



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN  
ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**Herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes  
de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022**

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
MAESTRO EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**AUTOR:**

Baldeon Barrios, Omar Javier (orcid.org/0000-0003-4223-1387)

**ASESOR:**

Dr. Moran Ramos, Luis Daniel (orcid.org/0000-0002-8244-5390)

**COASESORA:**

Mg. Ponce Tello, Patricia Veronika (orcid.org/0000-0002-9253-9999)

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:**

Evaluación y aprendizaje

**LÍNEA DE RESPONSABILIDAD SOCIAL UNIVERSITARIA:**

Apoyo a la reducción de brechas y carencias en la educación en todos sus niveles

LIMA - PERÚ

2023

### **Dedicatoria**

Al Sr. de Muruhuay, por acompañarme en esta travesía profesional, con su bendición, soporte y fuerza en aquellos momentos de dificultad y debilidad.

A mi abuela Hilda Quinto, por su ejemplo de lucha, perseverancia y desde el cielo impulsa y guía mis pasos. Te extraño viejita.

A mi motor y motivo, Daryl, por tantas horas que no estuve a tu lado.

### **Agradecimiento**

A mi madre Bertha, por darme la vida.

A mi esposa Ely, por creer en mí.

A mis hijos Yomar y Brad, por su apoyo incondicional.

Al Doctor Daniel Moran, asesor, por sus orientaciones y sabios consejos.

## Índice de contenidos

	Pág.
Carátula	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos	iv
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Resumen	vii
Abstract	viii
I. INTRODUCCIÓN	1
II. MARCO TEÓRICO	7
III. METODOLOGÍA	20
3.1 Tipo y diseño de la investigación	20
3.2 Variables y operacionalización	21
3.3 Población, muestra y muestreo	22
3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos	23
3.5 Procedimientos	24
3.6 Método de análisis de datos	24
3.7 Aspectos éticos	25
IV. RESULTADOS	26
V. DISCUSIÓN	36
VI. CONCLUSIONES	42
VII. RECOMENDACIONES	44
REFERENCIAS	46
ANEXOS	

## Índice de tablas

	Pág.
Tabla 1 <i>Población de estudio.</i>	22
Tabla 2 <i>Muestra de estudio</i>	23
Tabla 3 <i>Análisis cruzado de las Herramienta Quizizz y la Evaluación Gamificada</i>	26
Tabla 4 <i>Análisis descriptivo de la Herramienta Quizizz según los estudiantes encuestados.</i>	27
Tabla 5 <i>Análisis descriptivo de la evaluación gamificada según los estudiantes encuestados.</i>	28
Tabla 6 <i>Interpretación de los coeficientes de correlación</i>	29
Tabla 7 <i>Coeficiente de correlación entre herramientas Quizizz y Evaluación Gamificada.</i>	29
Tabla 8 <i>Coeficiente de correlación entre la interactividad y uso de recursos virtuales.</i>	30
Tabla 9 <i>Coeficiente de correlación entre la interactividad y la eficacia de la evaluación.</i>	31
Tabla 10 <i>Coeficiente de correlación entre la interactividad y la motivación.</i>	31
Tabla 11 <i>Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales.</i>	32
Tabla 12 <i>Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación.</i>	33
Tabla 13 <i>Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y la motivación.</i>	33
Tabla 14 <i>Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales.</i>	34
Tabla 15 <i>Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación.</i>	35
Tabla 16 <i>Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y la motivación.</i>	35

## Índice de figuras

	Pág.
Figura 1 <i>Diseño de estudio:</i>	21
Figura 2 <i>Fórmula para hallar el tamaño de la muestra:</i>	22

## Resumen

Usar las TIC para el proceso de formación de los estudiantes se ha vuelto necesario, la educación actual debe articular estas tecnologías con las habilidades digitales en situaciones reales de aprendizaje, la pandemia de la Covid 19, impulso y demostró el potencial de esta articulación. La evaluación en el contexto digital del Quizizz, muestra gran ventaja frente a la tradicional, motiva a la participación activa de los alumnos y brindar al docente recursos para acompañar y retroalimentar eficazmente. El objetivo fue determinar la relación entre las variables: herramientas Quizizz y la evaluación gamificada, con una investigación correlacional, de nivel descriptivo y diseño no experimental. Con una población de 128 y muestra de 97 estudiantes del tercer grado de una escuela primaria de Tarma, determinada por muestreo probabilístico estratificado y como instrumentos se usaron escalas de valoración sobre ambas variables. Se acepta hipótesis general que corrobora la relación significativa entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada. La Prueba de Pearson, dio un coeficiente de correlación:  $r = 0.704$  indicando una correlación positiva alta, además el valor de significación:  $p = 0.000$  está por debajo al valor teórico  $\alpha = 0.01$ , en consecuencia, la relación es significativa al 99%.

**Palabras clave:** herramientas Quizizz, evaluación gamificada, eficacia de la evaluación, uso de recursos virtuales

## Abstract

Using ICT for the student training process has become necessary, current education must articulate these technologies with digital skills in real learning situations, the Covid 19 pandemic, boost and enhance the potential of this articulation. The evaluation in the digital context of Quizizz shows a great advantage over the traditional one, it motivates the active participation of the students and provides the teacher with resources to accompany and provide feedback effectively. The objective was to determine the relationship between the variables: Quizizz tools and the gamified evaluation, with a correlational investigation, descriptive level and non-experimental design. With a population of 128 and a sample of 97 students from the third grade of a primary school in Tarma, determined by proven stratified probabilistic and assessment scales were used as instruments on both variables. The general hypothesis that corroborates the significant relationship between the Quizizz tools and the gamified evaluation is accepted. The Pearson Test gave a coefficient of connections:  $r = 0.704$  indicating a high positive connection, in addition the significance value:  $p = 0.000$  is below the theoretical value  $\alpha = 0.01$ , consequently, the relationship is significant at 99%.

**Keywords:** Quizizz tools, gamified evaluation, evaluation effectiveness, use of virtual resources



## I. INTRODUCCIÓN

El uso de las TIC, se ha convertido en una acción muy importante para el proceso de desarrollo y formación del estudiantado en el presente siglo. El profesor debe preparar a sus estudiantes para el uso de estas habilidades en situaciones reales del aula y que le brinde una visión de su futuro ocupacional y social. Es por eso que debemos eliminar nuestro método tradicional de evaluación y preparar a nuestros estudiantes para un nuevo modo de enseñanza. Es aquí donde las TIC juega un rol fundamental en la formación de los estudiantes.

La pandemia mundial de la Covid 19, impulso la necesidad de insertar la tecnología en el proceso educativo, la utilización de dispositivos digitales y la interacción en plataformas virtuales; esta pandemia logró que la familia asuma su rol educador y los padres se comprometan en la educación de sus menores hijos, objetivo que la escuela en muchos años no logró (Leiton et al., 2020).

En esta línea la revista el Espectador (2020) asegura que la transformación de los hogares en centros de estudio consolidó el papel primordial de la familia en la interacción de los estudiantes con las tecnologías y espacios virtuales, por ello recomienda no retroceder a las prácticas tradicionales de la escuela, abrazar con más fuerza los importantes avances en materia educativa virtual o digital, ya que las necesidades y espacios de aprendizajes cambiaron radicalmente.

En los últimos años la palabra gamificación ha cobrado importancia, sobre todo en campo educativo y después de la situación mundial descrita párrafos atrás, es indudable sus beneficios para docentes y para estudiantes (Martín-Párraga et al., 2021). En esta investigación los autores de “Jugamos o Gamificamos” concluyen que la gamificación se presenta como estrategia útil y de gran variedad para fomentar un aprendizaje lúdico, motivador, acorde a las necesidades y perfiles actuales de los estudiantes de todos los niveles. Respaldados por el aporte de Rodríguez y Arias (2020), que concordaron al afirmar sobre la versatilidad y utilidad de la gamificación en el trabajo de fomentar y facilitar aprendizajes y su proceso de evaluación.

La evaluación es, como proceso educativo, vital; que no se atiende de forma directa, se habla de evaluación formativa para desterrar a la evaluación sumativa o

punitiva, la educación ha tomado un nuevo rumbo con la inserción de la virtualidad y con ello la evaluación está obligada a adoptar nuevas formas y escenarios para su aplicación, la evaluación formativa fue amenazada por el desinterés de los estudiantes para poner en práctica lo aprendido, la incapacidad docente por generar escenarios donde el estudiante puede evidenciar sus competencias y capacidades que está adquiriendo en la escuela. Otra limitación que debe superar la evaluación formativa, es el tiempo que se pueda brindar a los estudiantes para acompañar sus aprendizajes, en un aula con 25 o 30 estudiantes es un verdadero reto llevar a cabo una experiencia de aprendizaje consolidado con el proceso de evaluación formativa, que desemboca en una adecuada y pertinente retroalimentación, al respecto, la evaluación gamificada se asoma como estrategia para fortalecer los principios y objetivos de la evaluación formativa y sobre todo se presenta como una herramienta útil y versátil para la autoevaluación y retroalimentación personal o grupal (Tirado et al., 2021).

Entonces la problemática de la evaluación recae en las competencias digitales que tiene el directivo y el personal docente, para adecuarse a las necesidades actuales de los estudiantes y la educación mediática, en el contexto internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en el 2019, realiza una publicación importante, donde detalla las competencias en TIC's que los docentes deben alcanzar, como avizorando las limitaciones que se evidenciaría con la llegada de la Covid-19, en este texto remarca las competencias digitales que el docente debe alcanzar y mejor aún los directivos; concluye recomendando a los gobiernos a la implementación de políticas nacionales para formar y actualizar docentes con estas las nuevas competencias digitales en relación a la TIC (UNESCO, 2019).

Las nuevas investigaciones financiadas por UNESCO, Banco Mundial y otros organismos internacionales están aportando valiosas recomendaciones identificando el rol actual del líder educativo en campos y escenarios virtuales con competencias para el uso de herramientas digitales (Adelman y Lemos, 2021).

En nuestro país, el reformulado Proyecto Educativo Nacional (PEN) al 2036, considera el dominio de las herramientas digitales como un principal impulsor del cambio en la formación y actualización del magisterio, con el objetivo de propiciar

la autonomía en el aprendizaje, la evaluación oportuna y pertinente, la retroalimentación eficaz, personal de acuerdo al ritmo y nivel del estudiante (Consejo Nacional de Educación, 2020). Este actualizado PEN reafirma la necesidad de formar competencias digitales para una adecuada interacción en la educación mediática que vivimos, como docentes y que demandan nuestros estudiantes, sin duda estos objetivos a largo plazo, transformarán la educación clásica y sincronizarán las competencias docentes con las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, nativos digitales.

Evaluar en una hoja de papel y evaluar con un cuestionario Quiz, no tiene punto de comparación desde la óptica del estudiante, las evaluaciones gamificadas de Quizizz aportan esa motivación intrínseca que poseen los juegos y la sana diversión que genera la competencia. Las evaluaciones gamificadas Quizizz desarrollan en los estudiantes un desafío intelectual, un alto nivel de motivación intrínseca y extrínseca. Así lo aseguran Razali et al. (2020), en su artículo en inglés, que traducido al español sería "Elementos de Gamificación en la aplicación Quizizz: Evaluación del impacto en la motivación intrínseca y extrínseca de los estudiantes.

A nivel local e institucional, la preocupación de motivar a los alumnos a tener una participación activa y la necesidad de brindar un adecuado acompañamiento y retroalimentación, nos llevó a fortalecer nuestras competencias digitales y promover el uso de herramientas como el Kahoot, Quizizz, Classroom, Forms, y otros. Encontrado en las herramientas digitales de la plataforma Quizizz, el aliado perfecto para acercar al estudiante al aprendizaje y especialmente a la evaluación gamificada, donde ellos controlan sus avances y refuerzan sus aprendizajes, recibiendo una retroalimentación oportuna y pertinente.

Entonces la necesidad de innovar la forma de evaluar a los estudiantes, con estrategias, herramientas y escenarios que vayan acorde con su experiencia digital y le permitan interactuar en esta educación mediática, nos lleva plantear, como problema general: ¿Qué relación existe entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, de allí se desprenden los problemas específicos en base a las dimensiones de cada una de las variables: (1) ¿Qué relación existe entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una

institución educativa de Tarma, 2022?, (2) ¿Qué relación existe entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, (3) ¿Qué relación existe entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, (4) ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, (5) ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, (6) ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?, (7) ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?; (8) ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?; (9) ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?.

Por consiguiente, se pretende esclarecer la problemática, justificando el estudio desde la óptica teórica, pues con los resultados obtenidos buscamos la reflexión profesional y el debate en el campo de la evaluación gamificada y la aplicación de las herramientas digitales Quizizz, en concordancia con la conceptualización que realiza Bernal (2010), en su libro “Metodología de la investigación” donde señala que estos estudios generan el debate académico sobre las bases teóricas existentes del tema, contrastando teorías y sus resultados en busca de conocimientos nuevos y actuales que aporten soluciones a los problemas.

La justificación practica se desprende de lo arriba mencionado pues con los aportes que las herramientas Quizizz van a generar en la evaluación gamificada, estos irán beneficiando de forma directa a los estudiantes de educación primaria, pues aportará indicadores y estrategias que harán mucho más significativos los procesos de evaluación y retroalimentación, pero también en su aporte social, significa para el docente un importante avance en el dominio de sus competencias digitales, pues le brinda un conjunto de herramientas para promover la evaluación de forma lúdica, interesante y competitiva.

Esta investigación, en cuanto a la justificación metodológica, se enmarca en la tipología aplicada y se desarrolla al nivel correlacional, dentro del enfoque cuantitativo, pues los aportes de la correlación de las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada, van a proponer nuevas estrategias de evaluar y retroalimentar en educación mediática actual, las herramientas Quizizz marcan el inicio para una educación digital que complementa y fortalece la escuela, con estrategias que vinculen el hogar y el apoyo familiar con la responsabilidad educativa. Se justifica, entonces por el aporte de la investigación, como son, los instrumentos validados y aplicados que podrán servir a estudios posteriores, al igual, los resultados contrastados y discutidos que formarán la base para las futuras investigaciones en el contexto de la evaluación gamificada con las herramientas digitales. Al respecto Hernández et al. (2010) manifestaron que una investigación tiene un propósito bien definido, el cual metodológicamente debe aportar conocimientos válidos y confiables, que sirvan a posteriores estudios.

Determinar la relación de las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022. Es el objetivo general que persigue la investigación, del cual se desprenden los siguientes objetivos específicos: (1) Determinar la relación que existe entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (2) Determinar la relación que existe entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (3) Determinar la relación que existe entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?; (4) Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (5) Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (6) Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (7) Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (8) Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022;

(9) Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

Y como hipótesis general, me propongo contrastar que: Existe una relación directa y significativa entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; y las hipótesis específicas son: (1) Existe una relación significativa entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (2) Existe una relación significativa entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (3) Existe una relación significativa entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?; (4) Existe una relación significativa entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (5) Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (6) Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (7) Existe una relación significativa entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (8) Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022; (9) Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

## II. MARCO TEÓRICO

En el país vecino Ecuador, Calderón (2022) realizó una investigación descriptiva y documental, para evidenciar las dificultades que tienen los docentes, en utilizar las herramientas web, en el proceso de evaluar a los estudiantes; se realizó en la Unidad Escolar Carlos Montúfar de Ibarra, de tipo público y ámbito rural, con una muestra de estudio de 21 docentes y 121 estudiantes con el objetivo de aplicar las herramientas Quizizz como apoyo en el proceso de evaluación por ello, elaboró un mapa o algoritmo con los procesos que debemos seguir para evaluar usando las herramientas Quizizz y, en base a ello, capacitar a los profesores para que con el uso de esta herramienta tenga mejores resultados en sus evaluaciones, pues los estudiantes sólo deberían seguir las instrucciones dadas por el docente al momento de hacer las actividades. Luego de ello, logró demostrar con una evidencia de 86,9% de eficacia y eficiencia según la Norma ISO/IEC 25022:2016 en el desarrollo de la evaluación de los estudiantes; gracias al uso de esta herramienta.

