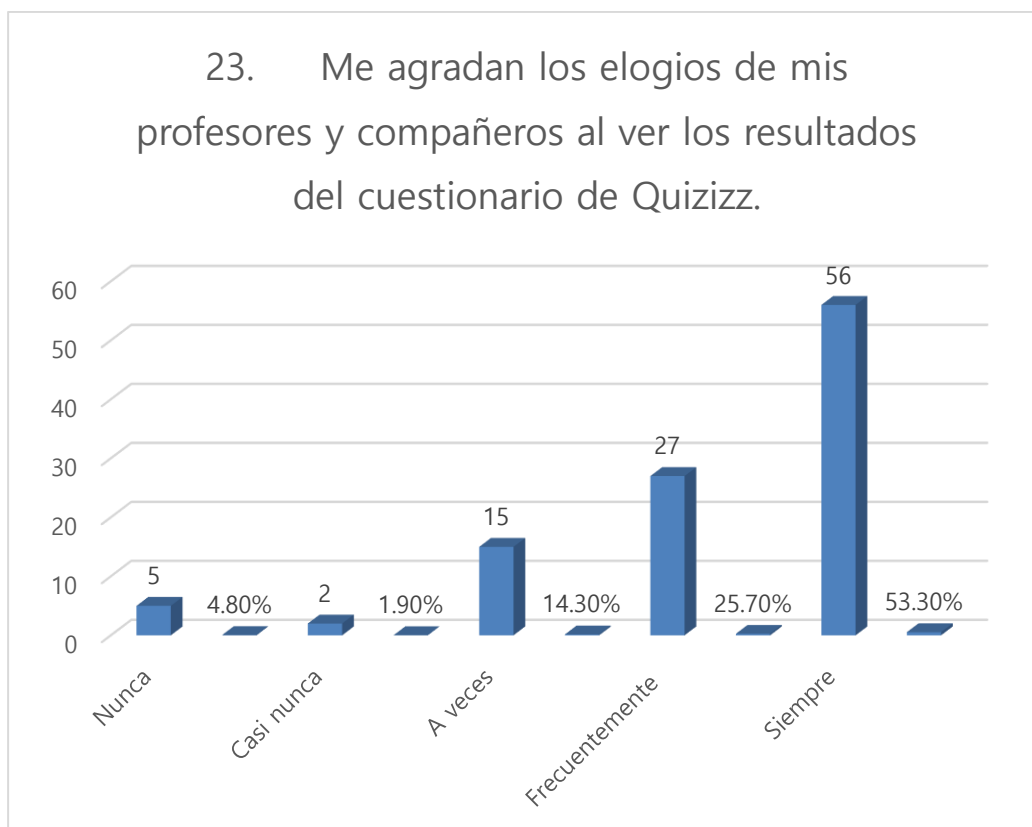
Distribución de Frecuencias del Ítem 22: Me gustan las características: la música, colores, memes de la plataforma



La figura 30, muestra que existen 54 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Me gustan las características: la música, colores, memes de la plataforma” optaron por la opción siempre, que es el 51.4% de la muestra. El 25.7% refieren Frecuentemente, el 14.3% refieren a veces, el 5.7% refieren casi nunca y por último el 2.9% señalaron nunca.

Figura 31

Distribución de Frecuencias del Ítem 23: Me agradan los elogios de mis profesores y compañeros al ver los resultados del cuestionario de Quizizz.



La figura 31, muestra que existen 56 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui que respecto al ítem “Me agradan los elogios de mis profesores y compañeros al ver los resultados del cuestionario de Quizizz” optaron por la opción siempre, que es el 53.3% de la muestra. El 25.7% refieren Frecuentemente, el 14.3% refieren a veces, el 1.9% refieren casi nunca y por último el 4.8% señalaron nunca.

DISCUSIÓN

La discusión al presente trabajo responde al objetivo general de investigación, la cual es describir el uso de la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del cuarto año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui. De los resultados obtenidos en esta investigación se puede afirmar que Quizizz como herramienta digital permite a los estudiantes interactuar y competir con sus compañeros mientras son evaluados. Del mismo modo, los estudiantes afirman que la plataforma les permite realizar varios intentos los cuestionarios hasta que alcancen la meta establecida y puede ser enfocada en cualquier área. Esto es compatible con lo planteado por Estrella, I. y Sierra, L. (2022), ya que, concluyeron que el uso de Quizizz como estrategia de interacción y de innovación logra que tanto los docentes como los estudiantes hagan parte de procesos de enseñanza-aprendizajes activos, dinámicos y flexibles. Y lo propuesto por Laura (2021) que confirmó la eficacia de la aplicación Quizizz como herramienta de evaluación formativa y sumativa para alcanzar los objetivos propuestos por parte del docente y estudiantes.

Por otro lado, esta investigación concluyó que la plataforma Quizizz brinda respuestas inmediatas, permitiéndoles visualizar sus errores y aciertos a través de los informes a los que tienen acceso el cualquier momento que consideren oportuno, evitando así, sentimientos de frustración y construyendo un aprendizaje más autónomo. Lo que guarda relación con la conclusión de Laura (2021), el cual concluyó que el uso eficaz de la aplicación Quizizz permitió reforzar el vocabulario aprendido a través de una retroalimentación autónoma. Y para lograr esto, cabe mencionar que la labor del docente es relevante como guía, conduciendo al estudiante a que él mismo supere las dificultades y construya su propio aprendizaje.

Otro punto importante a mencionar es que según los resultados de esta investigación la plataforma Quizizz permite motivar a los estudiantes a través de sus actividades gamificadas, del

mismo modo que estimula su interés por aprender. Lo que se relaciona con lo concluido por Huamán (2020), el cual sostiene que los estudiantes perciben que Quizizz mejora su aprendizaje y mejora su participación en el aula reduciendo la ansiedad ante los exámenes. Asimismo, Avellaneda (2020), resaltó que Quizizz motiva al estudiante a la participación y que permite percibir mayor grado de satisfacción en los estudiantes con relación a los contenidos que se imparten en la asignatura. Por ello, es responsabilidad del docente buscar estrategias adecuadas que permitan motivar a los estudiantes y estimularlos a aprender y que mejor que los recursos tecnológicos que se han hecho cada vez más parte de nuestro día a día. Sobre esto, Zevallos (2021), refirió que el docente debe incorporar en el aula estrategias de evaluación congruentes con las características y necesidades individuales y colectivas de los estudiantes. Refirió además que es relevante que el docente innove en la evaluación y utilice herramientas tecnológicas como el aplicativo Quizziz. Por otro lado, Darmawanly Listiaji (2020) refieren que los estudiantes responden positivamente al uso de Quizizz porque el ranking con los resultados incrementa su motivación e interés hacia la materia; lo que difiere con los resultados hallados en esta investigación debido a que los resultados muestran que existe un menor interés en lograr ingresar en los primeros puestos del ranking de resultados. Esto muestra que existen otras razones que permiten motivar al estudiante.

IV. CONCLUSIONES

- De acuerdo con el objetivo general de la investigación que se planteó al principio de este estudio se puede concluir lo siguiente. Con los 105 estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui encuestado se pudo determinar que se encuentran en una edad promedio entre 14 a 17 años. En su mayoría hombres con un 64.8% y 35.2% de mujeres. Asimismo, la presente investigación muestra que la herramienta digital Quizizz se encuentra en un nivel alto; es decir, el 86.7% del total de la muestra tiene dominio sobre el uso de la plataforma.
- Respecto a la dimensión Evaluación se concluye que, el mayor porcentaje de estudiantes se encuentra dentro del nivel alto (81%); afirmando en su mayoría que la plataforma Quizizz les permite interactuar y competir con sus compañeros mientras son evaluados. Del modo, afirman que la plataforma les permite realizar varios intentos los cuestionarios hasta que alcancen la meta establecida y puede ser enfocada en cualquier área. Otro punto relevante es que manifiestan que les agrada el nuevo modo de evaluación “Modo Papel”; modo de evaluación que la plataforma presentó poco tiempo atrás, aquí los estudiantes pudieron responder las preguntas del cuestionario sin contar con un dispositivo sino que fue a través de un QR en papel. Ésta novedad atrajo el interés de los estudiantes y a su vez es de gran beneficio para las clases debido a que no se cuenta con muchas computadoras disponibles y los celulares se encuentran prohibidos dentro de la I.E.

- Respecto a la dimensión Retroalimentación la distribución de los estudiantes fue en mayor porcentaje dentro del nivel alto (87.7%). Concluyendo que, la plataforma brinda respuestas inmediatas, permitiéndoles visualizar sus errores y aciertos a través de los informes a los que tienen acceso el cualquier momento que consideren oportuno. Evitando así, sentimientos de frustración por tener una puntuación sin saber el porqué. Asimismo, los estudiantes refieren en su mayoría que les agrada que el docente luego de revisar los informes les invite a reflexionar sobre sus errores en el cuestionario y así puedan corregirlos. Esto denota la importancia del rol del docente dentro de la retroalimentación conduciendo al estudiante a que él mismo supere las dificultades y construya su aprendizaje de forma autónoma.
- Respecto a la dimensión Gamificación, la distribución de los estudiantes fue en mayor porcentaje dentro del nivel alto (82%). Concluyendo que los estudiantes en su mayoría se sienten motivados por la plataforma Quizizz; ya que les permite verificar lo que han aprendido de forma divertida estimulando así su interés por aprender. Asimismo, manifiestan en su mayoría sentirse emocionados por realizar los cuestionarios de Quizizz ya que les ayuda a reconocer sus dificultades. Sin embargo, existe un menor interés en lograr ingresar en los primeros puestos del ranking de resultados.

V. RECOMENDACIONES

- Se sugiere a las autoridades de la Ugel 02 y directivos de las escuelas promover la capacitación de los docentes sobre el uso de la herramienta digital Quizizz, asimismo fomentar su uso en todas las áreas debido a los beneficios que brinda.
- Poner en uso la evaluación de los estudiantes a través del Modo Papel, sobre todo en las I.E. que no cuenten con suficientes computadoras o dispositivos. Esto les permitirá evaluarlos de forma innovadora y sin limitaciones.
- Reflexionar sobre el rol del docente en la retroalimentación; ya que no es suficiente mostrar los errores y aciertos para lograr una retroalimentación efectiva.
- Seguir en busca de estrategias innovadoras que nos permitan motivar a nuestros estudiantes.

