



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZZ EN EL AULA DE INNOVACIÓN
ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA I.E. 2035, LOS OLIVOS
2022

Línea de investigación:
Educación para la sociedad de conocimiento

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

Autor

Zevallos Avila, Katye Maribel

Asesor

Mañaccasa Vásquez, María Soledad

ORCID: 0000-0002-9591-2496

Jurado

Alva Miguel, Walter Hugo

Saravia Domínguez, Hurganda

Macavilca Macavilca, Percy John

Lima - Perú

2025

RECONOCIMIENTO - NO COMERCIAL - SIN OBRA DERIVADA
(CC BY-NC-ND)



USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ EN EL AULA DE INNOVACIÓN ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA I.E. 2035, LOS OLIVOS.

INFORME DE ORIGINALIDAD

18%

INDICE DE SIMILITUD

18%

FUENTES DE INTERNET

4%

PUBLICACIONES

8%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	5%
2	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal Trabajo del estudiante	2%
3	hdl.handle.net Fuente de Internet	1%
4	1library.co Fuente de Internet	1%
5	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	1%
6	intef.es Fuente de Internet	1%
7	www.dykinson.com Fuente de Internet	<1%
8	repositorio.une.edu.pe Fuente de Internet	<1%



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZZ EN EL AULA DE INNOVACIÓN ESTUDIANTES DEL QUINTO DE PRIMARIA DE LA I.E. 2035, LOS OLIVOS 2022

Línea de Investigación:

Educación para la Sociedad del Conocimiento

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

Autor(a)

Zevallos Avila, Katye Maribel
(orcid.org/0009-0004-3451-3522)

Asesor(a)

Mañaccasa Vásquez, María Soledad
(orcid.org/0000-0002-9591-2496)

Jurado

Alva Miguel, Walter Hugo
Saravia Domínguez, Hurganda
Macavilca Macavilca, Percy John

Lima – Perú

2024

Dedicatoria

A Dios por la bendición de vivir día a día, porque siempre me guía y acompaña. A mi familia, que son la inspiración de mi vida, sin su apoyo y comprensión no sería posible ningún éxito.

Agradecimiento

A la Comunidad Educativa de I.E. 2035 que me permitió realizar el presente trabajo de investigación.

En especial a mi asesora Dra. María Soledad Mañaccasa Vásquez, por la asesoría brindada en la presente investigación y por su apoyo incondicional.

Índice

I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Descripción del problema	3
1.2. Antecedentes	5
1.3. Objetivos	27
1.4. Justificación	28
1.5. Impactos esperados del trabajo académico	29
II. METODOLOGÍA	30
III. RESULTADOS	36
IV. CONCLUSIONES	48
V. RECOMENDACIONES	49
VI. REFERENCIAS	51
VII. ANEXOS	58

Índice de tablas

Tabla 1.	Distribución de frecuencias según la variable: Herramienta Quizizz	36
Tabla 2.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Interactividad	37
Tabla 3.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Flexibilidad	38
Tabla 4.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Escalabilidad	39
Tabla 5.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Estandarización	40
Tabla 6.	Distribución de frecuencias según la variable: Aula de innovación	41
Tabla 7.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Sistema tecnológico	42
Tabla 8.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Sistema operativo	43
Tabla 9.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Actitudes necesarias con las TIC	44
Tabla 10.	Distribución de frecuencias según la dimensión: Uso del internet	45

Índice de figuras

Figura 1.	Variable: Herramienta Quizizz	36
Figura 2.	Dimensión: Interactividad	37
Figura 3.	Dimensión: Flexibilidad	38
Figura 4.	Dimensión: Escalabilidad	39
Figura 5.	Dimensión: Estandarización	40
Figura 6.	Variable: Aula de innovación	41
Figura 7.	Dimensión: Sistema tecnológico	42
Figura 8.	Dimensión: Sistema operativo	43
Figura 9.	Dimensión: Actitudes necesarias con las TIC	44
Figura 10.	Dimensión: Uso del internet	45