Castillo e Hidalgo (2022) presentaron una tesis con el propósito de analizar la plataforma Quizizz como herramienta en la evaluación del área curricular de matemática dentro de la educación básica media; el estudio de enfoque cuantitativo, dentro de la tipología aplicada, con un corte descriptivo, de modalidad básica y utiliza en su proceso la investigación de campo, documental y bibliográfica, cuyo objetivo fue aplicar la herramienta Quizizz para evaluar la enseñanza de la matemática. La población de estudio se conformó con 18 profesores de educación básica y 04 de bachillerato, en la Unidad Educativa Miguel Riofrío; en el periodo escolar bianual 2021-2022, utilizó una encuesta, como instrumento para la recolección de datos, con 10 ítems dirigidas a la variable dependiente (Quizizz) y 7 para la variable independiente (evaluación de matemáticas); llegando a la conclusión que la herramienta Quizizz es una gran ayuda para mejorar el rendimiento de los alumnos, pues se integran en las actividades programadas de gamificación que se realizan para captar la atención cuando resuelven algún test o prueba.

Razali et al. (2020), en su artículo titulado "Elementos de gamificación en aplicaciones Quizizz: Evaluación del impacto en la motivación intrínseca y

extrínseca de los estudiantes” se propusieron entrenar la motivación intrínseca y extrínseca por medio de la gamificación durante el proceso de aprendizaje. El trabajo tuvo un enfoque cuantitativo, la muestra fue conformada por 63 estudiantes de Ingeniería Matemática, el instrumento utilizado fue una encuesta con 35 ítems, para medir la población de estudio, el nivel de motivación intrínseca y extrínseca y elementos de gamificación. El resultado principal que tuvieron que según lo obtenido por la prueba de inferencia el 44% de la motivación intrínseca se puede predecir partiendo de los criterios de la gamificación, mientras que un 63% de esa variación, es producto de la motivación extrínseca, por ello que la gamificación debe satisfacer las necesidades de los estudiantes, así como su comportamiento motivacional.

Tirado et al. (2021), en su artículo de nombre “Gamificando la Evaluación”, presentó un estudio académico con el objeto de evaluar el potencial que presenta el sistema evaluación formativa gamificada (SEFG) para reemplazar la evaluación sumativa tradicional y sus instrumentos. Se utilizó una investigación mixta preexperimental, con una muestra de estudio de 24 alumnos. El resultado principal al que llegó fue este sistema tiene efectividad al evaluar el rendimiento escolar, así también para hacer evaluaciones sobre el trabajo cooperativo, la revisión de tareas o el interés que ponen los estudiantes en clase. Frente al comparativo del SEFG y la evaluación tradicional se obtuvieron niveles de correlación de Pearson, estadísticamente significativos entre ambos conjuntos de datos:  $r = 0,96$ ;  $p < 0,01$ . Rescatando la relación que existe entre ambas variables, con un nivel de significancia, muy alto y la asociación entre ambas medidas es muy elevada.

Avellaneda (2020), en su tesis de maestría, estudio la aplicación de la herramienta Quizizz y su relación con el rendimiento académico, en un colegio militar, con estudiantes de segundo curso en el área de legislación militar, el objetivo de dicha investigación fue determinar el nivel de eficacia que se obtiene al usar el Quizizz en el rendimiento o desempeño académico de 104 estudiantes en Quito. Los datos obtenidos después de aplicar los instrumentos concluyeron que se logró comprobar la hipótesis de la investigación por medio de la  $f$  de Fisher cuando comparó las calificaciones al inicio y al final del estudio, aplicadas al grupo experimental, analizando sobre cómo incide la utilización de las herramientas



Quizizz sobre el desempeño escolar de los integrantes de la muestra y que fue producto de haber obtenido un valor de significancia igual a 0,005. Por ello, concluimos que el uso de las herramientas tecnológicas, Quizizz, es determinante en la mejora del rendimiento académico.

Rivera (2022), en su trabajo de investigación herramientas virtuales y desempeño en el aula, para optar el grado de maestro, selecciono una población de 52 artículos científicos publicados en prestigiosos repositorios de trabajos de investigación, de los cuales 21 artículos fueron analizados como material de estudio, con el objetivo de determinar la mejora del desempeño docente con el uso de distintas herramientas virtuales como el Quizizz, luego de una reflexión sobre los contenidos del Marco del Buen desempeño Docente y los resultados que obtuvieron en la investigación, se determinó que, cuando se utilizan diversas herramientas digitales como el Quizizz, se evidencia un mejor desempeño que va a afectar en la misma medida sobre el aprendizaje de los alumnos en las distintas áreas curriculares de aprendizaje. Los resultados obtenidos en ese estudio señalan que el 100% de artículos analizados buscan demostrar la eficacia de las herramientas digitales en la práctica docente, pues el 50% hace mención del Quizizz, Kahoot y otros; el 35% refiere a las TICs y un 15% se inclina a plataformas virtuales.

Del Pezo (2022), en su tesis para obtener su maestría, se propone determinar la relación de las herramientas Quizizz y la efectividad de la enseñanza del curso lengua y literatura, trabajó con 31 docentes de la escuela Santa Elena de Ecuador, como población. Y una muestra censal de la misma cantidad, después de realizar una investigación de enfoque cualitativo en un nivel pre experimental, corroboró su hipótesis concluyendo que el uso de la herramienta Quizizz logró mejorar de forma significativa el proceso de enseñanza del curso Lengua y Literatura, a la vez que mejora notablemente la dimensión docente, pues su práctica diaria incluye estrategias didácticas mucho más motivadoras, la dimensión estudiante también alcanza significatividad, por la motivación que ellos tienen al poder interactuar con recursos digitales, también las dimensiones de contenido y de contexto, obtienen altos niveles de significancia.

Maraza et al. (2019) publicaron un artículo científico en la Revista Referencia Pedagógica, sobre las herramientas de gamificación para favorecer el proceso de retroalimentación de aprendizajes, los autores, realizaron una investigación de tipo aplicada, con un enfoque cuantitativo, diseño cuasi experimental, trabajaron con una población de 24 estudiantes matriculados en el curso de Tecnología Educativa y cuya muestra es la totalidad de la población; bajo el método hipotético deductivo, aplicaron un pre test con las herramientas digitales Kahoot y Quizz, luego se realizó un proceso de retroalimentación y desarrollo de sesiones de aprendizaje utilizando dichas herramientas, por un espacio de 30 días, con una duración de 20 minutos cada sesión, para que finalmente se aplique un post test. El objetivo de analizar cómo influyen las herramientas Kahoot y Quizizz, en la retroalimentación de estudiantes de educación básica. Su principal conclusión fue que los alumnos tuvieron un avance significativo al usar estas plataformas como herramienta de estudio siendo el Quizizz donde presentan una mejor respuesta al momento de realizar la retroalimentación del aprendizaje.

Sanabria (2022) sustentó una tesis sobre el Quizizz y el aprendizaje virtual de las competencias matemáticas, para obtener el grado de doctora en educación; trabajo con una población de 130 alumnos y una muestra de 40 estudiantes. En el proceso metodológico de su investigación, usó el método hipotético deductivo, aplicada en su tipología; cuantitativo en su enfoque y diseño cuasi experimental, aplicando la técnica del cuestionario para recoger información organizado en un pres y post test como instrumentos. Dicho trabajo tuvo como objetivo determinar el modo en que influye el uso del Quizizz en el aprendizaje virtual de las competencias matemáticas, llegando a la conclusión que la aplicación de las herramientas Quizizz influye significativamente en el aprendizaje de la matemática de forma virtual, como también en sus cuatro competencias analizadas, pues así lo demuestra el percentil estadístico de la Prueba de U de Mann Witney que alcanza un  $p = 0,000 < 0,05$ , representando por la diferencia de sus niveles entre los grupos de estudio.

Zavala (2021), en su tesis del Quizizz y su uso como estrategia didáctica, sustentada para obtener grado de magister, con una población de 600 alumnos que se inscribieron en el Semestre I y una muestra de 23 por aula de clase, donde se propuso establecer la medida en la que el Quizizz llega a influir en el aprendizaje

de un curso virtual. En conclusión, se llegó a confirmar que el uso del Quizizz influye de forma positiva en el desarrollo del aprendizaje basado en competencias, en los estudiantes participantes de la muestra.

Es importante tener un respaldo teórico, que brinde soporte a la investigación, por ello Carrillo (2011), mencionó que es importante y necesario que cada persona tenga una buena formación en cuanto al uso y utilización de las herramientas tecnológicas, las cuales le permitirán incorporar e integrar de manera correcta, las actividades de aprendizaje y las herramientas tecnológicas a modo de juego, siendo una de ellas el Quizizz. Aun así, el uso de esta herramienta debe ser respaldada y fundamentada en una teoría que para este caso sería la propuesta por Lev Semionovich Vigotsky, quien plantea la existencia de una Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) la misma que tiene una relación con lo que conocemos como andamiaje y que va a servir de guía para que cada estudiante pueda representar su propio nivel de habilidad distinto al de los demás, pero de forma cómoda. Debemos recordar que andamiaje se refiere aquella ayuda a modo de instrucción que se da en el aprendizaje, estos refuerzos vienen en forma de cuestionarios, instrucciones juegos y actividades de tutoría que van a ser posible que el aprendizaje dentro de la zona de desarrollo próximo sea fácil para cada estudiante. Bajo este marco se puede decir que la herramienta Quizizz vendría a convertirse en ese andamio que utilizará el estudiante en su proceso de aprendizaje porque viene con cuestionarios a modo de juego que van a ser de un gran apoyo al momento de seguir las instrucciones o de evaluar su grado de aprendizaje o desarrollo de competencias (Priyanti et al., 2019).

Las actividades que sean hacen en la ludificación buscan fidelizar con el estudiante, cuando logran vincularlo con lo que ellos aprenden como contenido. También la mencionada metodología llegará a ser un buen elemento que busca estimular la motivación en los estudiantes y combatir el aburrimiento. Finalmente, la gamificación se direcciona a recompensar y optimizar a los estudiantes en las actividades donde el único incentivo es aprender. Si queremos que nuestros estudiantes puedan lograr sus objetivos entonces debemos usar a la gamificación como medio para que ellos puedan participar en el ambiente de aprendizaje y tengan un refuerzo en sus actividades al momento de aprender pues se les va a

brindar la oportunidad de desarrollar su capacidad de retroalimentar de forma instantánea haciendo uso del juego mediante las insignias, clasificaciones puntajes y recompensas que presenta la herramienta Quizizz (Suárez et al., 2016).

La retroalimentación mediante el juego se está convirtiendo en un proceso importante al momento de evaluar el logro de competencias, es un método de evaluación que va a centrar su actividad lúdica en la retroalimentación y le dará la oportunidad al docente de poder monitorear el logro de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes, así como hacer una evaluación transparente (Suárez et al., 2016).

Para definir a la variable, herramienta Quizizz, señalaremos que esta es justamente una herramienta de tipo virtual que se usa en el campo educativo y que tiene su base en el juego, además presenta actividades que permiten la simultaneidad de jugadores y que las prácticas de evaluación y realización de test se conviertan en actividades divertidas y sobre todo interactivas. Cuando se utilice la herramienta Quizizz, cada estudiante podrá resolver un cuestionario con el uso de una tablet o de un teléfono inteligente pues esta herramienta presenta la opción de crear avatares, así como de escoger una temática, e inclusive hacer uso de memes a los que se les puede incorporar música que vaya acorde con lo que necesiten. Estas características generarán cierta motivación en los estudiantes al momento de realizar su aprendizaje. También va a permitir que los estudiantes puedan realizar una competencia entre ellos mismos con la intención de observar al estudiante que ocupa los primeros puestos en cada cuestionario (Quizizz) que desarrollen, actividad que les va a permitir motivarse en cada una de ellas y puedan ver una clasificación en tiempo real con una tabla de posiciones que les va a permitir observar el desempeño de cada uno de ellos y de sus compañeros. Los docentes van a poder supervisar todo este proceso e inclusive, podrán descargar el informe respectivo cuando el cuestionario haya sido finalizado por todos los estudiantes y así pueda obtener un desempeño de cada uno en forma rápida (Zhao, 2019).

También se puede decir que Quizizz, es una herramienta en línea centrada en la evaluación haciéndola divertida en un aula de aprendizaje porque incorpora la opción que permite la participación de todos los integrantes de una misma aula, haciendo uso sólo de una computadora, Smartphone u otro aparato similar que permita ingresar a este aplicativo. En estos últimos años el aprendizaje y la

evaluación basado en un juego de computadora se ha convertido en una de las mejores y eficaces estrategias para innovar en la educación y así se pueda desarrollar en los estudiantes su capacidad de mejorar su desempeño y su colaboración manteniendo un aprendizaje activo (Suo et al., 2018).

También se puede mencionar que usar el juego como método de evaluación, ofrece una gran ventaja, porque los estudiantes van a tener distintas oportunidades para poder retroalimentar su aprendizaje de forma inmediata, haciendo uso de la discusión, así como de cada una de las respuestas correctas al momento de participar. Esto se refuerza con las pruebas de Quizizz donde se pudo encontrar que los alumnos se encontraban muy activos al momento de contestar las preguntas y pudieron concentrarse más en el contenido tratado. En esa línea es necesario subrayar que muchos investigadores mencionan que la evaluación basada en un juego de tipo digital permitirá que los estudiantes puedan superar desafíos difíciles y estén dispuestos a obtener mejores resultados propiciando el logro de sus aprendizajes (Suo et al., 2018).

El conjunto de las herramientas Quizizz, están disponibles en un aplicativo que se ofrece mediante una plataforma en línea y que tiene una versión libre o gratuita y una de necesita el pago correspondiente llamada “Super”, ambas van a permitir que el docente pueda crear diversos tipos de evaluaciones que se relacionen con las características de sus estudiantes y su ritmo de aprendizaje (Ávila et al., 2019).

Las herramientas de la plataforma Quizizz, permiten crear distintos cuestionarios en línea, con la oportunidad de incorporar diversos elementos de tipo lúdico. Esta herramienta es muy distinta a las otras pues permite una retroalimentación inmediata, haciendo uso de tarjetas que muestran las respuestas correctas y explicaciones breves sobre el tema; asimismo, permite la motivación a través del uso de imágenes a modo de “memes” donde cada docente ajusta de acuerdo a las características de sus estudiantes y del trabajo que se esté realizando. Además, añade Trejo (2019), que las herramientas digitales influyen en los componentes, mecánicas y dinámicas de la gamificación; para ello se analizaron las aplicaciones, donde se probaron sus funciones y posibilidades al momento de mostrar las características de la gamificación. En el Quizizz, se encontró un entorno

donde todos juegan al mismo tiempo y ganan quienes obtengan un mejor puntaje. Esta plataforma presenta muchas características permitiendo que los estudiantes aprendan y se evalúen de manera lúdica; señala que el Quizizz despierta el interés y mantiene la motivación ofreciendo resultados seguros y rápidos, esto quiere decir que cuando se utilice esta plataforma podrá convertirse en una herramienta indispensable y querida por los estudiantes para ser evaluados quienes permanecerán motivados por mucho tiempo (Trejo, 2019).

Las dimensiones que se van a utilizar en esta variable están determinadas por las características que posee dicho aplicativo. Las cuales se definen a continuación; la primera dimensión es la *interactividad*, esta característica permite al estudiante que use las herramientas de la plataforma comprenda que es el actor principal de su evaluación y formación porque le va a dar la opción de generar actividades a modo de concurso, pero usando el juego con el que podrá interactuar en tiempo real mostrándole las preguntas e inmediatamente después los resultados que ha obtenido (Huamán, 2021).

La segunda dimensión a definir recoge los aportes del mismo autor, Huamán (2021), la *flexibilidad* de las herramientas Quizizz, entendida como la capacidad de adaptarse a un plan de aprendizaje y contenidos, bajo un estilo de enseñanza dentro de su clase. Cada estudiante que ingrese a la plataforma podrá observar las preguntas que se le asignan el tiempo que dura resolver cada una, los resultados de cada una de las respuestas y las insignias o gemas que ha ido obteniendo a través de las distintas actividades evaluativas lúdicas.