VI. REFERENCIAS

- Acuña, S. (2021). *Quizizz en la comprensión de textos en inglés en estudiantes de secundaria de una institución educativa pública, 2021* [Tesis de posgrado, Maestría, universidad Cesar Vallejo].
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/87873/Acu%c3%b1a_CSP-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Álvarez, J., Aguilar, J. y Lorenzo, J. (2012). Ansiedad ante los exámenes en estudiantes universitarios: relaciones con variables personales y académicas. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 10(1), 333-354.
<https://www.redalyc.org/pdf/2931/293123551017.pdf>
- Amoroso, M. P., y Vega, M. V. (2022). Measuring anxiety among young English language learners: Application of digital games for evaluation. *Cienciamatria*, 8(1), 469-489.
<https://doi.org/10.35381/cm.v8i1.686>
- Avellaneda, F. (2020). *Empleo de la herramienta tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la escuela superior militar "Eloy Alfaro", módulo Julio- Noviembre 2019* [Tesis posgrado, Maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas].
<http://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22461/1/T-ESPE-043777.pdf>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de Gamificación*. (monografía de Documentacion, Universidad Politecnica de Madrid).
<https://oa.upm.es/35517/>
- Calderón, C. (2022). *Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael cantón Bolívar*

[Tesis de posgrado, Maestría, Universidad Técnica del norte, Ecuador]

<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11953>

Darmawan, M. S., Daeni, F., y Listiaji, P. (2020). The use of quizizz as an online assessment application for science learning in the pandemic era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144-150.

<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/41541>

Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology (LET Journal)*, 1(1), 1-11.

<https://langedutech.com/letjournal/index.php/let/article/view/12/1>

Estrella, I. y Sierra, L.(2022). *Uso del recurso educativo digital QUIZIZZ como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia De Sincelejo*. [Tesis posgrado, Maestría, Universidad de Cartagena]

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15177/TGF_Iris%20Yanez_Lina%20sierra.pdf?sequence=2

Fernández, S. (2017). Evaluación y Aprendizaje. *Marcoele Revista De Didáctica Ele (Madrid)*, 24, 1885-2211.

https://marcoele.com/descargas/24/fernandez-evaluacion_aprendizaje.pdf

Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz*. [Tesis posgrado, Maestría, Universidad de la Laguna].

<https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/15072>

- Gómez, Á. P. (2009). *La evaluación como aprendizaje* (Vol. 6). Akal.
- Huaman, J. (2020). *Uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020* [Tesis posgrado, Maestría, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58033?show=full>
- Irwansyah, R., y Izzati, M. (2021). Implementing Quizizz as Game Based Learning and Assessment in the English Classroom. *TEFLA Journal (Teaching English As Foreign Language And Applied Linguistic Journal)*, 3(1), 13-18.
[Doi:10.35747/tefla.v3i1.756](https://doi.org/10.35747/tefla.v3i1.756)
- Laura, K. (2021). *La aplicación Quizizz y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón De La Barca en el año 2020* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann].
<http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/4325>
- Lorenzo, J. y Lozano, M. (2017). Ansiedad ante los exámenes moderada por la participación en actividades físicas y deportivas. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology.*, 4(1), 277–284.
<https://doi.org/10.17060/ijodae.2017.n1.v4.1057>
- López, J. (1999). *Procesos de investigación*. Caracas. Editorial Panapo.
- Martínez, A., Rodríguez, K., Ochomogo, Y., y Miguelena, R. (2019). Gamificación: La enseñanza divertida. *El Tecnológico*, 28(1), 9-11. Recuperado a partir de
<https://revistas.utp.ac.pa/index.php/el-tecnologico/article/view/2114>
- Martínez, N., Berenguer, A., Cabedo, Ll., Evangelio, R., López, J. y Murtula, V. (2018). *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la*

Enseñanza Superior. Octaedro.

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/87665/1/2018-El-compromiso-academico-social-68.pdf>

Mohamad, M., Arif, F. K. M., Alias, B. S., & Yunus, M. M. (2020). Online Game-Based Formative Assessment: Distant Learners Post Graduate Students' Challenges Towards Quizizz. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9(4).
<https://www.researchgate.net/publication/348201276>

Ordóñez Torres, W. R. (2020). Quizizz: una nueva plataforma para evaluar. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, 6(9), 37–41 .
<https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847>

Pitoyo, M.D., Sumardi, y Asib, A. (2019). Gamification based assessment: A Test Anxiety Reduction through Game Elements in Quizizz Platform. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 6(3), 456-471.
<http://iojet.org/index.php/IOJET/article/view/626>

Resolución viceministerial N° 135-2020- MINEDU, “Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente - Programa de Estudios de Educación Secundaria, especialidad ciudadanía y Ciencias Sociales. (17 de julio de 2020).

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/835979-135-2020-minedu>

Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica*. (2da ed). Editorial San Marcos.

Valdivia, S. (2014). Retroalimentación Efectiva en la Enseñanza Universitaria. *En Blanco y Negro*, 5(2).
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/11388>

- Zambrano, G y De la Peña, G. (2022). Apuntes sobre la herramienta Quizziz en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de Básica Superior en la Escuela. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada YACHASUN*. 6 (10), 2697-3456
<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/215>
- Zavala, K. (2021). *Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima* [Tesis de posgrado, Maestría, Universidad San Martín de Porres].
https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zevallos, K. (2021). *Aplicación Quizziz en el desarrollo de las competencias evaluativas de los docentes de la institución educativa mixta de aplicación Fortunato L. Herrera, 2020* [Tesis pregrado, Universidad Nacional De San Antonio Abad Del Cuzco].
https://repositorio.unsaac.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12918/5943/253T20210224_T_C.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education* 8 (1), 37-43.
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

VII. ANEXOS

ANEXO A: MATRIZ DE CONSISTENCIA

Título del trabajo académico: QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLES, DIMENSIONES E INDICADORES
- Problema General: ¿De qué manera se desarrolla la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023? - Problemas específicos: ¿Cómo se desarrolla la evaluación usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023? ¿Cómo se desarrolla la retroalimentación usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023? ¿Cuáles son los aportes de la gamificación de actividades usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023?	- Objetivo general Describir el uso de la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023. - Objetivos específicos: Describir cómo se desarrolla la evaluación usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes del 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023. Describir cómo se desarrolla la retroalimentación usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de secundaria en de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023. Describir los aportes de la gamificación de las actividades usando la herramienta digital Quizizz en los estudiantes de 4to año de secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, 2023.	Variable Quizizz Dimensiones - Evaluación - Retroalimentación - Gamificación Indicadores: - Resolución de actividades propuestas de manera individual y grupal. - Revisión de informes - Motivación intrínseca - Motivación extrínseca

MÉTODO Y DISEÑO	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
La presente investigación es de diseño no experimental y de corte transversal. Esta investigación presenta el siguiente diseño: M → O Donde M es la muestra y O es la observación.	Población La población de esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de educación secundaria de la I.E. José Carlos Mariátegui 3045, en total 320 estudiantes. Muestra La muestra de esta investigación estuvo conformada por los estudiantes de las secciones A, B Y C de 4to año de educación secundaria de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui, en total 75 estudiantes.	Técnica Encuesta Instrumentos: Variable independiente: Quizizz <i>Autor: Elaboración propia.</i>

ANEXO B: CUESTIONARIO

SEXO: _____ EDAD: _____ GRADO Y SECCIÓN: _____

INSTRUCCIÓN:

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de “QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

Nº	Variable Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.					
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.					
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.					
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.					
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.					
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.					
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.					
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.					
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.					
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.					

	Dimensión: <i>Retroalimentación</i>					
11	La plataforma Quizizz brinda mis resultados automáticos permitiéndome visualizar mis errores y aciertos.					
12	La plataforma Quizizz me permite visualizar la explicación de la respuesta después de cada pregunta.					
13	La plataforma Quizizz permite al docente analizar los informes de los cuestionarios; indicarnos nuestras fortalezas y orientarnos sobre los aspectos a mejorar sobre el tema.					
14	Me agrada que el docente luego que desarrollo los cuestionarios con Quizizz me invita a reflexionar sobre mis errores para así corregirlos.					
15	Me gusta que después de realizar un cuestionario difícil, la plataforma Quizizz me muestra mis errores y sus respuestas inmediatamente con el fin de no sentirme frustrado(a).					
16	Puedo ingresar a los informes de las tareas y verificar mis respuestas en cualquier momento que considere oportuno.					
	Dimensión: <i>Gamificación</i>					
17	Me siento motivado porque la plataforma Quizizz me permite verificar lo que he aprendido de forma divertida.					
18	Me emociona realizar las preguntas de Quizizz de forma individual porque me ayuda a reconocer mis dificultades.					
19	Siento que los cuestionarios de Quizizz estimulan mi interés por aprender.					
20	Siento seguridad al desarrollar los cuestionarios de quizizz.					
21	Me agrada competir con mis compañeros y obtener los primeros puestos después del cuestionario de Quizizz.					
22	Me gustan las características: la música, colores, memes de la plataforma.					
23	Me agradan los elogios de mis profesores y compañeros al ver los resultados del cuestionario de Quizizz.					

ANEXO C: CARTA DE PRESENTACIÓN Y AUTORIZACIÓN PARA EL DESARROLLO DE TESIS



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año de la unidad, la paz y el desarrollo"

Lima, 20 de Setiembre del 2024

Carta P. 022-2024-OGGE-FE-UNFV

Sr. CELEDONIO LUPACA GUEVARA
Director de la I.E. 3045 José Carlos Mariátegui

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a la Srta. NAIDA ELENA QUEA OGOSI, identificada con DNI N° 70440857 y con código de estudiante N° 2019017878 de la especialidad de educación quien, en el marco de su TRABAJO DE INVESTIGACIÓN conducente a la obtención del título profesional de segunda especialidad EN INFORMATICA EDUCATIVA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, se encuentra desarrollando la investigación titulada: QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023. Cuyo contexto situacional es la institución que Usted dirige. Por ello, solicito otorgue el permiso a la egresada NAIDA ELENA QUEA OGOSI, a fin de que pueda obtener la información necesaria que permita concretar su trabajo de investigación. La egresada asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con el acompañamiento de su asesor.

Agradeciendo la atención al presente, hago propicia la oportunidad para expresarle los sentimientos de mi mayor consideración.