RESUMEN

El objetivo de este estudio es determinar la relación que existe entre la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación por parte de los alumnos de quinto de primaria de I.E. 2035 - Los Olivos. El estudio es cuantitativo, descriptivo correlacional y no experimental. La muestra fue de 50 estudiantes y se aplicó dos cuestionarios: la primera variable de 15 ítems y la segunda variable de 19 ítems. Antes de aplicar los instrumentos, esos fueron validados y se sometió a la confiabilidad para asegurar el buen estudio y los resultados sean acorde a la problemática planteada. Los resultados demostraron que, el valor alcanzado ($r = 0,977$) evidencia una correlación positiva alta, además el p valor = 0,000 es menor al valor de $\alpha=0,05$, indicando que existe relación significativa entre herramienta Quizizz y aula de innovación. En suma, la mayoría de los estudiantes deberían también empaparse de nuevos conocimientos por medio del Quizizz en el aula de innovación de la institución para que sus perspectivas cambien y conozcan las ventajas como su interactividad y su variedad de actividades.

Palabras clave: Quizizz, aula de innovación, herramienta, uso de internet.

ABSTRACT

The objective of this study is to determine the relationship between the Quizizz tool and the Innovation Classroom by fifth grade students of I.E. 2035 - Los Olivos. The study is quantitative, descriptive correlational and non-experimental. The sample was 50 students and two questionnaires were applied: the first variable of 15 items and the second variable of 19 items. Before applying the instruments, they were validated and subjected to reliability to ensure the good study and the results are in accordance with the problem posed. The results showed that the value reached ($r = 0.977$) shows a high positive correlation, in addition the p value = 0.000 is lower than the value of $\alpha = 0.05$, indicating that there is a significant relationship between the Quizizz tool and the innovation classroom. In short, most students should also absorb new knowledge through Quizizz in the institution's innovation classroom so that their perspectives change and they learn about the advantages such as its interactivity and variety of activities.

Keywords: Quizizz, innovation classroom, tool, use of the internet.

I. INTRODUCCIÓN

La era de la globalización ha evocado un cambio radical en la educación en las últimas décadas, pasando de una educación tradicional, enciclopedista, con desconocimiento de la realidad a una educación integral, activa, transversal y dinámica tecnológicamente debido al uso y manejo de las herramientas digitales. Estas estrategias de aprendizaje son relevantes porque se da la recuperación de saberes y la metacognición de la actividad. Esta nueva tecnología plasmada en las aulas permite compartir y recopilar los contenidos que se usan, además ahorran tiempo y mejoran la organización, siendo usadas a nivel nacional.

Una de las herramientas más conocidas es Quizizz una plataforma digital educativa que motiva a los niños y niñas a participar en eventos totalmente atractivos y divertidos, alentando a los múltiples participantes a activar su atención, concentración, memoria, rapidez, comprensión y conocimiento, y a su vez creando situaciones de desafío y superación. Este panorama se despliega en el Aula de Innovación Pedagógica aplicando las TIC, es decir, en este entorno, los educandos cuentan con un horario de clases versátil que se ajusta a sus necesidades e intereses. Ante esto, la investigación aplicó un programa que contenía gamificación, utilizando la plataforma Quizizz, alentando la motivación continua en el AIP (Aula de innovación pedagógica), reflejándose el esfuerzo de cada educando y promoviendo competencias armoniosas, interactivas y creativas.

Según Gómez (2018), al emplear herramientas digitales que promueven la actitud lúdica, en el proceso de revisión de conocimientos y/o evaluación., se logra una participación más activa, ya que la creación de una relación positiva con el error, permite que este se convierta en un motivador para la auto superación.

Asimismo, Minedu (2023), en el AIP se brinda formación en el uso y manejo de las TIC, y debe ser utilizado por todos los educandos de la I.E. El espacio de aprendizaje del

aula de innovación debe ser aprovechado, por lo tanto, requiere de un escenario pedagógico adecuado.

Por ello, en el presente trabajo se observó que es necesario usar metodologías activas en el proceso de aprendizaje y desarrollar competencias que involucren las TIC, que logren superar las dificultades propias de los cambios en la vida cotidiana en un corto plazo, a fin de conocer en los educandos: sus aptitudes, exigencias, gustos y modalidades particulares. Efectivamente, la sugerencia de utilizar el Quizizz para el aprendizaje que se lleva a cabo en las aulas de enseñanza innovadora logra atraer la atención de los estudiantes para el desarrollo de habilidades en el ámbito escolar con aprendizajes efectivos sobrellevando óptimamente el regreso a la presencialidad, luego de una educación remota. En consecuencia, este trabajo tiene como propósito conocer la importancia del estudio realizado sobre el empleo de la herramienta Quizizz como un recurso motivador, atractivo y divertido de enseñar en la era digital.