Como tercera dimensión a estudiar es la *escalabilidad*, se refiere a la capacidad que tiene esta herramienta de poder hacer su trabajo con un distinto número de participantes los que pueden ser muy grandes o muy pequeños. Esto quiere decir que la herramienta puede manejar sin ninguna dificultad cantidades de trabajo de forma capaz y que pueda ampliarse o disminuirse según se vaya trabajando las actividades evaluativas (Huamán, 2021).

Finalmente abordaremos, la *estandarización*, como otra característica de las herramientas Quizizz, referida a la capacidad del juego para adaptarse fácilmente a las necesidades y edades de los usuarios; es decir, los trabajos que realizan los

profesores pueden ser usados por otras personas, del mismo modo los temas propuestos por el docente podrán estar disponibles no sólo para el que lo creó sino también para otros docentes que deseen utilizar un recurso para evaluar. De este modo las actividades de las distintas materias podrán ser reutilizadas haciéndolas perdurables y que implique que estos se queden en el olvido por desuso de su creador (Huamán, 2021).

Las dimensiones mencionadas anteriormente no son las únicas características que presenta esta herramienta digital, existen otras que nos van a dar la oportunidad de hacer diseños e iniciar cuestionarios tipo juego con distintos formatos; siendo uno de ellos el verdadero o falso, usando opciones de tipo múltiple, para completar espacios con el teclado, para dibujar, para correlacionar; como si fuera poco también incluye la posibilidad de enviar respuestas en audio y video. Cada docente está en la libertad de poder escoger y configurar las distintas pruebas que realiza como privadas o públicas. Si las creaciones son de tipo público se va a poder compartir con otros docentes y podrán iniciar ese cuestionario solamente compartiendo el código del juego que se genera automáticamente por la herramienta y que es de uso válido para los estudiantes quienes deberán ingresar con ese código y poder unirse al juego de un modo sencillo en el dispositivo que tengan disponible. Al momento de unirse a una actividad lúdica de evaluación se le asignará un determinado avatar a cada participante quienes se van a sentir emocionados en ese momento. Los docentes van a poder realizar un monitoreo a sus estudiantes al momento que se unan a la actividad lúdica pues parecerán sus nombres y avatares en la pantalla del docente justo antes de iniciar el juego cuando todos sus estudiantes hayan logrado unirse (Zavala, 2021).

Por otro lado la evaluación gamificada, como variable de estudio, está sustentada en la teoría expuesta anteriormente la cual se encuentra en las corrientes contemporáneas del pensamiento pedagógico y que son reforzadas por la teoría constructivista y social de Vigotsky quien menciona que la evaluación no solamente es recopilar información del conocimiento que ha adquirido la persona sino de la capacidad que tiene esta de utilizar los métodos de apoyo que van a ayudarlo a construir su conocimiento autónomo y propio. Esta evaluación va a permitir que se aprenda de modo distinto al común que es de forma mecánica y se

hará a partir de sus propias estructuras cognitivas estableciendo un enlace sobre un andamio basado en sus experiencias cognitivas anteriores. Esto quiere decir que la evaluación gamificada, permitirá el desarrollo de varios principios teóricos esenciales (Priyanti et al., 2019).

Lander (2014) afirma que la gamificación del proceso educativo era algo inevitable, porque al igual que el aprendizaje, muchas teorías de juegos y enfoques de diseño lúdico dependen en gran medida de los mismos antecedentes teóricos psicológicos y socioculturales, siendo uno de los pilares el aporte de Vigotsky.

La educación moderna presenta problemas directamente relacionados con la ausencia de motivación y compromiso de los alumnos para participar activamente en el proceso de aprendizaje. Por ello, los maestros se esfuerzan por utilizar técnicas, estrategias y enfoques innovadores para motivar la participación de los estudiantes de forma activa y comprometida. Premiar y recompensar los esfuerzos de los estudiantes es una posible solución, lo que promoverá una mejor motivación para desarrollar sus actividades escolares. Esa estrategia parte de la utilización de elementos gamificados en el proceso personal de aprendizaje. La educación gamificada es el uso elementos y procesos del juego, pero en el contexto educativo. El aprendizaje electrónico, basado en las TIC actuales, crea ambientes propicios para el desarrollo de la gamificación (Kiryakova et al., 2020).

En el contexto de la educación, la gamificación del aprendizaje y la evaluación, puede permitir a los estudiantes proyectar un perfil de sí mismos, completo con logros académicos relevantes, hacia sus pares, familias y al mundo exterior. Puede permitir a los estudiantes experimentar con diferentes formas de identidad y abordar sus estudios desde diferentes perspectivas (Oxford Analytica, 2016). Desde su primera aparición, la gamificación se ha convertido en un floreciente campo multidisciplinario con aplicaciones casi ilimitadas (Nacke, 2017). El inicio más lógico para la gamificación educativa se encuentra en el contexto de la entrega de cursos en línea. La tecnología, la interfaz, las expectativas y las metáforas familiares están en su lugar para una transición óptimamente y fluida del contexto tradicional al compromiso gamificado. El informe Horizon de 2013 del New Media Consortium, señalaba lo siguiente; que, en el ambiente educativo, las simulaciones similares a juegos pueden aprovecharse para formar en los



estudiantes el pensamiento crítico y con ello sean capaz de resolver problemas de la realidad, a la vez que se pueden utilizar en cualquier asignatura para reforzar y evaluar los conceptos y su utilización en un contexto real (Brian, 2014).

La gamificación no está relacionada con el juego, sino con los juegos que permitan interacciones con objeto de instruir, mejorar, potenciar y evaluar rendimientos en diferentes campos de acción, el diseño lúdico de estas actividades integra el uso de elementos, propiedades, características y aspectos que generen expectativa en el usuario e invite a tener una experiencia lúdica (UX) y desarrolle progresivamente la motivación, el empoderamiento y el compromiso del usuario (Deterding et al., 2011).

Las herramientas de evaluación gamificadas se han convertido en un fantástico juego al momento de hacer preguntas que nos permitan distintas alternativas y posibilidades para poder responder. También permite que se cambien y personalicen las distintas preguntas que se crean en las pruebas para hacer las de modo divertido. Estas evaluaciones generalmente se realizarán en páginas web que permitan interactuar al estudiante lo que le va a ofrecer una gran ventaja al docente al momento de evaluar a sus estudiantes de un modo más eficiente y eficaz (Vergara et al., 2019).

La evaluación virtual haciendo uso del juego se está convirtiendo en uno de los recursos indispensables que usan los docentes en la actualidad para poder retroalimentar a sus estudiantes; convirtiéndose en un aspecto clave para desarrollar sus actividades. Gracias a la implementación de estos entornos virtuales los estudiantes van a poder superar dificultades en cuanto a la visualización de las preguntas, que se harían tradicionalmente en una hoja de papel, la gamificación permite una mejor visualización multicolor y multijuego, estos mecanismos de evaluación nuevos y motivadores van a aumentar la capacidad de responder frente al proceso de aprendizaje dinámico. Los estudiantes consideran una herramienta muy útil y divertida al momento de ser evaluados, aunque este complemento de las actividades de aula no puede considerarse imprescindibles, pero sí necesarias al momento de establecer una evaluación mediante prácticas lúdicas. Es necesario detallar que esta variable presenta ciertas dimensiones que se sustentan en tres principios básicos al momento de evaluar en forma lúdica; el primero es el uso de

recursos virtuales, el segundo es la eficacia de la evaluación y el tercero, la motivación que despierta en el estudiante la gamificación al momento de ser evaluado (Vergara et al., 2019).

De acuerdo a lo planteado anteriormente se explicará las dimensiones de la variable, evaluación gamificada, partiendo del *uso de recursos virtuales*. En tiempos actuales la evaluación no puede estar desligada de los avances tecnológicos que van dándose de forma constante en nuestra sociedad, también es necesario recordar que la tecnología es parte de la vida de las personas y que el avance de todas las herramientas informáticas y tecnológicas que forman ese grupo conocido como tecnologías de información y comunicación (TIC's) han posibilitado el aumento de las diversas oportunidades al momento de realizar una evaluación. Demostrando, de esta manera, que la evaluación mediante el juego, unifica y fortalece el aprendizaje; mayor que, si hubiese sido evaluado de forma tradicional, esto permite que el estudiante al ser evaluado y retroalimentado mediante el juego obtenga un aprendizaje flexible convirtiéndolos en autónomos al momento de aprender (Vera et al., 2014).

Otra dimensión muy importante es la *eficacia de la evaluación*, la cual se aborda desde la óptica del tipo colaborativo, pues ayuda a que los estudiantes progresen en su aprendizaje, asimismo permite que el aprendizaje sea profundo y se desarrolle su pensamiento crítico. Sin embargo, este tipo de evaluación puede ser reconocida como una estrategia de enseñar y aprender, cuando los estudiantes a través de equipos o grupos de trabajo interactúen entre ellos y participen entre todos al momento de construir su propio aprendizaje (Revelo-Sánchez, et. al. 2018).

El nuevo enfoque que se tiene sobre la educación, basada en el logro de competencias, permite que se aplique este tipo de evaluación de forma más regular para poder observar el impacto positivo que se genera en los estudiantes y también motiva a los docentes a empaparse en el uso y manejo de estas herramientas evaluativas para avanzar profesionalmente y puedan ayudar a sus estudiantes en el tránsito de su aprendizaje según sus estilos. Así se demuestra que la mayor parte de estudiantes van a disfrutar de su trabajo cuando lo hagan en forma colaborativa con actividades prácticas y de forma virtual (Azorin, 2018).

El brindar este tipo de material de evaluación digital a los estudiantes va a permitir describir mejor las tareas asignadas en un proceso de enseñanza-aprendizaje, pues se está aprovechando el potencial que tiene cada estudiante a nivel conceptual (cognitivo), psicomotor e inclusive afectivo por lo que las tareas que son evaluadas mediante el juego proporcionan un aprendizaje más eficiente y colaborativo pues se fomenta una relación de tipo dialógico y comunicativo entre los participantes de un grupo de aprendizaje. Cuando se evalúa el aprendizaje de forma lúdica las actividades pasan a tener relevancia y las tareas o asignaciones que se brindan dejan de ser obligatorias y aburridas pues estarían de acuerdo con la capacidad y necesidad de trabajo de cada estudiante (Slamet, 2017).

*La motivación*, es la última dimensión que hace que el estudiante despierte, por medio del juego, a una evaluación que le permita reforzar lo aprendido en una sesión de aprendizaje, en el que se incluyen planificaciones y organizaciones de los distintos programas, sistemas y estructuras de apoyo que usa el docente para garantizar una adecuada comprensión y desarrollo de las capacidades que debe adquirir cada estudiante. Esta característica incluye que el docente planifique y organice en función a la tecnología que tiene a la mano creando oportunidades de crecer y desarrollar nuevas formas de evaluar que brinden un apoyo personal a sus estudiantes y que puedan ser un recurso social e inclusive psicológico para un adecuado desarrollo de sus estudiantes. La tecnología propicia que la evaluación sea más efectiva considerando al juego como parte indispensable al momento de observar el nivel de logro de los aprendices (Razali et al., 2020).

### III. METODOLOGÍA

#### 3.1 Tipo y diseño de la investigación

De acuerdo al estudio realizado, es de tipo aplicada, ya que su soporte teórico son los conocimientos y resultados de investigaciones básicas fueron contrastados y validados para contribuir en la solución de los problemas identificados en determinadas realidades geográficas y también propusieron estrategias de mejora. Lo mencionado se alinea al aporte de Sánchez et al. (2018), quienes afirmaron, que los estudios aplicados se basan a los conocimientos pre existentes para generar nuevos, buscando la solución inmediata a problemas abordados y a la vez servirán de base para otros investigadores.

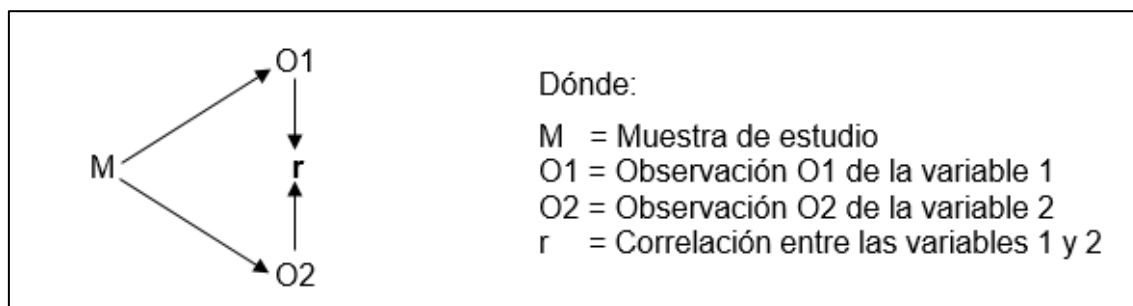
Según la propuesta de Sánchez (2019), el presente trabajo investigativo corresponde al enfoque cuantitativo, ya que utiliza la estadística para analizar el comportamiento de los datos y determinar el nivel de correlación que tienen las variables de estudio.

Con respecto al método, se usó el hipotético deductivo, pues se buscó contrastar las hipótesis planteadas con los resultados obtenidos, en base a la relación estadística de ambas variables y sus dimensiones. Sobre el método, Rodríguez y Pérez (2017) consideraron a los supuestos como el inicio de la deducción, estos supuestos se desprenden de los principios o conocimientos empíricos que existen como marco teórico, para luego proyectarse como predicciones que serán sometidas a pruebas de validez para determinar su veracidad y el grado de correspondencia existente entre variables y sus respectivas dimensiones.

El diseño que se utilizará es de carácter no experimental en el nivel correlacional pues se basa en observar las características del fenómeno y sus dimensiones sin alterar el estado natural de los observados, sin manipular su reacción por parte del investigador. Este diseño no permite la manipulación de la variable y sólo se observará el fenómeno para luego analizar los resultados y determinar la correlación existente entre las dimensiones que evidencian a las variables en estudio, como también describir el comportamiento estadístico de ellas (Hernández et al., 2010).

## Figura 1

Diseño de estudio:



### 3.2 Variables y operacionalización

#### Variable 1: Herramienta Quizizz

**Definición conceptual:** Es una herramienta de tipo virtual que se usa en el campo educativo y que tiene su base en el juego, además presenta actividades que permiten la simultaneidad de jugadores y que las prácticas de evaluación y realización de test se conviertan en actividades divertidas y sobre todo interactivas (Zhao, 2019).

**Definición operacional:** Es una herramienta en línea centrada en la evaluación, haciéndola divertida en el aula de aprendizaje porque permite la opción de participar a todos los integrantes de una misma aula haciendo uso sólo de una computadora, tablet o smartphone; y sus dimensiones son las siguientes: interactividad, flexibilidad y escalabilidad.

#### Variable 2: Evaluación gamificada

**Definición conceptual:** Son evaluaciones que se realizarán en páginas web que permitan interactuar al estudiante, lo que le va a ofrecer una gran ventaja al docente al momento de evaluar a sus estudiantes de un modo más eficiente y eficaz (Vergara et al., 2019).

**Definición operacional:** Son evaluaciones en línea que permiten que se cambien y personalicen las distintas preguntas que se crean en las pruebas para hacerlas de modo divertido y presenta las siguientes dimensiones: uso de recursos virtuales, eficacia de la evaluación y la motivación.

### 3.3 Población, muestra y muestreo

Una población lo integra un grupo de casos bastante específicos y que han sido limitados por ciertas características comunes, que se encuentran con disponibilidad (Arias et al., 2016). Bajo esta concepción se está considerando como población a 128 estudiantes integrantes de 5 secciones (A, B, C, D, E) del tercer grado de una Institución Educativa pública, del nivel primario, Tarma, 2022; con experiencia en la utilización de equipos tecnológicos, para interactuar en las clases de forma híbrida, es decir asisten a la escuela y complementan sus aprendizajes con actividades remotas en casa.