Atentamente,



Dr. Carlos Enrique Bernardo Zárate
Jefe
Oficina de Grados y Gestión de Egresado

ANEXO D: FICHAS DE EVALUACIÓN POR CRITERIO DE JUECES

Ficha de evaluación por criterio de jueces

Título: QUIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente experto: Dr. GILDER DUNKAR REYES TUOTO1.2 Cargo o institución donde labora: DIRECTOR CEBA "INDEPENDENCIA" - UGEL 02

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (0 - 20)				REGULAR (21 - 40)				BUENA (41 - 60)				MUY BUENA (61 - 80)				EXCELENTE (81 - 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																		X		
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																	X			
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales.																		X		
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en caridad y calidad.																		X		
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio.																	X			
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																		X		
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teóricas.																	X			

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: INSTRUMENTO ES APLICABLE EN LA INVESTIGACIÓN.IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 88% - EXCELENTELUGAR Y FECHA: INDEPENDENCIA, 21 DE MARZO DEL 2023

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE:

DNI: 07300368


Gilder D. Reyes Tuoto
DIRECTOR

Ficha de evaluación por criterio de jueces

Título: QUIZZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente experto: Dra. Vivian Collahua Rupaylla

1.2 Cargo o institución donde labora: Docente de la Universidad Enrique Guzmán y Valle

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (0 – 20)				REGULAR (21 – 40)				BUENA (41 – 60)				MUY BUENA (61 – 80)				EXCELENTE (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																			X	
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales.																	X			
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																		X		
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en caridad y calidad.																				X
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																		X		
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio.																			X	
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																			X	
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teóricas.																			X	

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento es coherente y cumple con los criterios asignados. _____

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: _____ 93% _____

LUGAR Y FECHA: 23 de marzo

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE:

DNI: 41642590



Ficha de evaluación por criterio de jueces

Título: QUIZZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

I. DATOS GENERALES

1.1 Docente experto: Dr. Iván Ángel Encalada Díaz

1.2 Cargo o institución donde labora: Docente Universidad Nacional Mayor de San Marcos

II. ASPECTOS DE EVALUACIÓN

CRITERIOS	INDICADORES	DEFICIENTE (0 – 20)				REGULAR (21 – 40)				BUENA (41 – 60)				MUY BUENA (61 – 80)				EXCELENTE (81 – 100)			
		5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
CLARIDAD	Está formulado con lenguaje apropiado.																	X			
OBJETIVIDAD	Está expresado en conductas observables																		X		
ACTUALIDAD	Está acorde a los planteamientos teóricos actuales.																			X	
ORGANIZACIÓN	Existe una organización lógica.																			X	
SUFICIENCIA	Comprende los aspectos en caridad y calidad.																			X	
INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar aspectos de estudio.																			X	
CONSISTENCIA	Basado en aspectos teóricos científicos del tema de estudio.																		X		
COHERENCIA	Entre variables, dimensiones e indicadores.																			X	
CONVENIENCIA	Genera nuevas pautas en la investigación y construcción de teóricas.																		X		

III. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: Se puede aplicar

IV. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 92%

LUGAR Y FECHA: 20 Marzo 2023

FIRMA DE EXPERTO INFORMANTE:

DNI: 25779339

ANEXO E: BASE DE DATOS

				EVALUACIÓN										QUIZZZ						RETROALIMENTACIÓN						GAMIFICACIÓN						
ESTUDIANTE	SEXO	EDAD	ECCIÓN	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23						
E1	Femenino	14	A	3	5	5	5	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	3	2	3						
E2	Femenino	15	A	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5						
E3	Masculino	15	A	3	3	3	4	4	5	3	5	5	5	3	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E4	Femenino	15	A	3	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	3	4						
E5	Masculino	16	A	3	5	4	5	5	4	3	5	4	3	3	4	2	4	5	5	3	5	5	5	5	5	4						
E6	Femenino	15	A	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	4						
E7	Masculino	15	A	4	3	5	4	5	3	5	5	5	4	3	3	4	4	5	3	4	4	4	4	5	3	4						
E8	Femenino	15	A	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4						
E9	Masculino	15	A	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4						
E10	Masculino	15	A	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5						
E11	Masculino	15	A	3	3	4	3	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3						
E12	Femenino	14	A	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5						
E13	Femenino	15	A	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
E14	Masculino	15	A	3	4	2	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	2	4	3						
E15	Masculino	15	A	4	3	5	3	4	3	5	5	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4						
E16	Masculino	15	A	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E17	Femenino	15	A	3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E18	Masculino	15	A	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	5						
E19	Masculino	15	A	3	3	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	5	4	5	4	5	3	5	4	5						
E20	Femenino	15	A	4	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E21	Masculino	15	A	5	5	2	2	5	1	3	5	1	1	1	2	4	5	1	3	1	1	3	1	1	4	5						
E22	Masculino	15	A	4	5	5	5	3	5	4	5	4	4	5	3	2	5	2	5	5	4	4	3	4	5	5						
E23	Masculino	15	A	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E24	Femenino	14	A	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5						
E25	Masculino	15	A	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E26	Masculino	15	A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5						
E27	Masculino	15	A	4	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	3	4	5	4	3	4	5	4	2	4						
E28	Femenino	15	A	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	3						
E29	Masculino	15	B	4	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5						
E30	Masculino	15	B	5	3	4	3	4	4	4	3	5	2	4	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2						
E31	Masculino	15	B	4	5	4	5	5	1	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4						
E32	Masculino	15	B	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5						
E33	Femenino	15	B	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4						
E34	Masculino	16	B	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5						
E35	Masculino	15	B	3	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	3	4	4						
E36	Femenino	15	B	3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	3	3	5	4						
E37	Masculino	16	B	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4						
E38	Femenino	15	B	3	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3						

E39	Masculino	15	B	4	3	5	4	3	5	5	5	3	2	5	4	5	3	5	3	5	5	5	2	4	5	5
E40	Masculino	15	B	3	3	4	5	2	2	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	2	2	1
E41	Masculino	15	B	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
E42	Masculino	15	B	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5
E43	Masculino	15	B	3	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4
E44	Femenino	15	B	3	3	3	4	4	3	1	4	2	3	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	4	3
E45	Masculino	15	B	3	3	4	4	5	5	5	4	2	3	3	4	3	4	1	3	4	4	5	4	3	4	5
E46	Masculino	15	B	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4
E47	Femenino	15	B	4	1	1	1	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1
E48	Masculino	15	B	4	3	5	5	2	1	2	5	5	4	5	5	4	5	5	4	3	4	3	5	5	1	3
E49	Femenino	15	B	3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	4	4	3	5	4	3	3	4	5
E50	Masculino	15	B	3	2	3	1	5	4	3	3	5	5	2	3	2	4	5	5	3	3	2	4	3	2	5
E51	Femenino	15	B	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
E52	Masculino	15	B	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5
E53	Femenino	15	C	3	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5
E54	Masculino	15	C	3	4	3	4	5	4	3	3	4	5	3	4	3	5	5	3	5	4	4	3	3	4	4
E55	Masculino	15	C	5	3	5	5	5	5	3	4	5	3	3	1	5	4	5	4	4	2	3	3	4	4	5
E56	Masculino	15	C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E57	Femenino	16	C	3	5	3	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E58	Femenino	16	C	3	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	2	5
E59	Masculino	16	C	4	4	3	4	4	4	4	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3
E60	Femenino	17	C	2	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4
E61	Masculino	16	C	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E62	Masculino	15	C	3	4	3	5	4	3	4	5	3	3	3	4	3	5	4	3	5	2	5	4	2	4	4
E63	Masculino	15	C	3	5	5	1	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E64	Femenino	16	C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E65	Femenino	15	C	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5
E66	Masculino	15	C	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
E67	Femenino	15	C	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4
E68	Masculino	17	C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E69	Masculino	15	C	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E70	Femenino	15	C	5	4	5	5	5	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5
E71	Femenino	15	C	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	4	4
E72	Masculino	15	C	3	4	5	3	4	3	5	5	5	3	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	4	3	3

E73	Masculino	16	C	5	4	3	4	5	3	4	5	4	5	5	4	3	4	2	3	5	5	4	5	3	5	3
E74	Masculino	16	C	3	5	4	3	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	1	5	1
E75	Femenino	15	C	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
E76	Masculino	16	C	4	4	5	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	3	3
E77	Masculino	15	C	4	5	5	5	4	3	3	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	5
E78	Masculino	15	C	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5
E79	Masculino	16	C	5	4	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5
E80	Femenino	15	C	5	5	2	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	5	3
E81	Masculino	15	C	4	4	5	4	4	3	3	2	5	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4
E82	Femenino	16	D	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5
E83	Masculino	15	D	4	4	5	5	5	4	5	4	2	4	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	3	3
E84	Femenino	15	D	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5
E85	Femenino	15	D	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E86	Femenino	16	D	5	5	4	5	4	5	4	2	4	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
E87	Masculino	16	D	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	5	2	4	5	5	5
E88	Masculino	17	D	4	2	1	4	4	5	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
E89	Masculino	15	D	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E90	Masculino	17	D	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
E91	Femenino	15	D	4	5	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	5
E92	Masculino	15	D	4	5	1	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5
E93	Masculino	15	D	5	3	4	3	4	4	4	3	5	2	4	3	4	3	2	4	4	3	2	3	4	3	2
E94	Masculino	15	D	4	5	4	5	5	1	3	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
E95	Masculino	15	D	4	5	5	5	4	3	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5
E96	Femenino	15	D	4	3	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4
E97	Masculino	16	D	4	5	5	5	5	5	3	3	4	5	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
E98	Masculino	15	D	3	4	3	4	4	3	5	4	5	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	3	4	4	4
E99	Femenino	15	D	3	5	5	5	3	3	4	5	5	5	5	3	5	5	5	4	4	4	5	3	3	5	4
E100	Masculino	16	D	3	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
E101	Femenino	15	D	3	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	3	3
E102	Masculino	15	D	4	3	5	4	3	5	5	5	3	2	5	4	5	3	5	3	5	5	5	2	4	5	5
E103	Masculino	15	D	3	3	4	5	2	2	3	5	5	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	2	2	1
E104	Masculino	15	D	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5
E105	Masculino	15	D	5	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5

ANEXO F: FICHAS DE EVALUACIÓN ALEATORIAS

10

CUESTIONARIO

SEXO: MEDAD: 15 GRADO Y SECCIÓN: 4° "A"INSTRUCCIÓN:

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de "QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

Nº	Variable Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.					X
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.					X
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.			X		
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.			X		
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.			X		>
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.					X
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.					X
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.					X
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.			X		
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.					X

20

CUESTIONARIO

SEXO: femeninoEDAD: 15GRADO Y SECCIÓN: 4A

INSTRUCCIÓN:

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de "QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

Nº	Variable Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.				X	
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.				X	
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.				X	
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.		X			
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.				X	
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.					X
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.				X	
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.				X	
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.				X	
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.				X	

CUESTIONARIO

SEXO: FemeninoEDAD: 15GRADO Y SECCIÓN: 4B**INSTRUCCIÓN:**

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de "QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

N°	Variable Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.				X	
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.			X		
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.					X
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.					X
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.					X
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.				X	
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.					X
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.				X	
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.					X
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.				X	

CUESTIONARIO

43

SEXO: MEDAD: 15 GRADO Y SECCIÓN: 4B**INSTRUCCIÓN:**

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de "QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

Nº	Variable Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.			X		
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.					X
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.					X
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.				X	
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.					X
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.				X	
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.					X
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.					X
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.					X
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.				X	

60

CUESTIONARIO

SEXO: FemeninoEDAD: 17GRADO Y SECCIÓN: 4^{ta}

INSTRUCCIÓN:

Estimados estudiantes a continuación le presentamos estas afirmaciones con el fin de conocer el uso de "QUIZIZZ COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN ESTUDIANTES DE 4TO AÑO DE SECUNDARIA DE LA I.E. 3045 JOSÉ CARLOS MARIÁTEGUI, 2023.