Esta investigación buscó determinar el uso de la herramienta Quizizz en el Aula de Innovación Pedagógica.

En el capítulo I “Introducción” está el problema general y específicos, antecedentes y justificación.

En el capítulo II “Metodología” como la recolección de datos, la muestra y el diseño de la investigación.

En el capítulo III “Resultados”

En el capítulo IV “Conclusiones”.

En el capítulo V “Recomendaciones” dándose posibles alternativas para abordar la situación problemática.

En el capítulo VI “Referencias”.

Por último, el capítulo VII “Anexos”.

1.1. Descripción del problema

Dentro de los enfoques educativos, con el correr de los años, se ha manifestado un rubro de nuevas tendencias cibernéticas que han llevado a que el docente sea un puente transmisor de enseñanza tecnológica interactiva por medio de aulas de innovación que originan una formación integral.

A nivel mundial, durante de la pandemia aumentó la crisis en todos los aspectos político, económico, social y educativo. Con respecto a la educación, el Grupo de Trabajo de Tecnología e Innovación en Educación (2021) comprobó que la inclusión de la tecnología en la educación era ineludible y urgente, no solo por la gran demanda de un nuevo modelo de educación a distancia, o por un sistema híbrido, sino también para cambiar mejorar la calidad de la enseñanza y el uso de plataformas digitales: Kahoot, Khan Academy, Quizizz y otras más a largo plazo. En la educación remota y semi presencial se han presentado varios desafíos para los estudiantes y docentes, quienes solo elaboran y ejecutan un currículo a base de componentes cognitivos realizando un trabajo monótono y desmotivador, en circunstancias muy difíciles para varias familias. Sin embargo, la capacitación de varios docentes y el esfuerzo de muchos padres de familia ayudaron a un acercamiento a plenitud de las brechas digitales.

A nivel nacional, el Ministerio de Educación (2023) ha elaborado un currículo a base de competencias que engloba no solo lo cognitivo sino también lo actitudinal. Es por ello que uno de los mayores retos que enfrenta el gobierno es la falta de capacidad para desarrollar plataformas en línea efectivas, responder a la gran demanda de formación docente y sobre todo el aprendizaje estudiantil. En la educación pública estos retos se hacen más complejos por la burocracia estatal y la situación económica de los padres. Pero ante la necesidad de comunicarse surgieron varias formas de hacerlo como el hilo telefónico o el WhatsApp, y en escasamente el uso de la video llamadas, por falta de conectividad, dificultando al inicio

acceder a las plataformas digitales. Sin embargo, a fines del 2021, se fueron desarrollando y usando las herramientas digitales para la autoevaluación de competencias y sus capacidades tecnológicas de los estudiantes. En el Perú, la brecha digital aumentó mucho más en los últimos tiempos a causa de la pandemia. El brote de COVID-19 demostró que la desigualdad en acceso a Internet y tecnologías de información en el país es enorme. La brecha digital ha causado que no contemos con una educación igualitaria y de calidad debido al descenso económico que beneficia a todos los peruanos.

A nivel institucional, la I.E. 2035 de Los Olivos posee un aula de innovación pedagógica que no es utilizado de manera adecuada ya que los estudiantes no realizan continuamente trabajos tecnológicos como el uso del Quizizz entablando bloques de una inadecuada enseñanza-aprendizaje en los estudiantes de dicha institución. Debido a ello, se llevó a cabo esta investigación con el propósito de medir el uso de la herramienta Quizizz y su relación con el Aula de Innovación Pedagógica en los estudiantes del 5to grado de primaria, para poder exponer su necesidad de socializar, fortalecer y dinamizar las sesiones con esta herramienta de gamificación. En este mundo globalizado, el estudiante debe recibir una enseñanza fructífera, responsable, segura y actualizada creando expectativas que los llevan a desarrollar competencias a través de la motivación y actualización.

Formulación del Problema General

¿Cuál es la relación que existe entre el uso de la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022?

Problemas Específicos

¿Cuál es la relación que existe entre la interactividad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la estandarización de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la flexibilidad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022?