**Tabla 1**

*Población de estudio.*

Institución Educativa	Grado/Sección	Estudiantes	
		Matriculados	Activos
IE Publica Nivel Primario Tarma	3º A	28	25
	3º B	26	26
	3º C	30	30
	3º D	25	21
	3º E	20	25
Total			128

La muestra es el grupo de individuos pertenecientes a una población y será el grupo con el que se va a trabajar, los mismos que presentan una relación de semejanza con el grupo principal llamado población y será este último al que se van a generalizar los resultados de esta muestra que tiene que ser lo suficientemente representativa (Sánchez y Reyes, 2006). Para estimar el número de integrantes de la muestra y que esta sea lo bastante significativa, se considerará que la población presenta una curva normal Z y con la siguiente fórmula se realizará el cálculo:

**Figura 2**

*Fórmula para hallar el tamaño de la muestra:*

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{E^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q}$$

**Dónde:**

E = 0.05 (5% de margen de error)

N = 128 (Población)

p = 0.5 (50% de proporción a favor)

q = 0.5 (50% de proporción en contra)

Z = 1.96 (Valor de la tabla normal estándar)

Reemplazando los valores se obtiene lo siguiente:

$$n = \frac{128 * 1.96^2 * 0.5 * 0.5}{0.05^2 * (128 - 1) + 1.96^2 * 0.5 * 0.5} = 97$$

Por lo tanto, la muestra estará integrada por 97 estudiantes del 3º grado de la Institución Educativa pública en estudio.

Para poder definir a los integrantes de la muestra se utilizamos el muestreo probabilístico estratificado, debido a las diferentes cantidades de estudiantes en cada sección, brindándoles a cada uno de ellos o ellas la misma probabilidad para ser elegidos como parte de la muestra (Hernández et al., 2016).

**Tabla 2***Muestra de estudio*

Institución Educativa	Grado/Sección	Población	Factor	Muestra
IE Publica Nivel Primario Tarma	3º A	25	0.758	19
	3º B	26	0.758	20
	3º C	30	0.758	23
	3º D	21	0.758	16
	3º E	25	0.758	19
Total		128		97

**3.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos**

La técnica, según Sánchez (2018), se refiere a un conjunto de normas las que se van a tomar en cuenta para el desarrollo de esta investigación. Son muchas las técnicas que se pueden utilizar, pero en el caso específico de este trabajo, se utilizará la evaluación.

Para la primera variable se tomará una prueba de conocimientos sobre la variable Herramienta Quizizz y se usarán unas 20 preguntas que se refieran al conocimiento, uso y manejo de la mencionada herramienta.

Para el segundo instrumento, se usará una escala de estimación para poder hacer una medición del nivel procedimental mediante una ficha con un rango de 5 criterios que serán autoevaluados por cada integrante de la muestra.

### **3.5 Procedimientos**

Para garantizar un adecuado procedimiento, se entregó una carta de presentación al director y subdirector de la escuela, a quienes se les solicitó la autorización para desarrollar el presente proyecto y otorgue las facilidades para poder aplicar los instrumentos elaborados.

Posteriormente, deberá seleccionarse la muestra respectiva según lo estimado y pactar con los docentes de cada sección la aplicación de los instrumentos en un tiempo determinado. Además, antes de aplicar los instrumentos, serán sometidos a un juicio de expertos para determinar su validez y a una prueba piloto para determinar la confiabilidad.

### **3.6 Método de análisis de datos**

Los resultados obtenidos en la presente investigación se presentarán mediante gráficos y se interpretarán haciendo un análisis descriptivo de los mismos y con una intención estadística.

Para Córdova (2003), se considera estadística descriptiva al conjunto de métodos de tipo estadístico que se usan para relacionar los datos y obtener una información valiosa y de aporte a la investigación, mediante tablas y gráficos, así como el uso de medidas de tendencia central de los datos obtenidos. También manifiesta en la prueba de validez de las hipótesis se usará la estadística inferencial la que nos permitirá inferir la relación entre los datos mediante el uso del estadígrafo denominado “r” de Pearson, cuyos resultados nos permitirán establecer las relaciones reales entre ambas variables, con un margen de error del 5% que es el que se usa en investigaciones de tipo social.



### **3.7 Aspectos éticos**

En esta investigación se mantendrá una coordinación adecuada con los docentes de cada aula para la aplicación del instrumento de quienes debemos obtener el permiso para poder trabajar con sus estudiantes y aplicar los instrumentos a la muestra ya determinada.

También se respetará la propiedad intelectual de los autores de quienes se haya tomado sus ideas para la realización y ejecución de este trabajo. Dicho reconocimiento se hará mediante el formato APA en la lista de fuentes de información.

Por último, se mantendrá la identidad de los participantes de la muestra en el anonimato, con la intención de salvaguardar su integridad y seguridad moral y psicológica, evitando que se presente algún tipo de discriminación por los resultados obtenidos.

## V. RESULTADOS

**Tabla 3**

*Análisis cruzado de las Herramienta Quizizz y la Evaluación Gamificada.*

		Herramientas Quizizz			
		Medio	Alto	Muy Alto	
Evaluación Gamificada	<b>Muy Alto</b>	Recuento	2	22	59
		% de N tablas	2.1%	22.7%	60.8%
	<b>Alto</b>	Recuento	1	8	3
		% de N tablas	1.0%	8.2%	3.1%
	<b>Medio</b>	Recuento	2	0	0
		% de N tablas	2.1%	0.0%	0.0%

En la tabla podemos observar los resultados que se obtienen al cruzar las variables Evaluación gamificada y Herramientas Quizizz, y el dato que salta a la vista es que el 60.8% (59) de los estudiantes que participaron de esta experiencia demuestran haber logrado ubicarse en la escala Muy alto de ambas variables, otro interesante 22.7% (22) se ubica en una escala Alto respecto a las Herramientas Quizizz y Muy alto en Evaluación gamificada. A estos datos le acompaña un 8.2% (8) que se ubican en la escala Alto en ambas variables y finaliza con un 3.1% (3) que se encuentra en la escala Alto de Evaluación gamificada y, a la vez, en la escala Muy alto en conocimiento de las Herramientas Quizizz. Si juntamos todos estos valores que corresponden a los niveles Alto y Muy alto en ambas variables y que se consideran una situación aceptable de la Herramientas Quizizz y Evaluación gamificada, obtendremos que equivalen a un 94.8% que representa a 92 estudiantes participantes.

**Tabla 4***Análisis descriptivo de la Herramienta Quizizz según los estudiantes encuestados.*

Variable / Dimensiones	Valoración	Escala	Recuento	%
Herramienta Quizizz	Muy alto	65 - 80	62	63.9%
	Alto	49 - 64	30	30.9%
	Medio	33 - 48	5	5.2%
	Bajo	17 - 32	0	0.0%
	Muy bajo	00 - 16	0	0.0%
Interactividad	Muy alto	17 - 20	65	67.0%
	Alto	13 - 16	27	27.8%
	Medio	09 - 12	4	4.1%
	Bajo	05 - 08	1	1.0%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%
Flexibilidad	Muy alto	17 - 20	62	63.9%
	Alto	13 - 16	27	27.8%
	Medio	09 - 12	3	3.1%
	Bajo	05 - 08	5	5.2%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%
Escalabilidad	Muy alto	17 - 20	36	37.1%
	Alto	13 - 16	45	46.4%
	Medio	09 - 12	14	14.4%
	Bajo	05 - 08	2	2.1%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%

En cuanto a la variable Herramienta Quizizz, se pudo determinar que un 63.9% logra posesionarse en el nivel Muy alto, y un 30.9% logra colocarse en el nivel denominado alto y un 5.2% restante se coloca en una escala de tipo Medio. Para la dimensión Interactividad, se logró identificar que un 67.0% se coloca en un nivel Muy alto, para el nivel Alto encontramos a un 27.8%, para el nivel Medio le corresponde un 4.1% y ya en el nivel Bajo se ubica sólo el 1.0% restante. Para la dimensión Flexibilidad se puede observar que un 63.9% se encuentra en el nivel Muy alto, mientras que un 27.8% se logra ubicar en el nivel Alto, otro 3.1% logró ubicarse en el nivel Medio y sólo un 5.2% se considera dentro del nivel Bajo. Finalmente, en referencia a la dimensión de Escalabilidad, se muestra que en Muy alto logran posesionarse un 37.1%, en el nivel Alto encontramos a un 46.4%, en el nivel Medio tendremos a un 14.4% y se finaliza con un 2.1% en el nivel Bajo.

**Tabla 5***Análisis descriptivo de la evaluación gamificada según los estudiantes encuestados.*

<b>Variable / Dimensiones</b>	<b>Valoración</b>	<b>Escala</b>	<b>Recuento</b>	<b>%</b>
Evaluación gamificada	Muy alto	58 - 72	83	85.6%
	Alto	44 - 57	12	12.4%
	Medio	30 - 43	2	2.1%
	Bajo	16 - 29	0	0.0%
	Muy bajo	00 - 15	0	0.0%
Uso de recursos virtuales	Muy alto	20 - 24	78	80.4%
	Alto	15 - 19	13	13.4%
	Medio	10 - 14	6	6.2%
	Bajo	05 - 09	0	0.0%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%
Eficacia de la Evaluación	Muy alto	20 - 24	72	74.2%
	Alto	15 - 19	22	22.7%
	Medio	10 - 14	3	3.1%
	Bajo	05 - 09	0	0.0%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%
Motivación	Muy alto	20 - 24	87	89.7%
	Alto	15 - 19	7	7.2%
	Medio	10 - 14	2	2.1%
	Bajo	05 - 09	1	1.0%
	Muy bajo	00 - 04	0	0.0%

Revisemos, ahora, los resultados de la variable Evaluación gamificada en la que se aprecia que un 85.6% se encuentra en un nivel considerado como Muy alto, un 12.4% logra posicionarse en el nivel denominado Alto y sólo un 2.1% demuestra tener un nivel Medio. En cuanto a la dimensión Uso de recursos virtuales, vemos que un 80.4% se coloca en un nivel Muy alto, seguido de un 13.4% quienes pueden ubicarse en un nivel Alto y sólo el 6.2% toma una posición en un nivel Medio. Para la dimensión Eficacia de la Evaluación se nota claramente que un considerable 74.2% logra ubicarse en el nivel Muy alto, a diferencia de un 22.7% que se encuentra en el nivel Alto y sólo un 3.1% demuestra pertenecer a un nivel Medio. Por último, en la dimensión Motivación, se observa que un 89.7% se encuentra en el nivel Muy alto y sólo un 7.2%, 2.1% y 1.0% se ubican en los niveles denominados Alto, luego Medio y Bajo, respectivamente.

Es así como se aprecia que el manejo o conocimiento de la gamificación por parte de los estudiantes es la adecuada y que conocen muchos aspectos prácticos que posibilitan utilizar esta característica en el trabajo de clases junto a su docente.

Par realizar este contraste es que se utilizó el estadígrafo denominado coeficiente de correlación de Pearson.

**Tabla 6**

*Interpretación de los coeficientes de correlación*

<b>Coeficiente de correlación</b>	<b>Interpretación</b>
<b>1,00</b>	Correlación positiva perfecta
<b>De 0,90 a 0,99</b>	Correlación positiva muy alta
<b>De 0,70 a 0,89</b>	Correlación positiva alta
<b>De 0,40 a 0,69</b>	Correlación positiva moderada
<b>De 0,20 a 0,39</b>	Correlación positiva baja
<b>De 0,01 a 0,19</b>	Correlación positiva muy baja
<b>0</b>	Correlación nula

### **Hipótesis general**

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación directa y significativa entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación directa y significativa entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 7**

*Coeficiente de correlación entre herramientas Quizizz y Evaluación Gamificada.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Herramienta Quizizz (V1) Evaluación Gamificada (V2)	97	0,704	0,000

*La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).*

En la tabla se muestra el resultado después de haber procesado los datos obtenidos correlacionados con la Prueba de Pearson, en el que podemos apreciar que se logró hallar un coeficiente de correlación de  $r = 0.704$  y que nos señala que existe una correlación positiva alta, y que es refrendado por un valor de significancia de  $p = 0.000$ , valor que se encuentra muy por debajo del valor que

se le asigna a la significación teórica  $\alpha = 0.01$ , en consecuencia, la relación es significativa al 99%.

### Hipótesis específica 1

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 8**

*Coefficiente de correlación entre la interactividad y uso de recursos virtuales.*

<i>Coefficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Interactividad (D1 – V1) Uso de recursos virtuales (D1 – V2)	97	0,485	0,000

En lo que corresponde a estas dos dimensiones, el resultado del estadígrafo Correlación de Pearson, indica a que se ha encontrado un valor de  $r = 0.485$  este dato nos señala que entre las dimensiones pareadas existe una correlación positiva moderada, situación que se ve sustentada con un valor de la significancia de  $p = 0.000$  la cual se encuentra por muy debajo del valor de significación teórica que en este caso es  $\alpha = 0.01$ , esta condición permite afirmar que existe una relación significativa entre las dos dimensiones al 99%.

### Hipótesis específica 2

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 9**

*Coeficiente de correlación entre la interactividad y la eficacia de la evaluación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Interactividad (D1 – V1) Eficacia de la evaluación (D2 – V2)	97	0,561	0,000

En referencia a estas dimensiones, se pudo encontrar un coeficiente de relación de  $r = 0.561$  gracias a la prueba estadística Correlación de Pearson, el valor de este coeficiente permite afirmar que existe una correlación positiva moderada, que es sustentada con un valor de significancia de  $p = 0.000$  cuyo valor se encuentra por debajo de lo que se llama valor de significación teórica y que en este caso es  $\alpha = 0.01$ , es por estas razones que se fundamenta la relación a un nivel del 99%.

### **Hipótesis específica 3**

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 10**

*Coeficiente de correlación entre la interactividad y la motivación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Interactividad (D1 – V1) Motivación (D3 – V2)	97	0,572	0,000

En el caso de estas dos dimensiones, el valor que se obtuvo como coeficiente de correlación es  $r = 0.572$ , según la prueba de Correlación de Pearson, en referencia a este resultado se puede afirmar con certeza que existe una correlación positiva moderada, además el valor de significación observada de  $p = 0.000$  valor que se encuentra por debajo del de la significación teórica que es  $\alpha = 0.01$ , por lo que se afirma que la relación entre ambas dimensiones resulta ser significativa al 99%.

#### Hipótesis específica 4

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 11**

*Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Flexibilidad (D2 – V1) Uso de recursos virtuales (D1 – V2)	97	0,547	0,000

Al igual que en las tablas anteriores, se utilizó el mismo estadígrafo y se obtuvo como resultado de la correlación un valor de  $r = 0.547$ , dicho valor, nos muestra que entre estas dos dimensiones existe una correlación positiva moderada, y que resulta significativa pues se obtuvo como valor de la misma un  $p = 0.000$  el que se encuentra muy por debajo de un valor de significación teórica que para este caso también fue  $\alpha = 0.01$ , es por todos estos valores que se fundamenta de modo preciso esta relación teniendo en cuenta, además que es a un 99% de significatividad.

#### Hipótesis específica 5

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.



**Tabla 12***Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Flexibilidad (D2 – V1) Eficacia de la evaluación (D2 – V2)	97	0,569	0,000

Para la prueba de correlación de estas dimensiones, se obtuvo como coeficiente el valor de  $r = 0.569$  el cual permite afirmar que existe una correlación positiva moderada, entre ambas dimensiones comparadas. Dicho resultado se obtuvo conjuntamente con un valor de  $p = 0.000$  como valor de significancia y que se encuentra por debajo de la significación teórica que es  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, esta relación es al 99% significativa.

**Hipótesis específica 6**

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 13***Coeficiente de correlación entre la flexibilidad y la motivación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Flexibilidad (D2 – V1) Motivación (D3 – V2)	97	0,649	0,000

Al igual que en los anteriores resultados, se utilizó la Prueba de Correlación de Pearson para correlacionar estas dimensiones y se obtuvo como coeficiente del mismo el valor de  $r = 0.649$ , de acuerdo a este resultado se afirma que existe una correlación positiva moderada, reforzando este resultado se obtuvo un valor  $p = 0.000$  como índice de significancia y cuyo valor está por debajo de la significación teórica  $\alpha = 0.01$ , en base a estos resultados se concluye que esta relación es significativa al 99%.