El cuestionario es de carácter anónimo, no hay respuesta correcta o incorrecta por lo que les solicito la mayor sinceridad posible. Su realización les tomará 30 minutos. Para seleccionar sus respuestas deberán tomar en cuenta los criterios señalados en la tabla de puntaje. Marca con un aspa (X) la respuesta que consideres.

1	2	3	4	5
Nunca	Casi nunca	A veces	Frecuentemente	Siempre

Nº	Variable: Quizizz	1	2	3	4	5
	Dimensión: Evaluación					
1	Los cuestionarios con Quizizz son sencillos y fáciles de desarrollar.		X			
2	Los cuestionarios con Quizizz me permiten avanzar a mi propio ritmo y ver mis resultados en vivo.					X
3	La plataforma Quizizz me permite interactuar y competir con mis compañeros mientras soy evaluado.					X
4	Me agrada que la plataforma Quizizz permite a mis compañeros y a mí que todos avancemos juntos sin necesidad de algún dispositivo a través del modo Papel.					X
5	Me agrada que la plataforma Quizizz permita a la profesora la opción de controlar el ritmo de la evaluación, así todos avanzamos juntos y nadie se queda atrás.					X
6	Disfruto de las tareas con Quizizz porque puedo evaluar lo que sé en cualquier momento que disponga de internet.			X	X	
7	La plataforma Quizizz me permite interactuar con otras plataformas como Classroom, Gmail, etc.			X		
8	La plataforma Quizizz permite que intente varias veces los cuestionarios hasta que alcance la meta establecida.					X
9	Quizizz me permite explorar en su plataforma y desarrollar cuestionarios de distintas áreas.					X
10	La resolución de cuestionarios usando Quizizz me ha ayudado a comprender mejor los temas.					X

ANEXO G: MANUAL DE USO DE QUIZIZZ

MANUAL DE USO DE QUIZIZZ

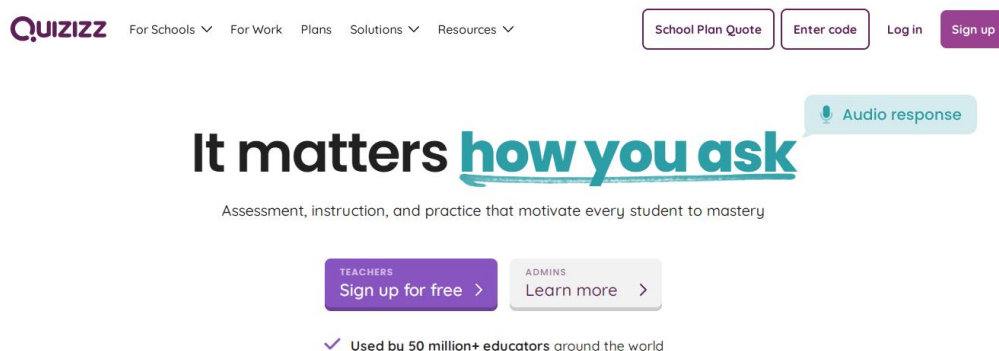
Docente: Naida Elena Quea Ogosi

¡Hola a todos!

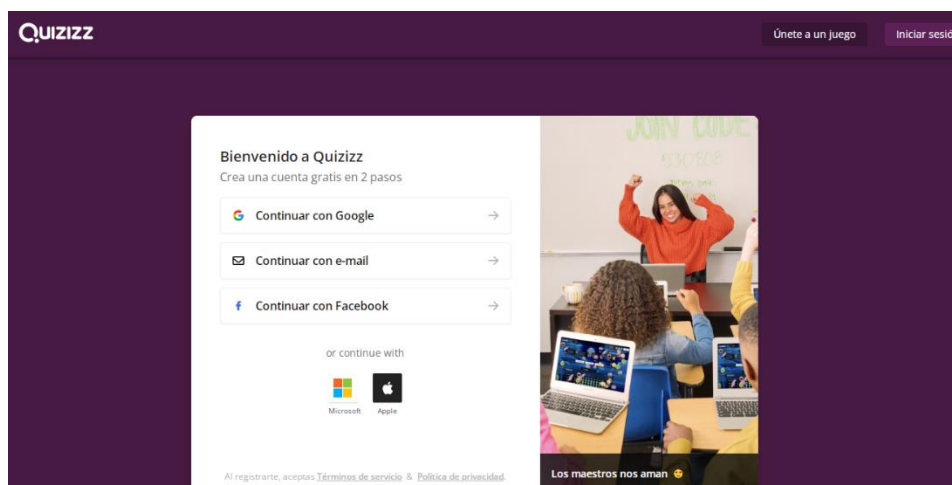
Hoy aprenderemos a usar la herramienta digital Quizizz.

Registrarse

Para registrarnos ingresaremos a la página web **quizizz.com** y pulsamos sobre “Sign up”, el botón morado que aparece en la parte superior de la pantalla:

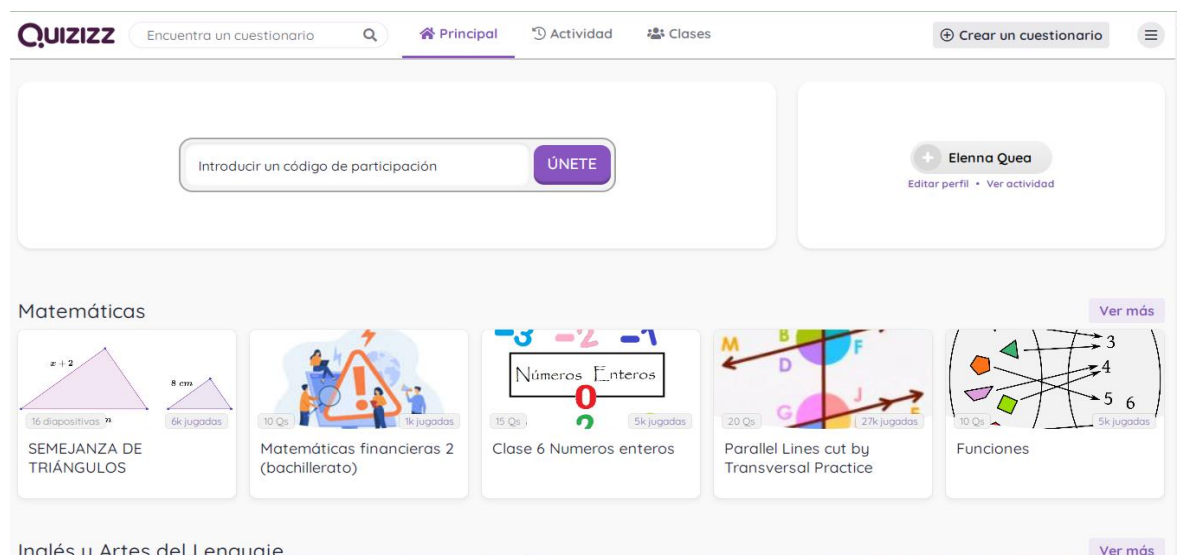


Nos solicitará la forma de registro: mediante una cuenta de Gmail o con una cuenta de correo y una contraseña:

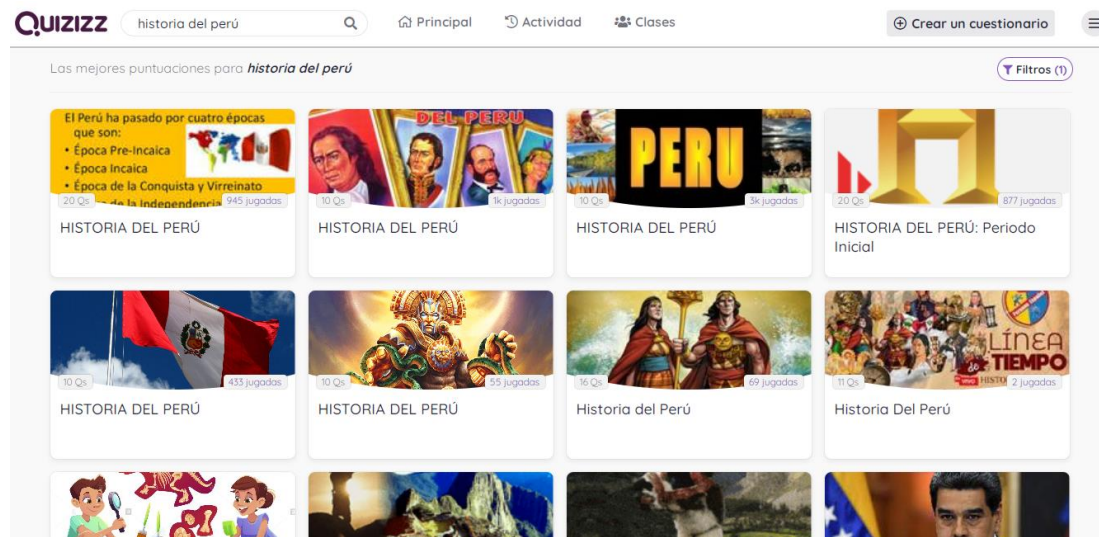


Explora

Al registrarnos o identificarnos accedemos a la siguiente pantalla:

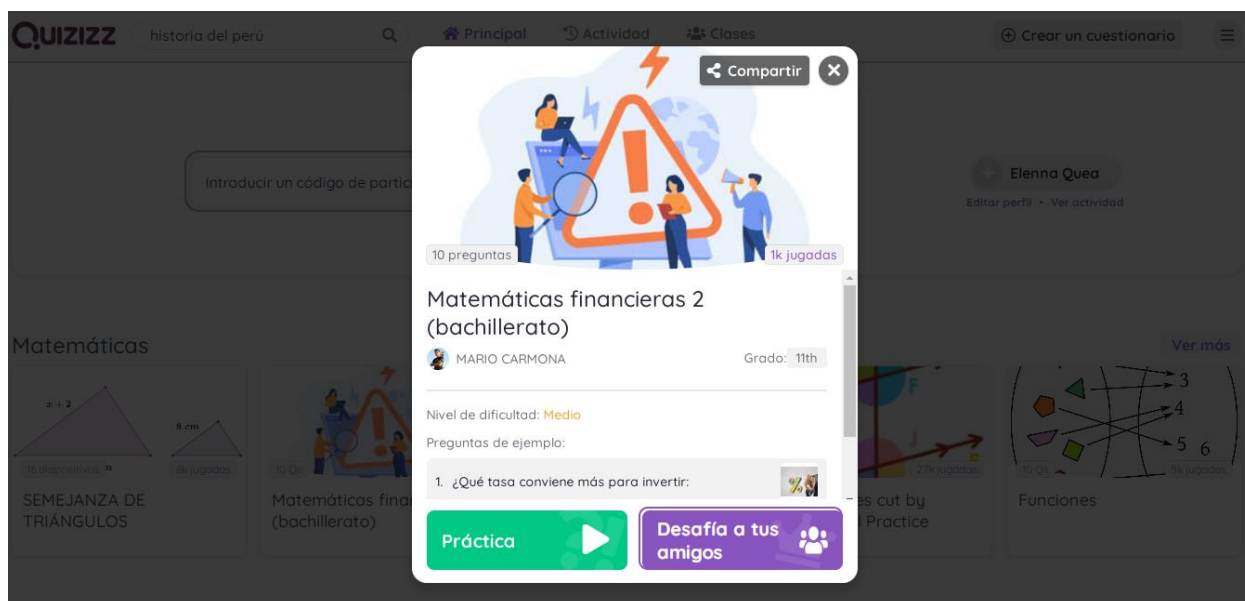


Si observamos en el menú en la parte superior izquierda, nos ha situado sobre la opción “Encuentra una prueba”, de forma que en el buscador central podemos indicar sobre qué tema queremos buscar algún cuestionario. Si buscamos “Historia del Perú” nos aparecen todos estos cuestionarios y las preguntas que conforman cada cuestionario.