¿Cuál es la relación que existe entre la escalabilidad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022?

1.2. Antecedentes

1.2.1 Antecedentes internacionales

Lazarte y Gómez (2021) en su estudio “Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior”, tuvo el propósito de explorar las opiniones de estudiantes de posgrado sobre el uso de Quizizz en la asignatura de Gestión Cultural Avanzada en el Ámbito Editorial, como parte de un máster en una universidad española que ofrece educación en línea. Utilizaron una metodología mixta con enfoque cualitativo y cuantitativo, empleando un diseño secuencial exploratorio y una muestra de 106 estudiantes. El cuestionario fue el instrumento principal de recolección de datos. Los hallazgos revelaron que la totalidad de los participantes (n=9) percibían que Quizizz promovía una competencia amigable en el entorno virtual, lo cual incrementaba su motivación para el aprendizaje. Se concluyó que la percepción general de los estudiantes de posgrado respecto al uso de Quizizz en la clase virtual es favorable.

Catagua y Vigueras (2023) en su investigación “*La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes*” desarrollaron una investigación con el propósito de crear una estrategia metodológica para la implementación de Quizizz como herramienta de gamificación, con el fin de mejorar el proceso de evaluación llevado a cabo por los docentes en la Unidad Educativa Fiscal Rio Puca del Cantón Olmedo.

Este estudio empleó una metodología mixta, utilizando la observación, encuestas y entrevistas con los 40 docentes de la institución como métodos de recolección de datos. Los resultados indicaron un uso limitado o desconocimiento de herramientas web en la evaluación, con un 77.50% de los docentes manifestando un alto grado de acuerdo en la necesidad de su utilización, un 20% mostrando acuerdo moderado, y solo un 2.5% (un docente) expresando un bajo acuerdo. Se concluye que el uso de la gamificación en la evaluación facilita la comprensión de conceptos, el dominio de los temas, y la retroalimentación continua entre los estudiantes.

Ramírez et al. (2020) en su indagación “*Usabilidad de las TIC en la Enseñanza Secundaria*” llevaron a cabo un estudio con el propósito de explorar cómo tanto docentes como estudiantes perciben la integración de las TIC del aula de innovación en una escuela secundaria pública, México. El enfoque metodológico fue de naturaleza cuantitativa y descriptiva, enmarcado en una investigación-acción. Se aplicó una encuesta, y la muestra incluyó a 23 profesores y 82 alumnos de una secundaria pública. Los datos obtenidos fueron analizados utilizando técnicas cuantitativas descriptivas y análisis cualitativo de contenido. Los resultados mostraron que, antes del taller, tanto docentes como estudiantes coincidieron en que el uso de TIC en la enseñanza era limitado, aunque reconocieron su relevancia en el ámbito escolar. Tras el taller, el 89.3% de los estudiantes consideraron que habían adquirido mayor conocimiento sobre el uso de las TIC en educación, y los docentes manifestaron una valoración positiva sobre la incorporación de estas herramientas en sus prácticas pedagógicas.

Díaz et al. (2024) en su estudio “*Aplicación y percepciones de Quizizz en la Educación: Una revisión sistemática en Scopus*” realizaron un análisis sistemático para explorar cómo se utiliza y percibe la herramienta Quizizz en el ámbito educativo utilizando la metodología de revisión sistemática y el enfoque PRISMA, examinando publicaciones en Scopus entre 2017 y 2023. Inicialmente, encontraron 460 registros, pero después de aplicar criterios de selección,

revisaron 15 estudios. Los hallazgos revelaron que el 86,7% de los estudios indicaron un impacto positivo del uso de Quizizz, el 6,7% reportó resultados mixtos dependiendo de la materia, y otro 6,7% mostró mejoras moderadas en las calificaciones académicas. En conclusión, el 93,3% de los estudios sugirió la viabilidad de utilizar Quizizz como una herramienta educativa, mientras que el 6,7% no abordó esta posibilidad.

1.2.2 Antecedentes internacionales

Gonzales et al. (2022) señalan en su investigación “Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero” explorar cómo los estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann en Tacna, Perú, perciben la utilización de Quizizz en el contexto del conectivismo durante el año académico 2021. Utilizando un enfoque descriptivo y un método inductivo, se aplicó un formulario virtual con 13 preguntas a una muestra de 168 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Facultad de Educación. Los hallazgos revelan que Quizizz promueve una conexión positiva con el aprendizaje. Se concluye que los estudiantes valoran las herramientas tecnológicas como fundamentales para un aprendizaje eficaz, ya que consideran que la tecnología, guiada por el docente, facilita clase dinámica y una participación activa.