### Hipótesis específica 7

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 14**

*Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Escalabilidad (D3 – V1) Uso de recursos virtuales (D1 – V2)	97	0,458	0,000

En la tabla se muestran los resultados de la correlación de las dimensiones seleccionadas, las mismas que arrojaron un valor de correlación de  $r = 0.458$ , dicho valor permite afirmar que la relación que se presenta entre estas dimensiones es positiva moderada, pero no queda ahí, pues también se observa que el valor de  $p = 0.000$  que es el que nos da la significancia de la correlación y como es menor al valor teórico de significancia que es  $\alpha = 0.01$ , se puede determinar, con categoría que esta relación es la 99% significativa.

### Hipótesis específica 8

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 15**

*Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Escalabilidad (D3 – V1) Eficacia de la evaluación (D2 – V2)	97	0,414	0,000

Para el caso de estas dimensiones y con el uso del mismo estadígrafo, se presentó una correlación igual a  $r = 0.414$ , que con los demás valores confirman que existe una correlación positiva moderada entre estas dimensiones estudiadas. Dentro de los otros valores que se mencionan está el de la significancia que resultó ser  $p = 0.000$  el mismo que es menor que la significancia teórica que es  $\alpha = 0.01$ , por lo tanto, es posible afirmar que esta relación resulta significativa incluso al 99% de significatividad.

### Hipótesis específica 9

**H<sub>0</sub>:** No existe una relación significativa entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**H<sub>a</sub>:** Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.

**Tabla 16**

*Coeficiente de correlación entre la escalabilidad y la motivación.*

<i>Coeficiente</i>	<i>Variable y Dimensión</i>	<i>n</i>	<i>Correlación</i>	<i>Sig.</i>
Correlación de Pearson	Escalabilidad (D3 – V1) Motivación (D3 – V2)	97	0,339	0,000

Finalmente, para el resultado de la correlación de estas dos dimensiones, se obtuvo que el coeficiente de Correlación de Pearson es  $r = 0.339$  valor que permite que se afirme que existe una relación positiva baja, y esto es con un valor de  $p = 0.000$  como significatividad y que se encuentra por debajo de la significancia teórica que es igual a  $\alpha = 0.01$ , por lo que es justo afirmar que la significatividad de la correlación de estas dimensiones es en un 99%.

## V. DISCUSIÓN

Teniendo en cuenta que Avellaneda (2020) realizó un gran aporte sobre la utilización de la herramienta tecnológica Quizizz para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes, en la cual pudo demostrar que influye de forma positiva cuando adquieren conocimientos de una determinada materia. Por su parte Valderrama (2015) dejó claro, que es importante que los estudiantes tengan una buena formación y motivación en cuanto a la utilización de algunas herramientas tecnológicas, que permitan incorporar correctamente las actividades de aprendizaje. Con seguridad y en base a los resultados obtenidos podemos reafirmar lo expresado por los autores citados, pues, se pudo encontrar una relación positiva alta entre la herramienta tecnológica Quizizz y la evaluación gamificada en los estudiantes del nivel primaria de una institución educativa de Tarma.

Suárez et al. (2016) mencionaron que los estudiantes pueden lograr sus objetivos usando la gamificación como medio para que ellos puedan participar en el ambiente de aprendizaje y tengan un refuerzo en sus actividades al momento de aprender desarrollando así su capacidad de retroalimentar de forma instantánea haciendo uso del juego mediante las insignias, clasificaciones puntajes y recompensas que presenta la herramienta Quizizz. Sobre este punto, Tirado et al. (2021) indagaron sobre el potencial que presenta la evaluación formativa gamificada para reemplazar la evaluación sumativa tradicional y sus instrumentos, determinando que la gamificación tiene efectividad al evaluar el rendimiento escolar, así también para hacer evaluaciones sobre el trabajo cooperativo, la revisión de tareas o el interés que ponen los estudiantes en clase. De forma similar, Maraza et al. (2019) investigaron sobre las herramientas de gamificación para favorecer el proceso de retroalimentación de aprendizajes llegando a afirmar que los estudiantes tuvieron un avance significativo al usar estas plataformas como herramienta de estudio siendo el Quizizz donde presentan una mejor respuesta al momento de realizar la retroalimentación del aprendizaje. En forma similar y en concordancia con lo mencionado líneas arriba, la interactividad de las herramientas de gamificación tuvo una relación directa y moderada con el uso de recursos virtuales, determinando su importancia para la retroalimentación y posicionándose como una alternativa más significativa que la evaluación tradicional.

Suo, Suo y Zalika, también mencionaron que entrar el aprendizaje y la evaluación basado en un juego de computadora se ha convertido en una de las mejores y eficaces estrategias para innovar en la educación y así se pueda desarrollar en los estudiantes su capacidad de mejorar su desempeño y su colaboración manteniendo un aprendizaje activo (Suo et al., 2018). Es por eso que Calderón (2022) investigó sobre aplicar Quizizz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación, para ello, elaboró un mapa de los procesos que se siguen para evaluar en Quizizz y logró demostrar la eficacia y eficiencia en el desarrollo de la evaluación de los estudiantes; gracias al uso de esta herramienta. Esta relación se refuerza en mayor grado con los resultados de la presente investigación donde se demostró que existe una relación directa y moderada entre la interactividad de la herramienta Quizizz y la eficacia de la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma.

Trejo mencionó que esta herramienta presenta muchas características que va a permitir que los estudiantes aprendan y se evalúen de manera lúdica y despertando el interés ofreciendo resultados seguros y rápidos, convirtiéndose en una herramienta indispensable y querida por los estudiantes para ser evaluados quienes permanecerán motivados por mucho tiempo (Trejo, 2019). Por su parte y al respecto Razali et al. (2020) dijeron que el entrenamiento de la motivación intrínseca y extrínseca por medio de la gamificación durante el proceso de aprendizaje, debe satisfacer las necesidades de los estudiantes, así como su comportamiento motivacional. Y estas afirmaciones fueron respaldadas cuando se concluye en este trabajo que existe una relación positiva y moderada entre la interactividad de la herramienta Quizizz y la motivación en la evaluación gamificada de los estudiantes participantes de la muestra.

Las familias tuvieron que adaptarse al teletrabajo y al aprendizaje en línea para mantener el aprendizaje de los niños pequeños en casa, el recurso más utilizado antes de la pandemia ha sido WhatsApp (32,1 %), seguido de las herramientas ofimáticas (Word o Excel 20,3 %) y el correo electrónico (8,7 %). Sin embargo, para la realización de actividades en línea durante la pandemia el recurso digital más utilizado por los docentes ha sido WhatsApp (29,9%), luego YouTube (17,6%), Google Drive (16,7%) y Google Docs. (7,9%). En cuanto a una buena

interacción para aumentar una mejor interacción entre sus compañeros y docente fueron Zoom (61,7%), Google Meet (25,1%) y WhatsApp (11,6%). Estos resultados sugirieron que el uso de recursos digitales y herramientas tecnológicas durante la pandemia ha sido problemático y desafiante para las familias (Alvites et al., 2021). Por otro lado, se realizó una investigación sobre la implementación de un asistente virtual, utilizando la metodología Mobile-D, que permitió aumentar el promedio de notas de los participantes del estudio de forma significativa, pues se determinó un incremento en el nivel de explicación del aprendizaje que se esperaba, esto debido a que se presentó una diferencia significativa del antes y después de implementado el asistente virtual, con una probabilidad del estadístico de prueba  $P(Z=-4,713) = 0,000$  menor al nivel de significancia del 5% (Casos et al., 2022). Estas conclusiones se ven también reflejadas en este trabajo pues la relación encontrada entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales indica una correlación positiva moderada en los estudiantes siendo significativa al 99%.

En teoría se sabe que las herramientas de evaluación gamificadas se han convertido en un fantástico juego al momento de hacer preguntas que nos permitan distintas alternativas y posibilidades para poder responder y que permiten que se cambien y personalicen las distintas preguntas que se crean en las pruebas para hacer las de modo divertido. Estas evaluaciones generalmente se realizarán en páginas web que permitan interactuar al estudiante lo que le va a ofrecer una gran ventaja al docente al momento de evaluar a sus estudiantes de un modo más eficiente y eficaz (Vergara et al., 2019). En un artículo publicado por Chamorro y otros, menciona que según lo determinado mediante el Chi-cuadrado, existe una alta relación causa-efecto entre la percepción de la funcionalidad de la plataforma de aprendizaje sobre la satisfacción que tienen los estudiantes de la especialidad de ingeniería mecánica y eléctrica. Además, la evaluación de la calidad de la plataforma indica que los indicadores más influyentes se refieren al diseño, la facilidad de comunicación e interacción con el docente y los compañeros. Teniendo en cuenta los indicadores que los estudiantes manifiestan no estar totalmente de acuerdo, se sugiere que la institución superior enfoque su esfuerzo en el seguimiento y evaluaciones periódicas de la funcionalidad y usabilidad de la plataforma de aprendizaje, para la correcta prestación de sus servicios controlando y verificando que todos los recursos funcionan correctamente, garantizando calidad

y confiabilidad en todos los procesos de enseñanza y aprendizaje *online* (Chamorro et al., 2022). De forma similar, en esta investigación se encontró que la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria presenta una correlación positiva moderada, reforzando lo encontrado en las otras investigaciones.

Zhao menciona que la herramienta Quizizz va a permitir que los estudiantes puedan realizar una competencia entre ellos mismos con la intención de ocupar el primer puesto en cada cuestionario (Quiz) que desarrollen, actividad que les va a permitir motivarse en cada una de ellas y puedan ver una clasificación son en tiempo real con una tabla de posiciones que les va a permitir observar el desempeño de cada uno de ellos y de sus compañeros. Los docentes van a poder supervisar todo este proceso como e inclusive, podrán descargar el informe respectivo cuando el cuestionario haya sido finalizado por todos los estudiantes y así pueda obtener un desempeño de cada uno en forma rápida (Zhao, 2019). Esta característica fue reafirmada por Zavala (2021), en su tesis del Quizizz y su uso como estrategia didáctica, donde llegó a confirmar que el uso del Quizizz influye de forma positiva en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos participantes de la muestra. Y según los resultados obtenidos en la presente investigación, existe una relación directa moderada entre la flexibilidad de la herramienta Quizizz y la motivación de la evaluación gamificada en estudiantes de primaria.

Por otro lado, la educación gamificada se da cuando se utiliza las mecánicas y elementos lúdicos propios del juego en el contexto educativo, de esta forma, el aprendizaje electrónico, basado en TIC's actuales, crea ambientes propicios y adecuados para la implementación de la gamificación, que brindan al docente la facilidad para el procesamiento de los resultados de los estudiantes y el seguimiento de su progreso de forma automatizada, generando informes detallados del progreso del estudiante de forma rápida y segura (Kiryakova et al., 2020) y en la investigación realizada por Rivera (2022), sobre herramientas virtuales y desempeño en el aula, se pudo evidenciar que se mejora el desempeño de los profesores cuando se utilizan diversas herramientas digitales como el Quizizz, se evidencio un mejor desempeño que va a afectar en la misma medida sobre el aprendizaje de los estudiantes en las diferentes áreas de estudio. De forma similar

se pudo determinar en esta investigación, que la escalabilidad de las herramientas Quizizz tiene una correlación positiva moderada con el uso de recursos virtuales en un aula de aprendizaje, reafirmando de este modo el resultado obtenido y coincidiendo con lo expuesto por los autores de la referencia, sobre la capacidad de las herramientas Quizizz para adaptarse e implementarse como un recurso virtual muy útil para el docente.

Llaro y otros, dicen que el desarrollo de las competencias digitales de los profesores permite un correcto y adecuado uso de las TIC's para transformarlas en estrategias de mediación del aprendizaje y ayudar a mejorar su desempeño pedagógico y concluyen señalando la relación positiva significativa alta entre la competencia digital y el desempeño docente para evaluar de forma efectiva (Llaro et al., 2022). Por su parte, Malpartida, Olmos, Ogozi y Cruz, mencionan que el proceso de enseñanza-aprendizaje se transforma cuando lo involucramos con las nuevas tecnologías, porque gracias a ellas la educación llega a todos lados, derribando barreras físicas del aula. Es por ello que el proceso educativo convierte a los estudiantes en el centro del sistema, siendo autónomos y críticos, para poder evaluar su propio desempeño y proponer estrategias y acciones de retroalimentación. Las instituciones educativas deben garantizar la correcta adquisición e implementación de los recursos tecnológicos, con el fin de asegurar un servicio educativo óptimo y competitivo, con un sistema de evaluación eficiente acorde a la educación actual (Malpartida et al., 2021). Estas afirmaciones se vieron reforzadas con los resultados obtenidos en esta investigación, pues se logró determinar que existe una correlación positiva moderada entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en los estudiantes de primaria con una significancia del 99%, reforzando y complementando lo mencionado por los equipos de Llaro y Malpartida en sus investigaciones.

Mariella Calderón y su equipo, mencionaron que la virtualidad experimentada años anteriores han cambiado la perspectiva educativa en todo el mundo, dejando nuevos retos y desafíos por cumplir en contexto educativo, por ello estudió la relación de la comprensión lectora y la gamificación, concluyendo que esta última variable tiene un impacto positivo en la mejora de la comprensión lectora, por la motivación que despierta interactuar en entornos digitales haciendo



uso de equipos tecnológicos personales (Calderón et al., 2022). En esa misma línea, los resultados de este trabajo no respaldan lo mencionado por la autora, pues la escalabilidad de las herramientas Quizizz y la motivación que despierta en los estudiantes de primaria, tuvieron una correlación positiva baja.

## VI. CONCLUSIONES

### **Primera:**

En relación al objetivo general, se determinó que en la variable Herramientas Quizizz se encuentra en un nivel alto y muy alto un 94.8% y en la variable evaluación gamificada se ubica en el mismo nivel un 98%, por lo que existe una correlación positiva alta entre ambas variables y que se ratifica con la obtención de un coeficiente de correlación igual a 0.704.

### **Segunda:**

Para el primer objetivo específico, se determinó que existe una relación directa y significativa entre la interactividad y el uso de recursos virtuales puesto que en la primera se obtuvo un 94.8% de individuos en la escala alta y muy alta, mientras que en la segunda el porcentaje llegó a un 93.8% en el mismo nivel. Además, se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.485.

### **Tercera:**

Sobre el segundo objetivo específico, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la interactividad y la eficacia de la evaluación porque se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.561 fundamentada en los porcentajes de los niveles alto y muy alto de ambas dimensiones cuyos valores fueron 94.8% y 96.9%, respectivamente.

### **Cuarta:**

En relación al tercer objetivo específico y con un porcentaje de 94.8% para la dimensión interactividad y un 96.9% para la dimensión motivación, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre ambas, puesto que se obtuvo un 0.572 en el coeficiente de correlación.

### **Quinta:**

Para el cuarto objetivo específico, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales, con un porcentaje de 91.7% y 93.8% en cada uno de ellos. A lo que se agrega el hallar como coeficiente de correlación el valor de = 0.547

**Sexta:**

Sobre el quinto objetivo específico y con porcentajes de 91.7% y 96.9% en las dimensiones relacionadas, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación porque se obtuvo 0.569 como el coeficiente de correlación.

**Séptima:**

En relación al sexto objetivo específico, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la flexibilidad y la motivación puesto que se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.649, además ambas dimensiones presentaron un porcentaje de 91.7% en la primera dimensión y 96.9% en la segunda.

**Octava:**

Sobre el séptimo objetivo específico, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la escalabilidad, con un 83.5%, y el uso de recursos virtuales, con 93.8%, puesto que se determinó un coeficiente de correlación igual a 0.458.

**Novena:**

En relación al octavo objetivo específico, se determinó que existe una correlación positiva moderada entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación porque se obtuvo 0.414 en el coeficiente de correlación. Ambas dimensiones, también alcanzaron un 83.5% y un 96.9%, respectivamente.

**Décima:**

Para el noveno objetivo específico, se obtuvo como resultados en la dimensión escalabilidad un 83.5% y en la dimensión motivación un 96.9% lo que influyó para que exista una correlación positiva baja entre ambas dimensiones, pues se obtuvo un coeficiente de correlación de 0.339.