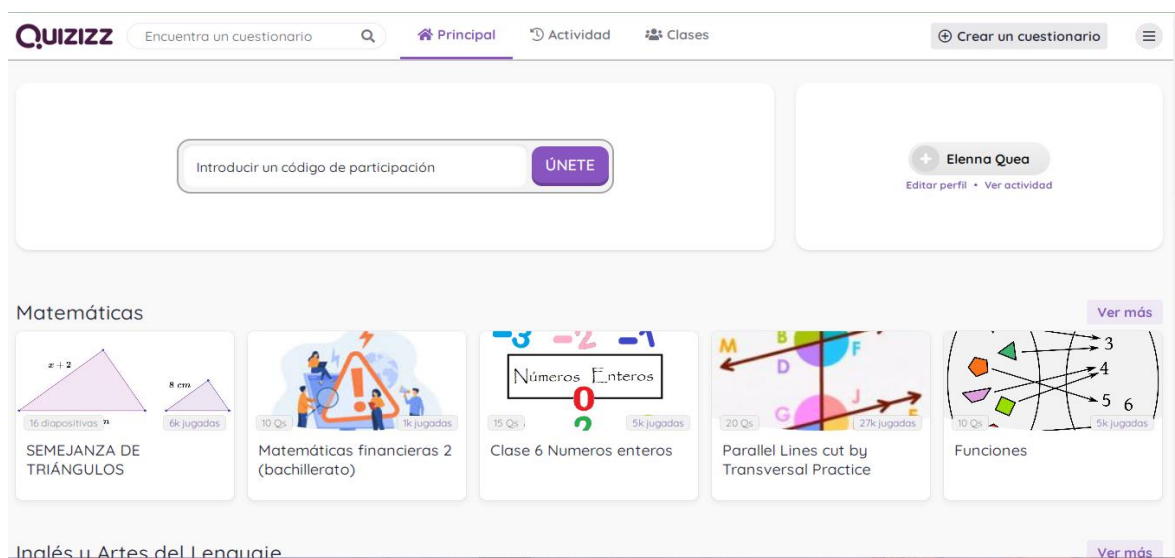
Podemos ser más específicos con la información que buscamos si usamos la opción de filtro que está en la parte superior derecha.

Al seleccionar un cuestionario te brindará 2 opciones:



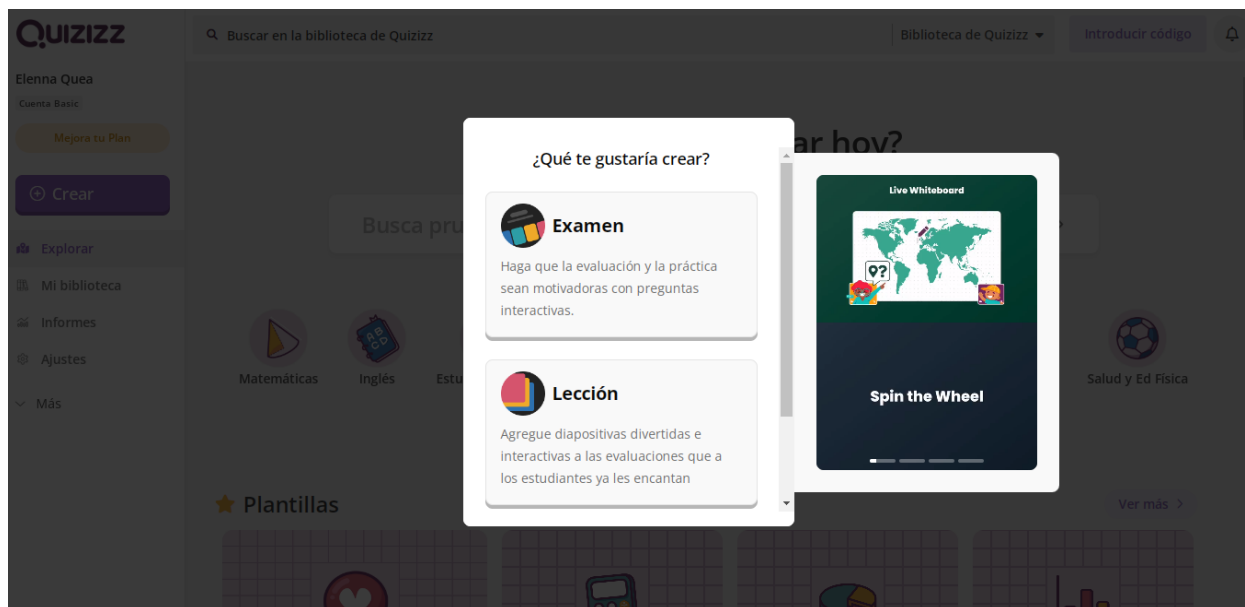
Modo practica y desafía a tus amigos: la primera como su nombre lo dice para poner en práctica lo aprendido y la segunda opción es para invitar a algún amigo a desarrollar el cuestionario.

En la misma pantalla **principal** tenemos la opción **únete**; aquí colocarás el código que te indique tu profesor(a) para unirte al cuestionario de clase.

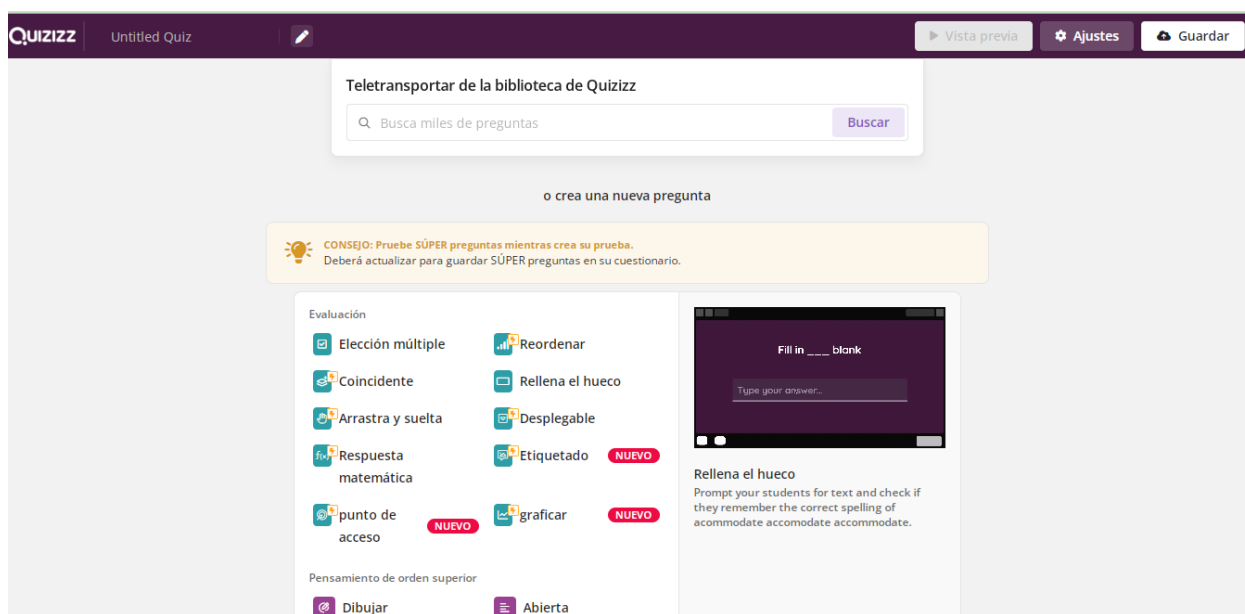


Crea un cuestionario

Ingresa al menú principal (en la zona superior derecha) a la opción **crear un cuestionario**. Aquí tendrás la opción de crear un examen o una lección para compartirlo con tus amigos.

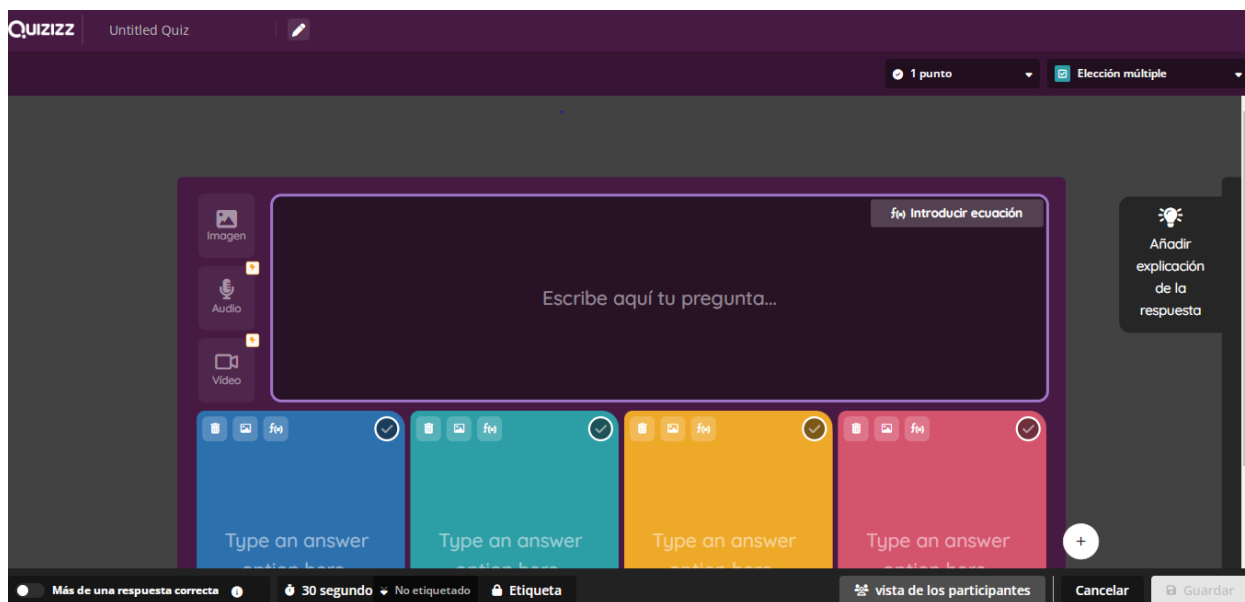


En la opción de **Examen**, tendrás también opciones de actividades por realizar, algunas de libre acceso y otras con la opción de pago.