## VII. RECOMENDACIONES

### **Primera:**

Al personal directivo, incorporar dentro del Plan de Trabajo Anual y los demás documentos de gestión, la implementación y promoción de herramientas Quizizz, con cuentas Super, para que los docentes de cada grado, compartan sus evaluaciones gamificadas y se empoderen de sus usos de forma gradual.

### **Segunda:**

Al personal directivo, fomentar el uso de recursos virtuales para promover el aprendizaje y la evaluación gamificada en el equipo docente, a través de reuniones colegiadas de soporte técnico y pedagógico.

### **Tercera:**

Al personal docente, insertar en desarrollo de las experiencias de aprendizaje actividades de interactivas, a través de la plataforma Quizizz u otras, con el objetivo de garantizar la eficacia de la evaluación y retroalimentación.

### **Cuarta:**

A todos los docentes, fomentar la motivación de los estudiantes con el desarrollo de actividades gamificadas, que permita la interactuar en ambientes virtuales y potencie su rendimiento individual y grupal.

### **Quinta:**

Al personal docente, empoderarse en el uso de recursos virtuales, en cursos de capacitación, actualización y grupos de interaprendizajes, para conocer las flexibilidad y amplia gama de usos que le podemos dar a las herramientas Quizizz.

### **Sexta:**

Al personal docente, incorporar y promover la eficacia de la evaluación, a través de flexibilidad de los instrumentos de evaluación, que podamos adaptar y adecuar utilizando los diferentes recursos Quizizz.

### **Séptima:**

Al personal docente, comprometerse en ir conociendo gradualmente las herramientas Quizizz y su flexibilidad para adaptarse a los diferentes objetivos

pedagógicos que buscamos, promoviendo de forma intrínseca la motivación de los estudiantes.

**Octava:**

Al docente, generar evaluaciones grupales, donde los estudiantes colaboren y participen todos, es hoy una tarea fácil con la utilización de los recursos virtuales, solo debemos atreverse.

**Novena:**

Al directivo, proponer y fomentar en los profesores la utilización de las herramientas Quizizz para garantizar una evaluación eficaz, aprovechando su adecuación a los diferentes tipos de evaluación, según el número de participantes.

**Decima:**

Al docente, proponer a los estudiantes actividades de evaluación gamificada, que los desafíen en retos individuales, grupales o actividades de competitivas en grupos grandes a nivel institucional o interinstitucional.

## REFERENCIAS

- Adelman y Renata Lemos, M. (2021). *Gestión para el aprendizaje: Medición y fortalecimiento de la gestión de la educación en América Latina y el Caribe*. Banco Mundial. <http://hdl.handle.net/10986/35514>
- Alvites-Huamaní, C., Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J., & Acosta-Vargas, P. (2021). *Digital resources and children's learning: Parental perception during the pandemic*. En *Advances in Human Factors and System Interactions* (pp. 219–226). Springer International Publishing.
- Arias-Gómez J, Villasís-Keever MÁ, Miranda-Novales MG. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Rev Alerg Méx. 2016 abr-jun;63(2):201-206.
- Avellaneda, F. J. (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 de maestría, Universidad de las Fuerzas Armadas]. Recuperado de <http://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/22461>
- Ávila J., Flores, J., Rojas, C., Sáez, F., Inostroza, D., Campbell, C. y Díaz C. (2019). *Herramientas tecnológicas para innovar en el aula universitaria*. [http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/documentos/LIBRO\\_HERRAMIENTAS\\_ALTA.pdf](http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/documentos/LIBRO_HERRAMIENTAS_ALTA.pdf)
- Azorín Abellán, Cecilia Ma. (2018). *El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas*. *Perfiles educativos*, 40(161), 181-194. Recuperado en 12 de diciembre de 2020, de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S018526982018000300181&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S018526982018000300181&lng=es&tlng=es)
- Bernal, César A. (2010). *Metodología de la investigación*. Tercera edición PEARSON EDUCACIÓN, Colombia, 2010. <https://acortar.link/ZkQiG>

- Brian, A. (2014). *Gamification in Education*. National University. Recuperado de [http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB\(P32-39\).pdf](http://asbbs.org/files/ASBBS2014/PDF/A/ArnoldB(P32-39).pdf)
- Calderón Arévalo, M. Y., Flores Mejía, G. S., Ruiz Pérez, A., & Castillo Olsson, S. E. (2022). *Gamification in the reading comprehension of students in times of pandemic in Peru*. [Gamificación en la comprensión lectora de los estudiantes en tiempos de pandemia en Perú] *Revista De Ciencias Sociales*, 28(ESPECIAL 5), 63-74. <https://doi:10.31876/rcs.v28i.38145>
- Calderón Hernández, C. J. (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 maestría, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11953>
- Casos-Geronimo, E. R., Romero-Rodriguez, F. R., & Cieza-Mostacero, S. E. (2022). *Asistente Virtual para Mejorar el Aprendizaje en Anatomía en los Grados 5to y 6to de Primaria en una Institución Educativa de Trujillo*. Memorias de la Vigésima Primera Conferencia Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática: CИСCI 2022.
- Consejo Nacional de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Nacional al 2036*. (Primera Ed.)
- Córdova, M. (2003). *Estadística descriptiva e inferencial Aplicaciones*. Editorial MOSHERA, Lima, Perú.
- Del Pezo Suárez, C. A. (2022). *Herramienta Quizizz para el proceso de enseñanza en lengua y literatura en docentes de una Institución Educativa Santa Elena, 2022*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/92823>
- Deterding, S.; Dixon, D.; Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness*. en Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference on envisioning future media environments—MindTrek' 11, Recuperado de <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

- Espectador, E. (2020). *El 2020, año de retos y oportunidades para la educación*. El Espectador. <https://www.elespectador.com/noticias/actualidad/el-2020-ano-de-retos-y-oportunidades-para-la-educacion/>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana, S.A.
- Hidalgo Vargas, R. (2022). *Quizizz como recurso en la evaluación de la matemática en básica media*. [Tesis de Maestría]. Ambato: Universidad Tecnológica Indoamérica. <http://repositorio.uti.edu.ec//handle/123456789/2955>
- Huamán Bautista, J. E. (2021). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020*. [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo]. Recuperado de [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman\\_BJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_BJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Kiryakova, G.; Angelova, N. & Yordanova, L. (2020). *Gamification in Education*. Stellenbosch University. Recuperado de <https://www.sun.ac.za/english/learning-teaching/ctl/Documents/Gamification%20in%20education.pdf>
- Lampropoulos, G.; Keramopoulos, E.; Diamantaras, K. & Evangelidis, G. (2022). *Augmented Reality and Gamification in Education: A Systematic Literature Review of Research, Applications, and Empirical Studies*. Applied Sciences. Recuperado de <https://doi.org/10.3390/app12136809>
- Landers, R. N. (2014) *Developing a Theory of Gamified Learning*. Simul. Gaming. Recuperado de <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1046878114563660>
- Leiton Quintero, M., Mesa Bejarano, M., & Ortiz Carabali, M. S. S. (2022). *Retos de la educación: una mirada durante y después de la pandemia (2019- 2022)*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 6(2), 1718-1730. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.1987](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1987)



- Llaro, K. L. D., Guzman, J. C. C., Tipian, M. A. S., & Arana, A. A. T. (2021). *Digital competencies and teacher performance in the unidad de gestión educativa local Pachitea, Huánuco, 2020*. [Competencias digitales y desempeño docente en la Unidad de Gestión Educativa Local Pachitea, Huánuco, 2020] RISTI - Revista Ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información, 2021(E44), 173-187. [www.scopus.com](http://www.scopus.com)
- Malpartida Gutiérrez, J. N., Olmos Saldívar, D., Ogozi Auqui, J. A., & Cruz Huapaya, K. K. (2021). *Improvement of the educational process through virtual platforms*. [Mejora del proceso educativo a través de plataformas virtuales] Revista Venezolana De Gerencia, 26 (Special Issue 5), 248-260. <https://doi:10.52080/rvgluz.26.e5.17>
- Maraza, B., Cuadros, L., Fernández, W. C., Palomino, Y. A. y Chillitupa, A. A. (2019). *Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes*. Referencia Pedagógica. 339-362. <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>
- Martín-Párraga, L., Palacios-Rodríguez, A., & Gallego-Pérez, Ó. M. (2021). *¿Jugamos o gamificamos? Diseño y evaluación de experiencia formativa para la mejora de las competencias digitales del profesorado universitario*. Alteridad, 17(1), 36–49. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.03>
- Nacke, L. & Deterding, S. (2017). *The Maturing of Gamification Research*. Comput. Hum. Behav. Recuperado de <https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.11.062>
- Oxford Analytica (2016) *Gamification and the future of education*. World Government Summit. Recuperado de <https://acortar.link/i3zyPd>
- Priyanti, N.W., Santosa, M.H. y Dewi, K.S. (2019). *Effect of quizizz towards the eleventh-grade english Students' reading comprehension in mobile learning Context*. Indonesia. LEJU, Vol. 2 No. 2, DOI: <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>

- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M. y Salleh, K. M. (2020). *Elementos de gamificación en aplicaciones Quizizz: Evaluación del impacto en la motivación intrínseca y extrínseca del alumno*. Serie de conferencias de la IOP. Ciencia e Ingeniería de Materiales, 917(1), 012024. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/917/1/012024>
- Revelo Sánchez, O.R., Collazos-Ordóñez, C.A.C., & Jiménez-Toledo, J.A. (2018). El trabajo colaborativo como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: una revisión sistemática de literatura. Tecnológicas, 21(41), 115-134. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6289046>
- Rivera Muguerza, J. P. (2022). *Uso de herramientas virtuales para mejorar el desempeño en aula de los docentes de educación básica*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/83356>
- Rodríguez, A., y Pérez, A. O. (2017). *Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento*. Revista Escuela de Administración de Negocios, 82, 1-26. <https://www.redalyc.org/pdf/206/20652069006.pdf>
- Rodríguez-García, A., & Arias-Gago, A. R. (2020). *Revisión de propuestas metodológicas: una taxonomía de agrupación categórica*. Alteridad, 15(2), 146-160. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n2.2020.01>
- Sanabria, L. G. (2022). *Aplicación del Quizizz en el aprendizaje virtual para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria, SJL, 2021*. [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12692/77663>
- Sánchez, F. (2019). *Fundamentos epistémicos de la investigación cualitativa y cuantitativa: consensos y disensos*. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(1), 102-122. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.644>

- Sánchez, H. y Reyes, C. (2018). *Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística*. (1ra. Edición). Editor Universidad Ricardo Palma. <https://n9.cl/2nrie>
- Slamet, A. (2017). *Sharing and jumping task in collaborative teaching and learning process*. (U. o. Gresik, Ed.) *Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 23(2), 184-188.
- Suárez Bonnet, A.; Melián, C.; Ramírez, A.; Rosales, R.; Gebril, M.; Raduán, J. (2016). *La gamificación: revisión de herramientas actuales y una propuesta gamificadora para la docencia práctica de la anatomía patológica veterinaria*. VAPATLAS. Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. <http://hdl.handle.net/10553/114380>
- Suo, Y. M., & Suo Y. J., & Zalika, A. (2018). *Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom*. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Tirado Olivares, S. González-Calero, J. A., Cózar-Gutiérrez, R. y Toledano, R. M. (2021). *Gamificando la Evaluación: Una Alternativa a la Evaluación Tradicional en Educación Primaria*. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*. Recuperado de <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.008>
- Trejo González, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 13, 75-117. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6936268>
- UNESCO. (2019). *Políticas digitales en los sistemas educativos de América Latina (2013-2018)*.
- Valderrama, B. (2015). *Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar*. *Capital Humano*, Madrid, n. 295, p. 73-78, 2015. <https://acortar.link/Rev7L>
- Vera Noriega, José Ángel, & Torres Moran, Lilia Elisa, & Martínez García, Edgar Emmanuel (2014). *Evaluación de competencias básicas en tic en docentes*

*de educación superior en México*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, (44),143-155. [fecha de Consulta 12 de diciembre de 2020]. ISSN: 1133-8482. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=368/36829340010>

Vergara, D., Mezquita, M., & Gómez., A. (2019). *Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZZ*. Revista de curriculum y formación del profesorado, 23(3), 1. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232>

Zavala, K. P. (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 maestría, Universidad San Martín de Porres]. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.12727/7601>

Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom*. Revista Internacional de Educación Superior Vol. 8, N° 1; URL: <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

## **ANEXOS**

## Anexo 1. Matriz de consistencia

TÍTULO: Herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.							
PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
<p><b>Problema general:</b>  <b>PG:</b> ¿Qué relación existe entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p> <p><b>Problema específicas:</b>  <b>PE1:</b> ¿Qué relación existe entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?  <b>PE2:</b> ¿Qué relación existe entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?  <b>PE3:</b> ¿Qué relación existe entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?  <b>PE4:</b> ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?  <b>PE5:</b> ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p>	<p><b>Objetivo general:</b>  <b>OG:</b> Determinar la relación de las herramientas Quizizz y la evaluación de los estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>Objetivos específicos:</b>  <b>OE1:</b> Determinar la relación que existe entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>OE2:</b> Determinar la relación que existe entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>OE3:</b> Determinar la relación que existe entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>OE4:</b> Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>OE5:</b> Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p>	<p><b>Hipótesis General:</b>  <b>HG:</b> Existe una relación significativa entre las herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>Hipótesis específicas:</b>  <b>HE1:</b> Existe una relación significativa entre la interactividad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>HE2:</b> Existe una relación significativa entre la interactividad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>HE3:</b> Existe una relación significativa entre la interactividad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>HE4:</b> Existe una relación significativa entre la flexibilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.  <b>HE5:</b> Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p>	Variable 1: Herramienta Quizizz				
			Dimens iones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
			D1: Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta una interface amigable.</li> <li>- Favorece la motivación.</li> <li>- Resulta comprensible para el estudiante.</li> </ul>	1, 2, 3, 4 y 5	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
			D2: Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se adecúa correctamente a las actividades programadas</li> <li>- Se complementa bien con diversos recursos educativos.</li> </ul>	6, 7, 8, 9 y 10	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
D3: Escalabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las actividades son adaptables.</li> <li>- Es posible interactuar con diversas herramientas tecnológicas.</li> </ul>	11, 12, 13, 14 y 15	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo			

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES E INDICADORES				
			<i>Variable 2: Evaluación gamificada</i>				
			Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala de medición	Niveles o rangos
<p><b>PE6:</b> ¿Qué relación existe entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p> <p><b>PE7:</b> ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p> <p><b>PE8:</b> ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p> <p><b>PE9:</b> ¿Qué relación existe entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022?</p>	<p><b>OE6:</b> Determinar la relación que existe entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>OE7:</b> Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>OE8:</b> Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>OE9:</b> Determinar la relación que existe entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p>	<p><b>HE6:</b> Existe una relación significativa entre la flexibilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>HE7:</b> Existe una relación significativa entre la escalabilidad y el uso de recursos virtuales en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>HE8:</b> Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la eficacia de la evaluación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>HE9:</b> Existe una relación significativa entre la escalabilidad y la motivación en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p>	D1: Uso de recursos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza estrategias creativas.</li> <li>Las estrategias digitales son innovadoras.</li> <li>Presenta un aprendizaje autónomo por medio de estrategias digitales.</li> </ul>	1,2, 3, 4, 5 y 6	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
			D2: Eficacia de la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Basa el aprendizaje en las competencias tecnológicas.</li> <li>Incentiva la participación en actividades de grupo por medio de la tecnología</li> </ul>	7, 8, 9, 10, 11 y 12	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
			D3: Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los intereses de los estudiantes.</li> <li>Usa correctamente instrumentos de observación y registros.</li> <li>Genera motivación en los estudiantes con el uso de herramientas digitales.</li> </ul>	13, 14, 15, 16, 17 y 18	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo.	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
<b>Tipo y diseño de investigación</b>		<b>Población y muestra</b>		<b>Técnicas e instrumentos</b>		<b>Estadística descriptiva e inferencial</b>	
<p><b>Tipo:</b> Aplicada.</p> <p><b>Nivel:</b> Correlacional.</p> <p><b>Enfoque:</b> Cuantitativo</p> <p><b>Diseño:</b> No experimental</p> <p><b>Método:</b> Hipotético deductivo.</p>		<p><b>Población:</b> 128 estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>Muestra:</b> 97 estudiantes de tercer grado de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022.</p> <p><b>Muestreo:</b> Probabilístico estratificado.</p>		<p><b>Técnica:</b> Encuesta.</p> <p><b>Instrumentos:</b> De la V1: Escala para medir el conocimiento del Quizizz De la V2: Escala para medir la evaluación gamificada.</p>		<p><b>Descriptiva:</b> Uso del programa SPSS para describir tablas y figuras.</p> <p><b>Inferencial:</b> Uso del programa SPSS para contrastar las hipótesis. Prueba de Rho Spearman, Pearson, Chi cuadrado, etc.</p>	