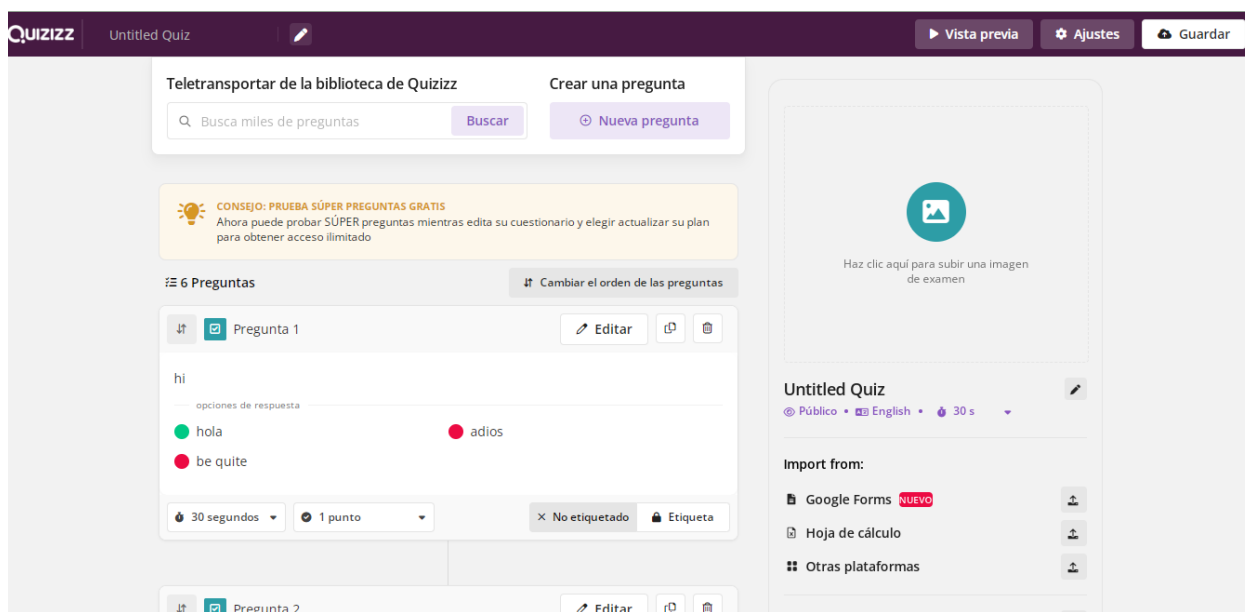


Al seleccionar la actividad a realizar, empezaremos a digitar de forma manual las preguntas haciendo click en “+” para agregar preguntas. Podemos también configurar el tiempo para

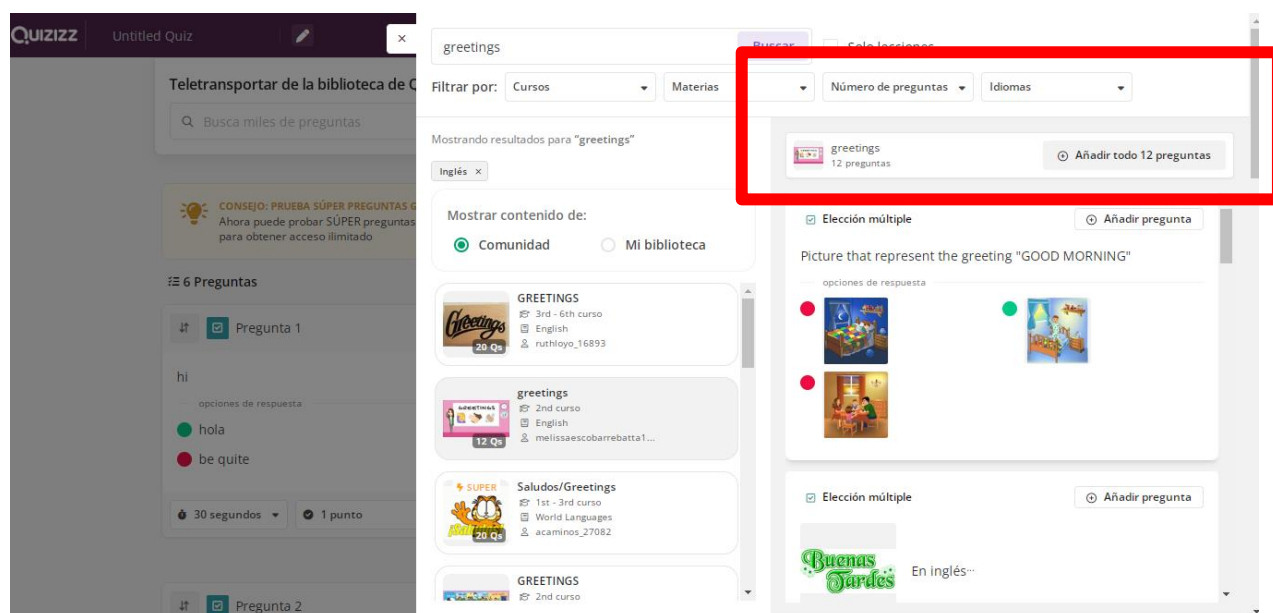
responder, la cantidad de opciones de respuesta y la explicación de la respuesta. Para finalizar hacemos click en “**guardar**” para que mi actividad quede lista para usar y compartir.



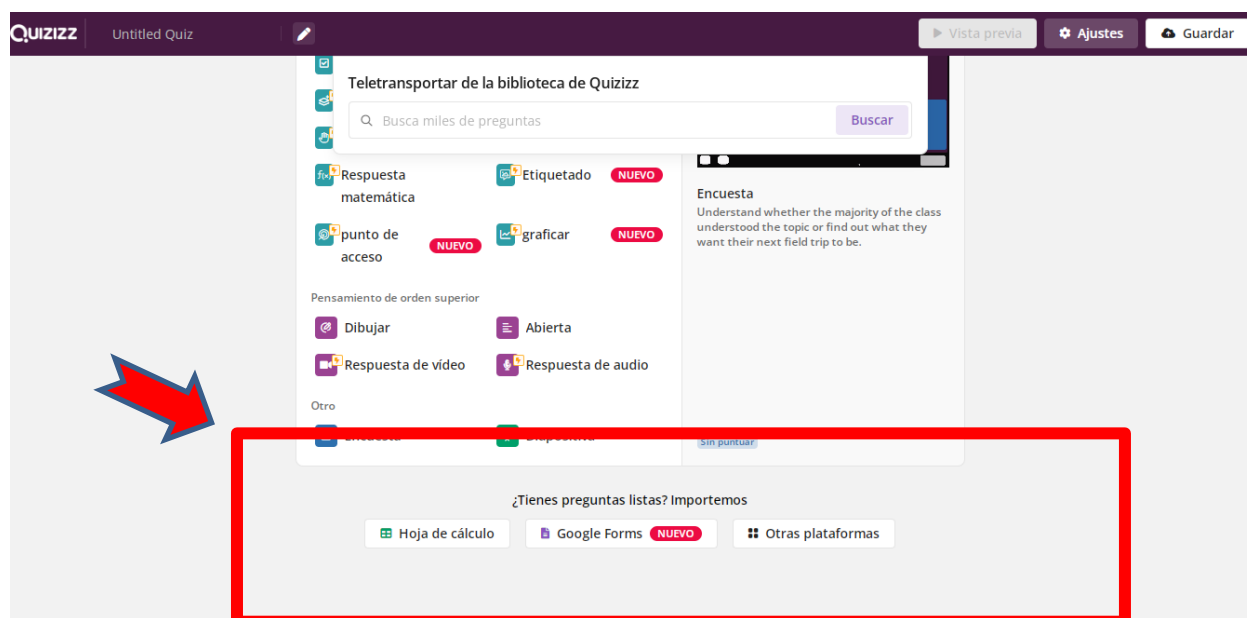
También podemos importar preguntas de otros cuestionarios.



E importar las preguntas de otros cuestionarios que deseemos al solo colocar añadir pregunta.



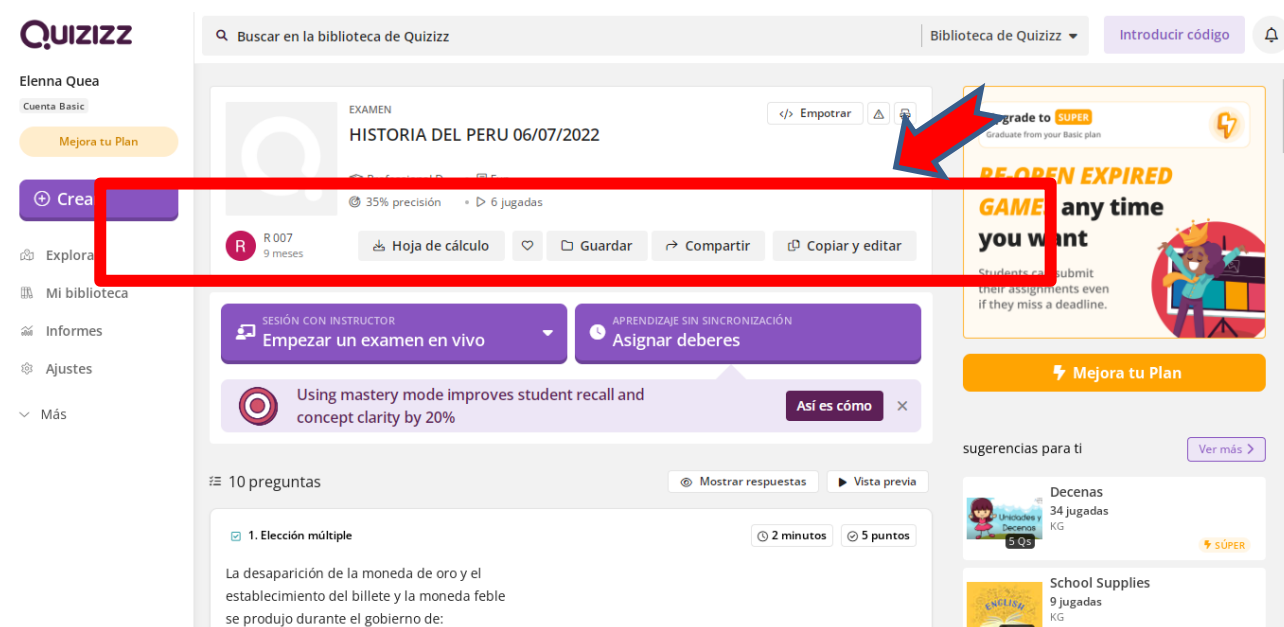
Tenemos también otra opción para crear un cuestionario y ésta es importándolo de otro documento como: hoja de cálculo, google form y otras plataformas.