## Anexo 2. Matriz de operacionalización de las variables

Variable	Dimensiones	indicadores	ítems	Escala	Niveles o rangos
V1: Herramienta Quizizz	D1: Interactividad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presenta una interface amigable</li> <li>- Favorece la motivación</li> <li>- Resulta comprensible para el estudiante</li> </ul>	1, 2, 3, 4 y 5	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
	D2: Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se adecúa correctamente a las actividades programadas</li> <li>- Se complementa bien con diversos recursos educativos</li> </ul>	6, 7, 8, 9 y 10	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
	D3: Escalabilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Las actividades son adaptables</li> <li>- Es posible interactuar con diversas herramientas tecnológicas</li> </ul>	11, 12, 13, 14 y 15	(0) Totalmente de acuerdo (1) De acuerdo (2) Medianamente de acuerdo (3) En desacuerdo (4) Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Escala	Niveles o rangos
V2: Evaluación gamificada	D1: Uso de recursos virtuales	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliza estrategias creativas.</li> <li>- Las estrategias digitales son innovadoras.</li> <li>- Presenta un aprendizaje autónomo por medio de estrategias digitales.</li> </ul>	1,2, 3, 4, 5 y 6	0 = Totalmente de acuerdo 1 = De acuerdo 2 = Medianamente de acuerdo 3 = En desacuerdo 4 = Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
	D2: Eficacia de la evaluación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Basa el aprendizaje en las competencias tecnológicas.</li> <li>- Incentiva la participación en actividades de grupo por medio de la tecnología</li> </ul>	7, 8, 9, 10, 11 y 12	0 = Totalmente de acuerdo 1 = De acuerdo 2 = Medianamente de acuerdo 3 = En desacuerdo 4 = Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo
	D3: Motivación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconoce los intereses de los estudiantes.</li> <li>- Usa correctamente instrumentos de observación y registros.</li> <li>- Genera motivación en los estudiantes con el uso de herramientas digitales.</li> </ul>	13, 4, 15, 16, 17 y 18	0 = Totalmente de acuerdo 1 = De acuerdo 2 = Medianamente de acuerdo 3 = En desacuerdo 4 = Totalmente en desacuerdo	Muy alto Alto Medio Bajo Muy bajo



## Anexo 3: Instrumentos de recolección de datos

### ESCALA PARA MEDIR EL CONOCIMIENTO DEL QUIZZZ

Estimado estudiante, por favor, marque con una X la respuesta que expresa mejor tu opinión ante el uso de la herramienta Quizizz. Para ello utilice la siguiente escala de valor:

0	1	2	3	4
<i>Totalmente de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Medianamente de acuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Totalmente en desacuerdo</i>

ÍTEMS	VALORACIÓN				
	0	1	2	3	4
<b><i>Interactividad</i></b>					
1. ¿Consideras que la plataforma de la herramienta Quizizz es interactiva y amigable?					
2. ¿Crees que brinda un buen soporte técnico para poder resolver dudas o hacer consultas sobre el uso de la plataforma Quizizz?					
3. ¿Los ejercicios y actividades de la plataforma Quizizz estimulan tu aprendizaje?					
4. ¿El uso de la plataforma Quizizz te ayuda a concentrarte en las actividades de aprendizaje?					
5. ¿El resolver los cuestionarios me ayuda a entender los temas de las clases?					
<b><i>Flexibilidad</i></b>					
6. ¿Crees que es importante encontrar cuestionarios sobre distintos temas?					
7. ¿Es bueno poder descargar los contenidos de la plataforma Quizizz?					
8. ¿Piensas que en la plataforma Quizizz podrás ver un registro de resultados de distintos cuestionarios?					
9. ¿Crees que en la plataforma Quizizz puedes ver en qué puesto estás en función a otros integrantes?					
10. ¿Consideras que es fácil ver los archivos que suben otras personas a la plataforma?					
<b><i>Escalabilidad</i></b>					
11. ¿Crees que es importante que dentro de la plataforma Quizizz todos los cursos tengan un solo esquema?					
12. ¿Crees que es necesario que la plataforma Quizizz se asocie a distintos recursos como bibliotecas, Classroom o Gmail?					
13. ¿Crees que es bueno que la plataforma te permita interactuar con distintos recursos informáticos?					
14. ¿La plataforma Quizizz permite que te conectes sin demora?					
15. ¿Es posible ver de forma sencilla los distintos archivos que se suben a la plataforma Quizizz?					
<b><i>Estandarización</i></b>					
16. ¿Te gusta la música, preguntas y colores de la plataforma Quizizz?					
17. ¿Crees que es bueno que la plataforma te permita ser competitivo frente a tus compañeros?					
18. ¿Es necesario que la plataforma Quizizz te muestre lo que debes trabajar?					
19. ¿Consideras que es necesario que todos los cuestionarios tengan una estructura similar?					
20. ¿Crees que es importante que la plataforma te permita crear cuestionarios que te ayuden a repasar temas de distintas áreas?					

¡Muchas gracias por tu colaboración!

## ESCALA PARA MEDIR LA EVALUACIÓN GAMIFICADA

Estimado estudiante, por favor, marque con una X la respuesta que expresa mejor tu opinión ante la evaluación gamificada. Para ello utilice la siguiente escala de valor:

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<i>Totalmente de acuerdo</i>	<i>De acuerdo</i>	<i>Medianamente de acuerdo</i>	<i>En desacuerdo</i>	<i>Totalmente en desacuerdo</i>

ÍTEMS	VALORACIÓN				
	0	1	2	3	4
<b><i>Uso de recursos virtuales</i></b>					
1. ¿Permite que yo mismo desarrolle estrategias de aprendizaje usando diversas herramientas digitales?					
2. ¿Promueve el desarrollo de mi creatividad por medio de la tecnología?					
3. ¿Propicia que utilice de modo adecuado distintos recursos tecnológicos?					
4. ¿Permite que planifique actividades que van a regular en mí un uso adecuado de los recursos tecnológicos?					
5. ¿Favorece la implementación de diversas estrategias para que haga un uso correcto de los recursos virtuales?					
6. ¿Fomenta que desarrolle mis aprendizajes de forma autónoma por medio de las herramientas digitales?					
<b><i>Eficacia de la evaluación</i></b>					
7. ¿Promueve que participe en actividades de grupo por medio de la tecnología?					
8. ¿Propicia que pueda socializar lo que aprendí por medio de comunidades virtuales?					
9. ¿Favorece una adecuada retroalimentación de lo que aprendí con las herramientas digitales?					
10. ¿Permite que pueda llevar un adecuado control y seguimiento de las herramientas digitales que uso?					
11. ¿Fomenta el desarrollo de mis capacidades tecnológicas?					
12. ¿Favorece que pueda establecer diversos objetivos para poder aprender por mí mismo mediante competencias digitales y tecnológicas?					
<b><i>Motivación</i></b>					
1. ¿Permite que pueda identificar con claridad mis distintas necesidades de aprendizaje?					
2. ¿Promueve que desarrolle diversas habilidades que me permitan aprender por mí mismo?					
3. ¿Propicia que pueda usar distintos instrumentos de observación de mi agrado?					
4. ¿Permite despertar en mí el interés de aprender contenidos y temas con el uso de la tecnología?					
5. ¿Permite que pueda usar diversas formas de evaluar mis aprendizajes y que me resulten cómodas e interesantes?					
6. ¿Favorece en mí el desarrollo de actividades colectivas e individuales en línea de acuerdo a mis gustos e intereses?					

¡Muchas gracias por tu colaboración!

## Anexo 4: Validación de instrumentos por juicio de expertos

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS QUIZIZZ

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interactividad</b>							
1	¿Consideras que la plataforma de la herramienta Quizizz es interactiva y amigable?	X		X		X		
2	¿Crees que brinda un buen soporte técnico para poder resolver dudas o hacer consultas sobre el uso de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
3	¿Los ejercicios y actividades de la plataforma Quizizz estimulan tu aprendizaje?	X		X		X		
4	¿El uso de la plataforma Quizizz te ayuda a concentrarte en las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
5	¿El resolver los cuestionarios me ayuda a entender los temas de las clases?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Flexibilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	¿Crees que es importante encontrar cuestionarios sobre distintos temas?	X		X		X		
7	¿Es bueno poder descargar los contenidos de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
8	¿Piensas que en la plataforma Quizizz podrás ver un registro de resultados de distintos cuestionarios?	X		X		X		
9	¿Crees que en la plataforma Quizizz puedes ver en qué puesto estás en función a otros integrantes?	X		X		X		
10	¿Consideras que es fácil ver los archivos que suben otras personas a la plataforma?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Escalabilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	¿Crees que es importante que dentro de la plataforma Quizizz todos los cursos tengan un solo esquema?	X		X		X		
12	¿Crees que es necesario que la plataforma Quizizz se asocie a distintos recursos como bibliotecas, Classroom o Gmail?	X		X		X		
13	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita interactuar con distintos recursos informáticos?	X		X		X		
14	¿La plataforma Quizizz permite que te conectes sin demora?	X		X		X		

15	¿Es posible ver de forma sencilla los distintos archivos que se suben a la plataforma Quizizz?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Estandarización</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	¿Te gusta la música, preguntas y colores de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
17	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita ser competitivo frente a tus compañeros?	X		X		X		
18	¿Es necesario que la plataforma Quizizz te muestre lo que debes trabajar?	X		X		X		
19	¿Consideras que es necesario que todos los cuestionarios tengan una estructura similar?	X		X		X		
20	¿Crees que es importante que la plataforma te permita crear cuestionarios que te ayuden a repasar temas de distintas áreas?	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** .....

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg: MELÉNDEZ VALENZUELA, Amanda

**DNI:** 41378641

**Especialidad del validador:** Magister en Psicología Educativa.

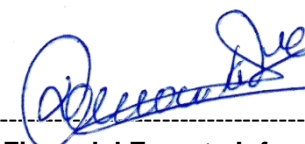
<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**Tarma, 16 de octubre del 2022.**



-----  
**Firma del Experto Informante**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EVALUACIÓN GAMIFICADA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 - Uso de recursos virtuales</b>							
1	¿Permite que yo mismo desarrolle estrategias de aprendizaje usando diversas herramientas digitales?	X		X		X		
2	¿Promueve el desarrollo de mi creatividad por medio de la tecnología?	X		X		X		
3	¿Propicia que utilice de modo adecuado distintos recursos tecnológicos?	X		X		X		
4	¿Permite que planifique actividades que van a regular en mí un uso adecuado de los recursos tecnológicos?	X		X		X		
5	¿Favorece la implementación de diversas estrategias para que haga un uso correcto de los recursos virtuales?	X		X		X		
6	¿Fomenta que desarrolle mis aprendizajes de forma autónoma por medio de las herramientas digitales?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 - Eficacia de la evaluación</b>							
7	¿Promueve que participe en actividades de grupo por medio de la tecnología?	X		X		X		
8	¿Propicia que pueda socializar lo que aprendí por medio de comunidades virtuales?	X		X		X		
9	¿Favorece una adecuada retroalimentación de lo que aprendí con las herramientas digitales?	X		X		X		
10	¿Permite que pueda llevar un adecuado control y seguimiento de las herramientas digitales que uso?	X		X		X		
11	¿Fomenta el desarrollo de mis capacidades tecnológicas?	X		X		X		
12	¿Favorece que pueda establecer diversos objetivos para poder aprender por mí mismo mediante competencias digitales y tecnológicas?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 - Motivación</b>							
13	¿Permite que pueda identificar con claridad mis distintas necesidades de aprendizaje?	X		X		X		
14	¿Promueve que desarrolle diversas habilidades que me permitan aprender por mí mismo?	X		X		X		
15	¿Propicia que pueda usar distintos instrumentos de observación de mi agrado?	X		X		X		

16	¿Permite despertar en mí el interés de aprender contenidos y temas con el uso de la tecnología?	X		X		X	
17	¿Permite que pueda usar diversas formas de evaluar mis aprendizajes y que me resulten cómodas e interesantes?	X		X		X	
18	¿Favorece en mí el desarrollo de actividades colectivas e individuales en línea de acuerdo a mis gustos e intereses?	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** .....

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**      **Aplicable después de corregir [ ]**      **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg: MELÉNDEZ VALENZUELA, Amanda

**DNI:** 41378641

**Especialidad del validador:** Magister en Psicología Educativa.

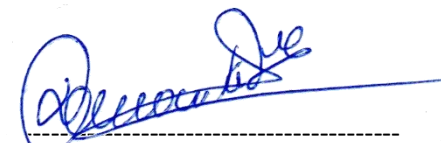
**Tarma, 16 de octubre del 2022.**

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.



-----  
**Firma del Experto Informante**

REGISTRO NACIONAL DE  
**GRADOS ACADÉMICOS Y TÍTULOS PROFESIONALES**

Aplicativo

Guía



MELENDEZ VALENZUELA, AMANDA DNI 41378641	EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 09/11/2005 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO <i>PERU</i>
MELENDEZ VALENZUELA, AMANDA DNI 41378641	LICENCIADO EN EDUCACION EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 08/03/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO <i>PERU</i>
MELENDEZ VALENZUELA, AMANDA DNI 41378641	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 09/11/2005 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO <i>PERU</i>
MELENDEZ VALENZUELA, AMANDA DNI 41378641	MAGISTER EN PSICOLOGIA EDUCATIVA Fecha de diploma: 20/01/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD PRIVADA CÉSAR VALLEJO <i>PERU</i>

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace  
<https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS QUIZIZZ**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interactividad</b>							
1	¿Consideras que la plataforma de la herramienta Quizizz es interactiva y amigable?		X	X		X		Dependería del grado, no se indica grado.
2	¿Crees que brinda un buen soporte técnico para poder resolver dudas o hacer consultas sobre el uso de la plataforma Quizizz?		X	X		X		Idem
3	¿Los ejercicios y actividades de la plataforma Quizizz estimulan tu aprendizaje?	X		X		X		Ninguna
4	¿El uso de la plataforma Quizizz te ayuda a concentrarte en las actividades de aprendizaje?	X		X		X		Ninguna
5	¿El resolver los cuestionarios me ayuda a entender los temas de las clases?	X		X			X	Los otros ítems están en segunda persona y este en primera
	<b>DIMENSIÓN 2: Flexibilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	¿Crees que es importante encontrar cuestionarios sobre distintos temas?	X		X		X		
7	¿Es bueno poder descargar los contenidos de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
8	¿Piensas que en la plataforma Quizizz podrás ver un registro de resultados de distintos cuestionarios?	X		X		X		
9	¿Crees que en la plataforma Quizizz puedes ver en qué puesto estás en función a otros integrantes?	X		X		X		
10	¿Consideras que es fácil ver los archivos que suben otras personas a la plataforma?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Escalabilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	¿Crees que es importante que dentro de la plataforma Quizizz todos los cursos tengan un solo esquema?	X		X		X		
12	¿Crees que es necesario que la plataforma Quizizz se asocie a distintos recursos como bibliotecas, Classroom o Gmail?	X		X		X		
13	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita interactuar con distintos recursos informáticos?	X		X		X		
14	¿La plataforma Quizizz permite que te conectes sin demora?	X		X		X		



15	¿Es posible ver de forma sencilla los distintos archivos que se suben a la plataforma Quizizz?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Estandarización</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	¿Te gusta la música, preguntas y colores de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
17	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita ser competitivo frente a tus compañeros?	X		X		X		
18	¿Es necesario que la plataforma Quizizz te muestre lo que debes trabajar?	X		X		X		
19	¿Consideras que es necesario que todos los cuestionarios tengan una estructura similar?	X		X		X		
20	¿Crees que es importante que la plataforma te permita crear cuestionarios que te ayuden a repasar temas de distintas áreas?	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si es suficiente para su aplicabilidad.....

**Opinión de aplicabilidad:**      **Aplicable [ X ]**              **Aplicable después de corregir [ ]**              **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. Mandujano Valencia Teodoro Antonio

**DNI:** 21066763

**Especialidad del validador:** Maestro en Gestión Educativa y Didáctica.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

...17., de octubre. del 2022.



Antonio Mandujano Valencia  
Jefe del Programa de Estudios  
de Educación Primaria

**Firma del Experto Informante**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EVALUACIÓN GAMIFICADA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 - Uso de recursos virtuales</b>							
1	¿Permite que yo mismo desarrolle estrategias de aprendizaje usando diversas herramientas digitales?	X		X		X		
2	¿Promueve el desarrollo de mi creatividad por medio de la tecnología?	X		X		X		
3	¿Propicia que utilice de modo adecuado distintos recursos tecnológicos?	X		X		X		
4	¿Permite que planifique actividades que van a regular en mí un uso adecuado de los recursos tecnológicos?	X		X		X		
5	¿Favorece la implementación de diversas estrategias para que haga un uso correcto de los recursos virtuales?	X		X		X		
6	¿Fomenta que desarrolle mis aprendizajes de forma autónoma por medio de las herramientas digitales?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 - Eficacia de la evaluación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
7	¿Promueve que participe en actividades de grupo por medio de la tecnología?	X		X		X		Sería factible de equipo
8	¿Propicia que pueda socializar lo que aprendí por medio de comunidades virtuales?	X		X		X		
9	¿Favorece una adecuada retroalimentación de lo que aprendí con las herramientas digitales?	X		X		X		
10	¿Permite que pueda llevar un adecuado control y seguimiento de las herramientas digitales que uso?	X		X		X		
11	¿Fomenta el desarrollo de mis capacidades tecnológicas?	X		X		X		
12	¿Favorece que pueda establecer diversos objetivos para poder aprender por mí mismo mediante competencias digitales y tecnológicas?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 - Motivación</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
13	¿Permite que pueda identificar con claridad mis distintas necesidades de aprendizaje?	X		X		X		
14	¿Promueve que desarrolle diversas habilidades que me permitan aprender por mí mismo?	X		X		X		

15	¿Propicia que pueda usar distintos instrumentos de observación de mi agrado?	X		X		X	
16	¿Permite despertar en mí el interés de aprender contenidos y temas con el uso de la tecnología?	X		X		X	
17	¿Permite que pueda usar diversas formas de evaluar mis aprendizajes y que me resulten cómodas e interesantes?	X		X		X	
18	¿Favorece en mí el desarrollo de actividades colectivas e individuales en línea de acuerdo a mis gustos e intereses?	X		X		X	

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** Si es suficiente para su aplicabilidad

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg. Mandujano Valencia Teodoro Antonio

**DNI:** 21066763

**Especialidad del validador:** Maestro en Gestión Educativa y Didáctica.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

.....17...., de octubre. del 2022.



Antonio Mandujano Valencia  
Jefe del Programa de Estudios  
de Educación Primaria

**Firma del Experto Informante**



(\*\*) Si existe alguna observación en tu nombre o DNI [haz clic aquí](#).

### Resultado

GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
MANDUJANO VALENCIA, TEODORO ANTONIO DNI 21066763	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 16/10/2014 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
MANDUJANO VALENCIA, TEODORO ANTONIO DNI 21066763	MAESTRO EN GESTIÓN EDUCATIVA Y DIDÁCTICA Fecha de diploma: 14/05/19 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 20/04/2012 Fecha egreso: 31/12/2014	UNIVERSIDAD NACIONAL DEL CENTRO DEL PERÚ <i>PERU</i>

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace  
<https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS QUIZIZZ**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interactividad</b>							
1	¿Consideras que la plataforma de la herramienta Quizizz es interactiva y amigable?	X		X		X		
2	¿Crees que brinda un buen soporte técnico para poder resolver dudas o hacer consultas sobre el uso de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
3	¿Los ejercicios y actividades de la plataforma Quizizz estimulan tu aprendizaje?	X		X		X		
4	¿El uso de la plataforma Quizizz te ayuda a concentrarte en las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
5	¿El resolver los cuestionarios me ayuda a entender los temas de las clases?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Flexibilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
6	¿Crees que es importante encontrar cuestionarios sobre distintos temas?	X		X		X		
7	¿Es bueno poder descargar los contenidos de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
8	¿Piensas que en la plataforma Quizizz podrás ver un registro de resultados de distintos cuestionarios?	X		X		X		
9	¿Crees que en la plataforma Quizizz puedes ver en qué puesto estás en función a otros integrantes?	X		X		X		
10	¿Consideras que es fácil ver los archivos que suben otras personas a la plataforma?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Escalabilidad</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
11	¿Crees que es importante que dentro de la plataforma Quizizz todos los cursos tengan un solo esquema?	X		X		X		
12	¿Crees que es necesario que la plataforma Quizizz se asocie a distintos recursos como bibliotecas, Classroom o Gmail?	X		X		X		
13	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita interactuar con distintos recursos informáticos?	X		X		X		
14	¿La plataforma Quizizz permite que te conectes sin demora?	X		X		X		

15	¿Es posible ver de forma sencilla los distintos archivos que se suben a la plataforma Quizizz?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 4: Estandarización</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	<b>Si</b>	<b>No</b>	
16	¿Te gusta la música, preguntas y colores de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
17	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita ser competitivo frente a tus compañeros?	X		X		X		
18	¿Es necesario que la plataforma Quizizz te muestre lo que debes trabajar?	X		X		X		
19	¿Consideras que es necesario que todos los cuestionarios tengan una estructura similar?	X		X		X		
20	¿Crees que es importante que la plataforma te permita crear cuestionarios que te ayuden a repasar temas de distintas áreas?	X		X		X		

**Observaciones (precisar si hay suficiencia):** .....

**Opinión de aplicabilidad:**    **Aplicable [ X ]**        **Aplicable después de corregir [ ]**        **No aplicable [ ]**

**Apellidos y nombres del juez validador:** Mg: SOLIS CRISTÓBAL, David

**DNI:** 10819862

**Especialidad del validador:** Maestro en Gerencia e Innovación Educativa.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

**Tarma, 16 de octubre del 2022.**

**Firma del Experto Informante**

### CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EVALUACIÓN GAMIFICADA

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 - Uso de recursos virtuales</b>							
1	¿Permite que yo mismo desarrolle estrategias de aprendizaje usando diversas herramientas digitales?	X		X		X		
2	¿Promueve el desarrollo de mi creatividad por medio de la tecnología?	X		X		X		
3	¿Propicia que utilice de modo adecuado distintos recursos tecnológicos?	X		X		X		
4	¿Permite que planifique actividades que van a regular en mí un uso adecuado de los recursos tecnológicos?	X		X		X		
5	¿Favorece la implementación de diversas estrategias para que haga un uso correcto de los recursos virtuales?	X		X		X		
6	¿Fomenta que desarrolle mis aprendizajes de forma autónoma por medio de las herramientas digitales?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 - Eficacia de la evaluación</b>							
7	¿Promueve que participe en actividades de grupo por medio de la tecnología?	X		X		X		
8	¿Propicia que pueda socializar lo que aprendí por medio de comunidades virtuales?	X		X		X		
9	¿Favorece una adecuada retroalimentación de lo que aprendí con las herramientas digitales?	X		X		X		
10	¿Permite que pueda llevar un adecuado control y seguimiento de las herramientas digitales que uso?	X		X		X		
11	¿Fomenta el desarrollo de mis capacidades tecnológicas?	X		X		X		
12	¿Favorece que pueda establecer diversos objetivos para poder aprender por mí mismo mediante competencias digitales y tecnológicas?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 - Motivación</b>							
13	¿Permite que pueda identificar con claridad mis distintas necesidades de aprendizaje?	X		X		X		
14	¿Promueve que desarrolle diversas habilidades que me permitan aprender por mí mismo?	X		X		X		

15	¿Propicia que pueda usar distintos instrumentos de observación de mi agrado?	X		X		X	
16	¿Permite despertar en mí el interés de aprender contenidos y temas con el uso de la tecnología?	X		X		X	
17	¿Permite que pueda usar diversas formas de evaluar mis aprendizajes y que me resulten cómodas e interesantes?	X		X		X	
18	¿Favorece en mí el desarrollo de actividades colectivas e individuales en línea de acuerdo a mis gustos e intereses?	X		X		X	

Observaciones (precisar si hay suficiencia): .....

Opinión de aplicabilidad:    **Aplicable [ X ]**            **Aplicable después de corregir [ ]**            **No aplicable [ ]**

Apellidos y nombres del juez validador: Mg: SOLIS CRISTÓBAL, David

DNI: 10819862

Especialidad del validador: Maestro en Gerencia e Innovación Educativa.

Tarma, 16 de octubre del 2022.

<sup>1</sup>**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

<sup>2</sup>**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

<sup>3</sup>**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo.

**Nota:** Se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

-----  
Firma del Experto Informante



SOLIS CRISTOBAL, DAVID DNI 10819862	EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 09/11/2005 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO PERU
SOLIS CRISTOBAL, DAVID DNI 10819862	LICENCIADO EN EDUCACION EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 17/03/2006 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO PERU
SOLIS CRISTOBAL, DAVID DNI 10819862	BACHILLER EN CIENCIAS DE LA EDUCACION Fecha de diploma: 09/11/2005 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL HERMILIO VALDIZÁN DE HUÁNUCO PERU
SOLIS CRISTOBAL, DAVID DNI 10819862	MAESTRO EN GERENCIA E INNOVACIÓN EDUCATIVA Fecha de diploma: 16/08/16 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: 07/05/2012 Fecha egreso: 06/02/2014	UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCÍDES CARRIÓN PERU

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace  
<https://enlinea.sunedu.gob.pe/>

**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTAS QUIZIZZ**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1: Interactividad</b>							
1	¿Consideras que la plataforma de la herramienta Quizizz es interactiva y amigable?	X		X		X		
2	¿Crees que brinda un buen soporte técnico para poder resolver dudas o hacer consultas sobre el uso de la plataforma Quizizz?	X		X		X		
3	¿Los ejercicios y actividades de la plataforma Quizizz estimulan tu aprendizaje?	X		X		X		
4	¿El uso de la plataforma Quizizz te ayuda a concentrarte en las actividades de aprendizaje?	X		X		X		
5	¿El resolver los cuestionarios me ayuda a entender los temas de las clases?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2: Flexibilidad</b>							
6	¿Crees que es importante encontrar cuestionarios sobre distintos temas?	X		X		X		
7	¿Es bueno poder descargar los contenidos de la plataforma Quizizz?	X		X			X	¿Es favorable poder descargar los contenidos...?
8	¿Piensas que en la plataforma Quizizz podrás ver un registro de resultados de distintos cuestionarios?	X		X		X		
9	¿Crees que en la plataforma Quizizz puedes ver en qué puesto estás en función a otros integrantes?	X		X			X	¿Cuál es el sentido de esta pregunta?
10	¿Consideras que es fácil ver los archivos que suben otras personas a la plataforma?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3: Escalabilidad</b>							
11	¿Crees que es importante que dentro de la plataforma Quizizz todos los cursos tengan un solo esquema?	X		X		X		
12	¿Crees que es necesario que la plataforma Quizizz se asocie a distintos recursos como bibliotecas, Classroom o Gmail?	X		X		X		
13	¿Crees que es bueno que la plataforma te permita interactuar con distintos recursos informáticos?	X		X		X		
14	¿La plataforma Quizizz permite que te conectes sin demora?		X		X		X	Si crees que es importante inclúyelo.



**CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EVALUACIÓN GAMIFICADA**

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia <sup>1</sup>		Relevancia <sup>2</sup>		Claridad <sup>3</sup>		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	<b>DIMENSIÓN 1 - Uso de recursos virtuales</b>							
1	¿Permite que yo mismo desarrolle estrategias de aprendizaje usando diversas herramientas digitales?	X		X		X		
2	¿Promueve el desarrollo de mi creatividad por medio de la tecnología?	X		X		X		
3	¿Propicia que utilice de modo adecuado distintos recursos tecnológicos?	X		X		X		
4	¿Permite que planifique actividades que van a regular en mí un uso adecuado de los recursos tecnológicos?	X		X		X		
5	¿Favorece la implementación de diversas estrategias para que haga un uso correcto de los recursos virtuales?	X		X		X		
6	¿Fomenta que desarrolle mis aprendizajes de forma autónoma por medio de las herramientas digitales?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 2 - Eficacia de la evaluación</b>							
7	¿Promueve que participe en actividades de grupo por medio de la tecnología?	X		X		X		
8	¿Propicia que pueda socializar lo que aprendí por medio de comunidades virtuales?	X		X		X		
9	¿Favorece una adecuada retroalimentación de lo que aprendí con las herramientas digitales?	X		X		X		
10	¿Permite que pueda llevar un adecuado control y seguimiento de las herramientas digitales que uso?	X		X		X		
11	¿Fomenta el desarrollo de mis capacidades tecnológicas?	X		X		X		
12	¿Favorece que pueda establecer diversos objetivos para poder aprender por mí mismo mediante competencias digitales y tecnológicas?	X		X		X		
	<b>DIMENSIÓN 3 - Motivación</b>							
13	¿Permite que pueda identificar con claridad mis distintas necesidades de aprendizaje?	X		X		X		
14	¿Promueve que desarrolle diversas habilidades que me permitan aprender por mí mismo?	X		X		X		



GRADUADO	GRADO O TÍTULO	INSTITUCIÓN
LOPEZ KOHLER, JOSE RAUL DNI 21079898	LICENCIADO EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 15/01/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LOPEZ KOHLER, JOSE RAUL DNI 21079898	LICENCIADA EN EDUCACION PRIMARIA Fecha de diploma: 15/01/2007 Modalidad de estudios: -	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LOPEZ KOHLER, JOSE RAUL DNI 21079898	BACHILLER EN EDUCACION Fecha de diploma: 24/08/2004 Modalidad de estudios: -  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>
LOPEZ KOHLER, JOSE RAUL DNI 21079898	MAGISTER EN CIENCIAS AMBIENTALES CON MENCION EN CONTROL DE LA CONTAMINACION Y ORDENAMIENTO AMBIENTAL Fecha de diploma: 06/11/15 Modalidad de estudios: PRESENCIAL  Fecha matrícula: Sin información (***) Fecha egreso: Sin información (***)	UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS <i>PERU</i>

(\*\*\*) Ante la falta de información, puede presentar su consulta formalmente a través de la mesa de partes virtual en el siguiente enlace  
<https://enlinea.sunedu.gob.pe/>



**UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO**

**ESCUELA DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN**

**Declaratoria de Autenticidad del Asesor**

Yo, MORAN RAMOS LUIS DANIEL, docente de la ESCUELA DE POSGRADO MAESTRÍA EN ADMINISTRACIÓN DE LA EDUCACIÓN de la UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO SAC - LIMA NORTE, asesor de Tesis titulada: "Herramientas Quizizz y la evaluación gamificada en estudiantes de primaria de una institución educativa de Tarma, 2022", cuyo autor es BALDEON BARRIOS OMAR JAVIER, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 15.00%, verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin, el cual ha sido realizado sin filtros, ni exclusiones.

He revisado dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituyen plagio. A mi leal saber y entender la Tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

En tal sentido, asumo la responsabilidad que corresponda ante cualquier falsedad, ocultamiento u omisión tanto de los documentos como de información aportada, por lo cual me someto a lo dispuesto en las normas académicas vigentes de la Universidad César Vallejo.

LIMA, 07 de Enero del 2023

Apellidos y Nombres del Asesor:	Firma
MORAN RAMOS LUIS DANIEL <b>DNI:</b> 40623464 <b>ORCID:</b> 0000-0002-8244-5390	Firmado electrónicamente por: MORAMOSL el 07- 01-2023 09:41:47

Código documento Trilce: TRI - 0512236