También podemos reutilizar un cuestionario ya hecho a la que podemos acceder explorando.

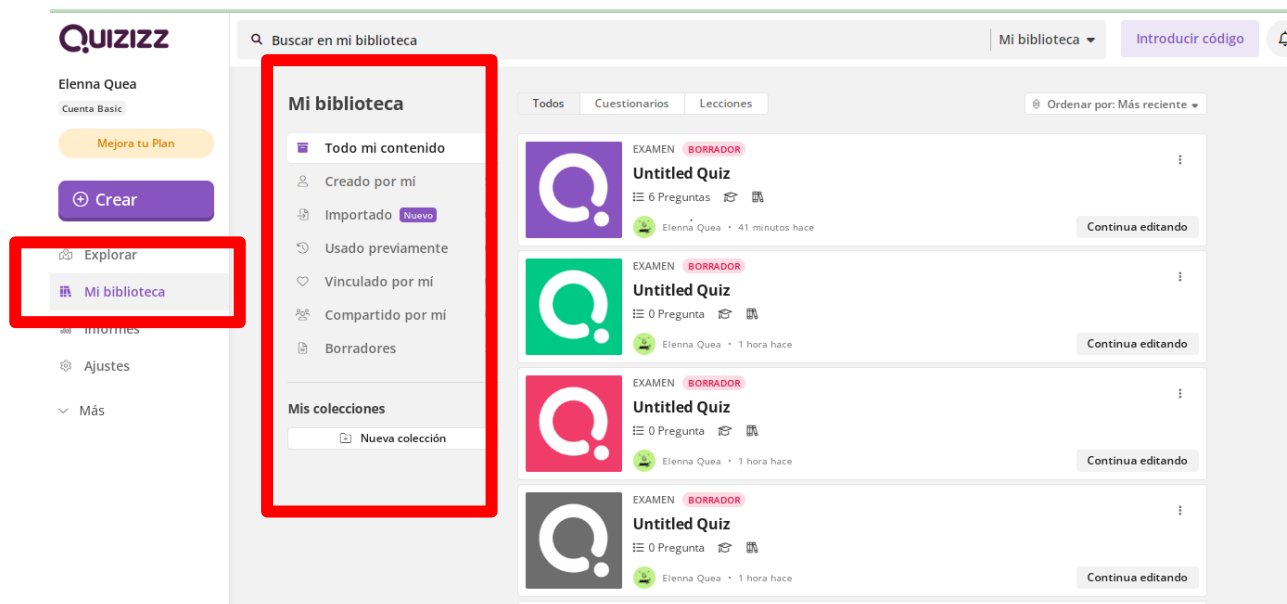


Luego de seleccionar el cuestionario que creamos conveniente, lo copiamos y editamos para agregar o quitar preguntas según creamos.

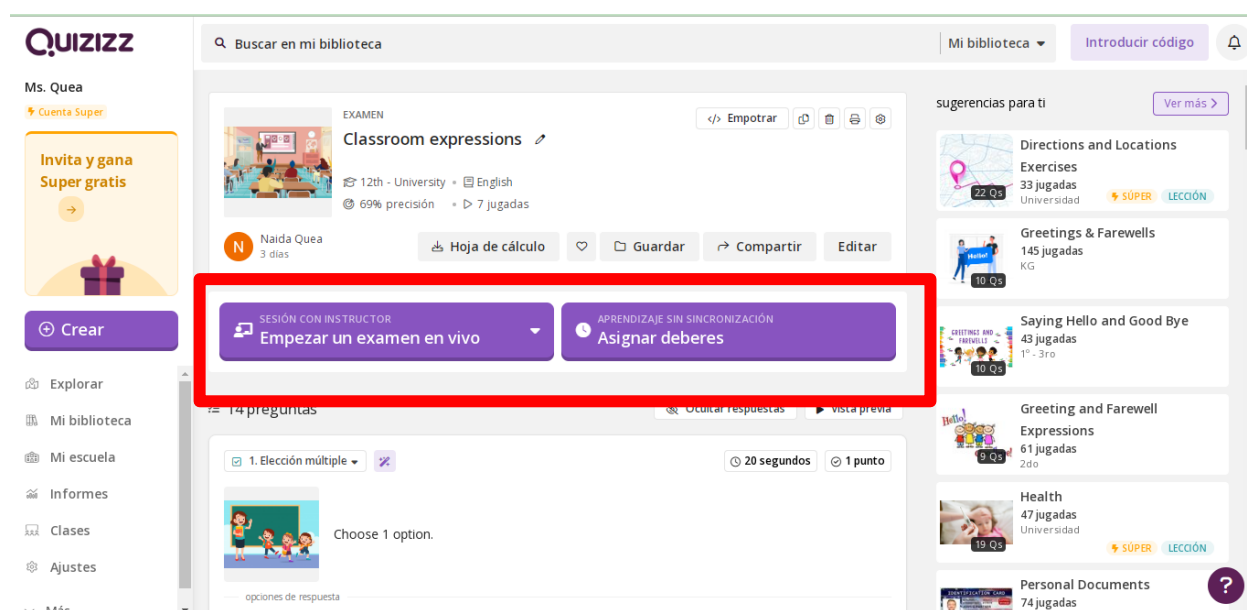


Compartir nuestro cuestionario

Para compartir el cuestionario ingresamos a **“Mi biblioteca”**, seleccionamos el cuestionario que deseamos compartir.

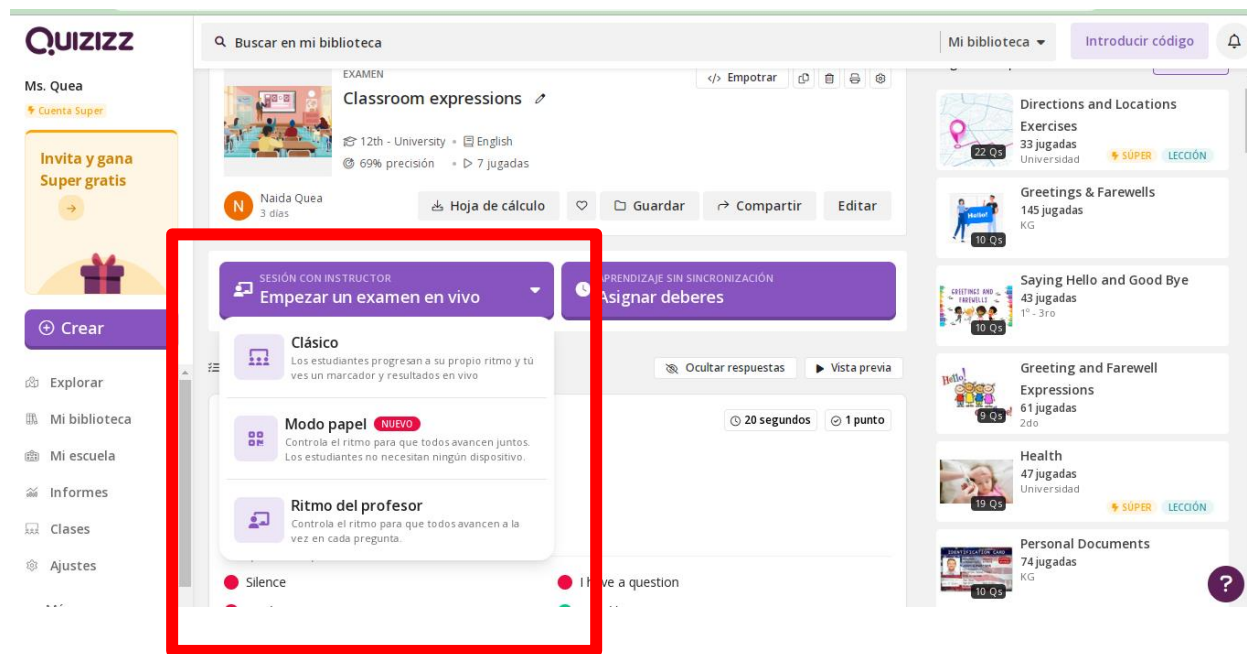


Al seleccionar el cuestionario que deseamos compartir, tendremos 2 opciones: **“Empezar un examen en vivo”** y **“asignar deberes”**



Empezar en vivo

Asimismo dentro de la opción “**empezar en vivo**” nos permitirá acceder a tres opciones más: “**Clásico**”, “**Modo papel**” y “**ritmo del profesor**”



En el **modo clásico**, los participantes responden a su propio ritmo, compiten individualmente y se divierten en el camino. Y puede darse en equipo, individual y como examen (pero para este requiere que el participante inicie sesión, en los demás con el enlace o código es suficiente).

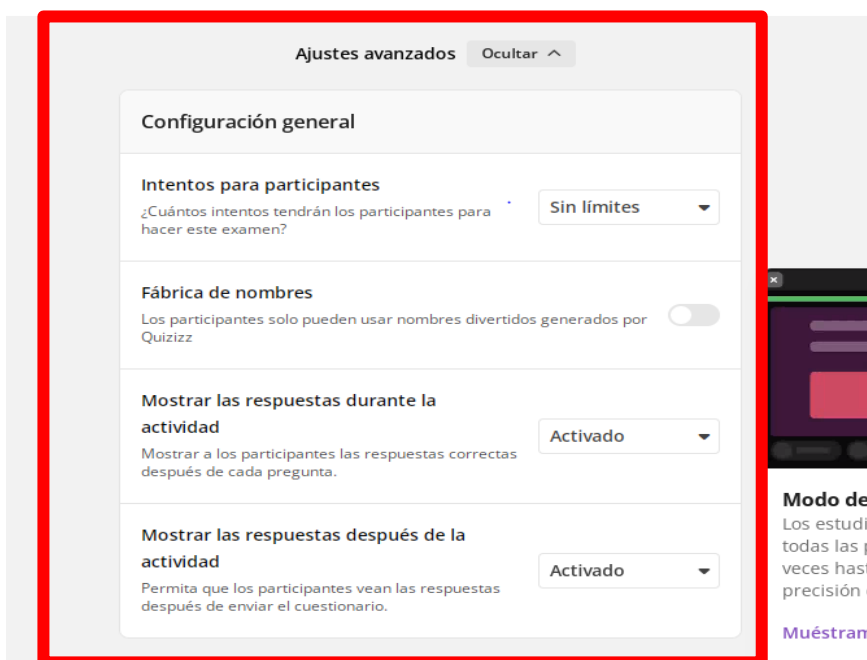
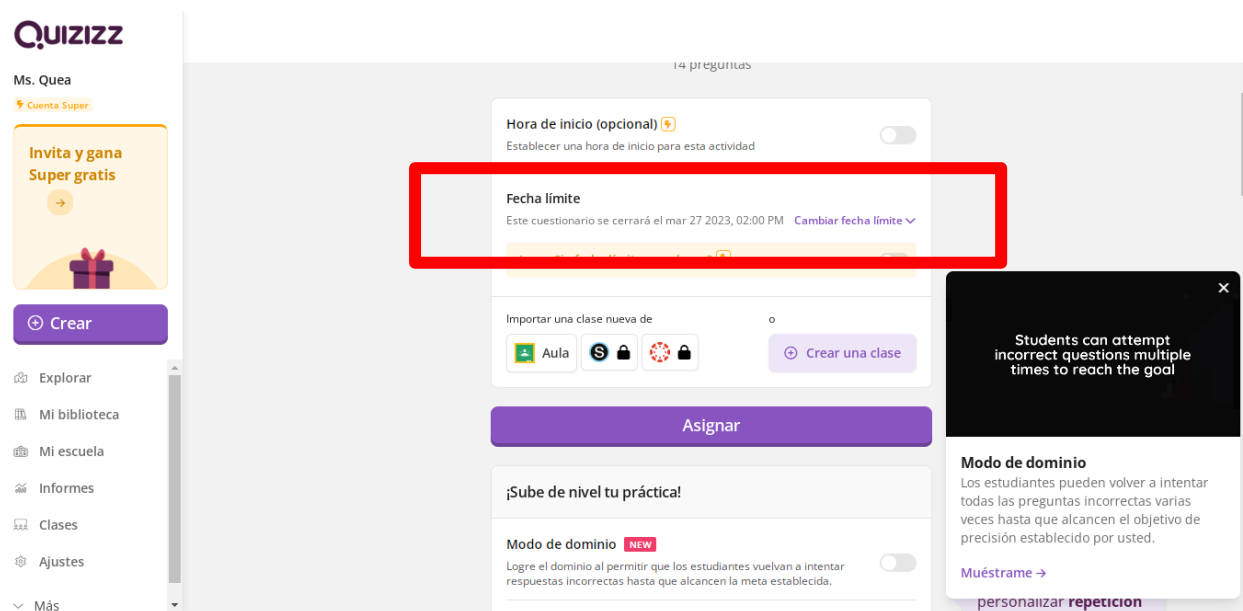
Modo papel, este modo es nuevo e innovador; ya que, se puede desarrollar el cuestionario sin que los participantes cuenten con dispositivos como celulares o laptops sino que lo harán a través de los códigos Q-cards de respuestas.

Ritmo del profesor, aquí el profesor controla el ritmo para que todos avancen al mismo ritmo.

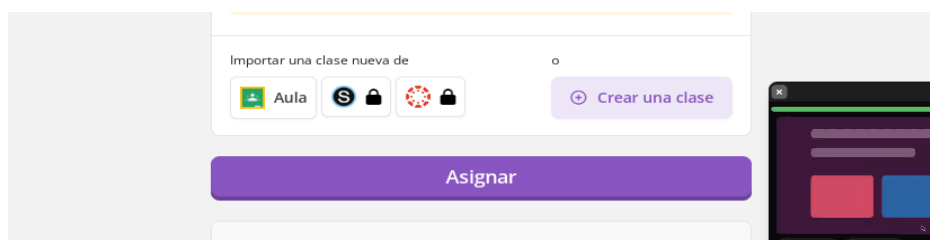
Asignar como deberes

Al **asignar como deberes**, El participante desarrolla el cuestionario como tarea para casa.

Uno puede cambiar la fecha de límite y otras configuraciones que crea conveniente.



Al finalizar las configuraciones que deseemos hacemos click en “Asignar”.



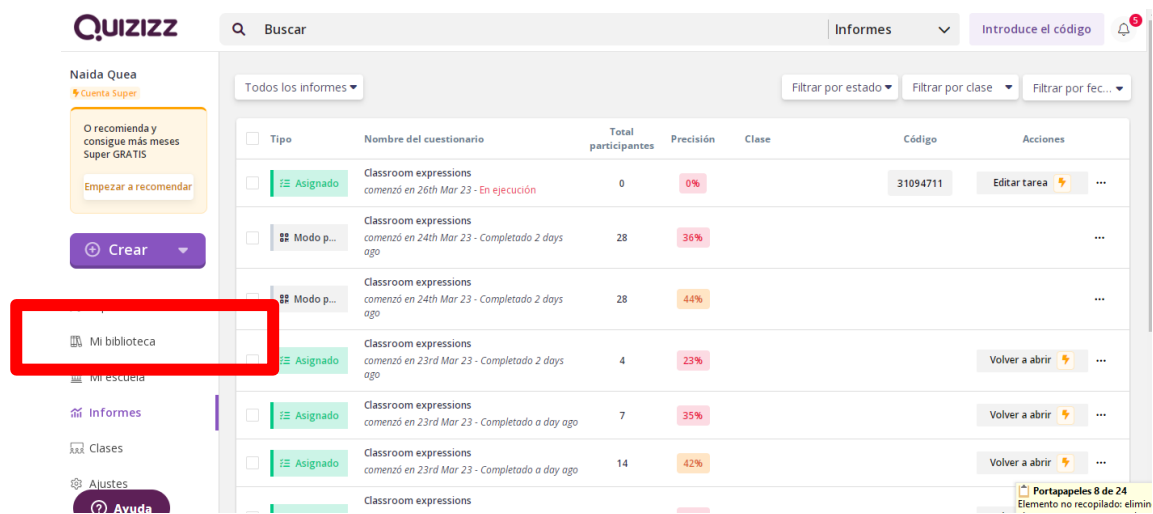
Quizizz nos permite compartir el enlace a través de WhatsApp u otras plataformas como Classroom.

Los participantes también pueden ingresar al cuestionario compartiendo el código.



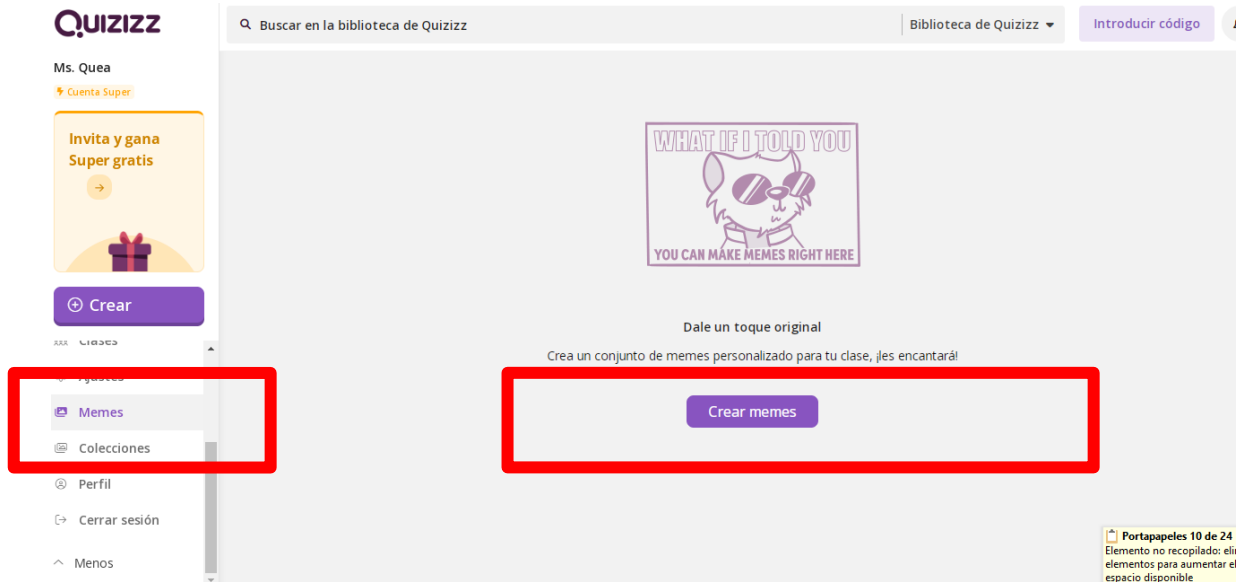
Informes de los cuestionarios

En el menú de la zona izquierda podemos visualizar la opción “mi biblioteca”, aquí podremos visualizar a su vez los informes de los cuestionarios que se asignaron en Vivo o como tarea.

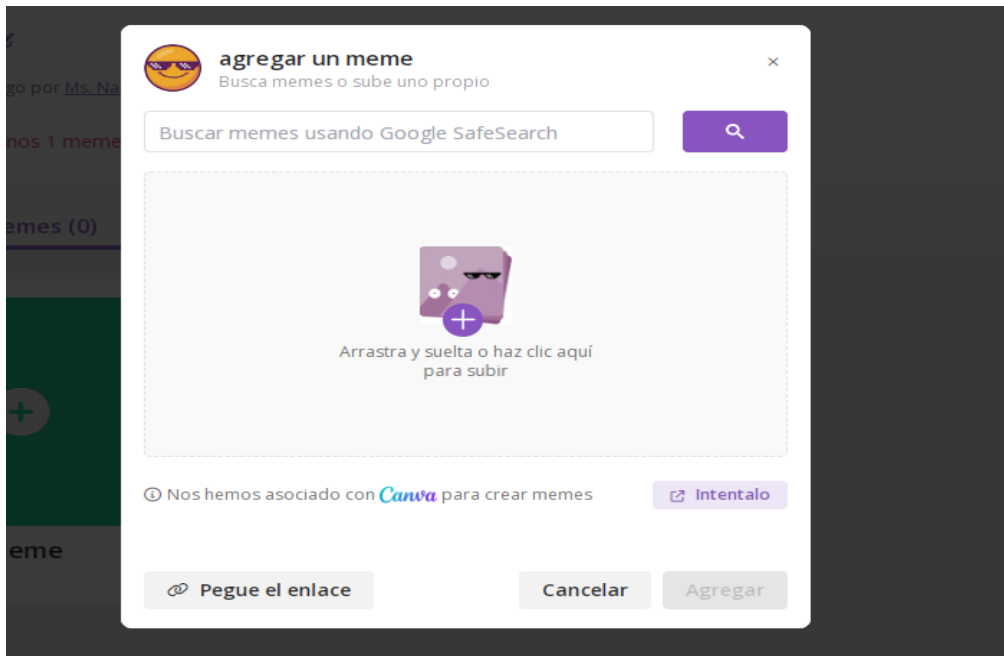


Memes

En el menú podremos visualizar la opción “Memes”, aquí



Para crear el meme se puede buscar una imagen de google o subir una imagen guardada en nuestro equipo para editarlo y luego usarlo en nuestros cuestionarios.



Al último de damos Click en “agregar” y “terminado”.