Dextre y Vásquez (2022) En su estudio titulado “*Percepción de la implementación de la app Quizizz en un curso virtual de microbiología*” buscaron evaluar cómo los estudiantes de medicina perciben el uso de la aplicación Quizizz en un curso virtual de microbiología. Se utilizó un enfoque descriptivo de corte transversal para desarrollar el curso, que se estructuró en cuatro capítulos. Al finalizar cada capítulo, se implementó la aplicación Quizizz con 12 preguntas relacionadas con el contenido abordado. En el último módulo, se aplicó un cuestionario individual a los participantes, el cual incluía preguntas sobre su perfil sociodemográfico, rendimiento académico y percepción sobre el uso de Quizizz. De los 89

estudiantes encuestados, provenientes de nueve países de América Latina, el 62.9% eran mujeres. La mayoría, el 78.7%, ya había utilizado herramientas similares, y el 94.4% aprobó el uso de Quizizz en la enseñanza de su carrera, mientras que el 96.6% consideró que les ayudó a consolidar el conocimiento adquirido. Los autores concluyeron que, aunque la app es bien recibida, es necesario evaluar si su implementación justifica el esfuerzo y tiempo invertidos, o si simplemente se percibe como una actividad recreativa.

Rodríguez et al. (2023) en su investigación *“Innovación educativa en acción: herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios”* tuvieron como propósito explorar cómo las herramientas digitales influyen en la motivación estudiantil en el ámbito educativo postpandemia. La investigación, de carácter descriptivo y no experimental, incluyó una muestra de 283 estudiantes de diversas universidades en Lima. Los hallazgos confirmaron que el uso de herramientas digitales tiene un efecto positivo en la motivación de los estudiantes. La investigación concluye que el empleo de herramientas digitales como estrategias motivacionales avanzadas puede aumentar el disfrute del proceso de aprendizaje y la percepción de recompensa por parte de los estudiantes. No obstante, se destaca la importancia de que los docentes eviten métodos tradicionales y la demora en la retroalimentación, ya que estos factores pueden disminuir la motivación de los estudiantes.

Parra y Rengifo (2021) en su estudio *“Prácticas Pedagógicas Innovadoras Mediadas por las TIC”* tuvieron como propósito analizar cómo las herramientas digitales han influido en la motivación de los estudiantes en el contexto educativo posterior a la pandemia. Utilizando un enfoque cualitativo y un diseño biográfico-narrativo de carácter descriptivo, seleccionaron una muestra no aleatoria por conveniencia, conformada por tres profesores de secundaria. El instrumento principal fue un cuestionario de entrevista compuesto por seis preguntas clave. Los hallazgos revelan que, aunque los docentes incorporan innovaciones incrementales en sus prácticas diarias dentro del aula de innovación, adaptándose a las necesidades curriculares, no

suelen integrar de manera constante herramientas Web 2.0 ni Entornos Virtuales de Aprendizaje para complementar el trabajo fuera del aula. Entre los obstáculos señalados para esta situación se encuentran la falta de conectividad, la resistencia al cambio y una gestión educativa institucional insuficiente. Se concluye que los docentes implementan innovaciones pedagógicas de manera gradual, ajustándose a las demandas del entorno educativo, y estas innovaciones podrían ser difundidas para que otros docentes las adopten.

Marco Teórico

Variable: Herramienta Quizizz

Definición de Herramienta Quizizz

Zhao (2019) señala que Quizizz es una herramienta virtual educativa basada en juegos, que contiene actividades multijugador con los estudiantes del aula y hace que las prácticas y test sean divertidos e interactivos. Usando la herramienta Quizizz, los estudiantes pueden resolver cuestionarios en clase con el uso de sus celulares o Tablet. Quizizz posee la opción de crear avatares, escoger un tema, utilizar memes (si uno cree conveniente) y seleccionar la música adecuada, lo que genera motivación a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Quizizz permite que los alumnos compitan entre ellos, buscando quien ocupa los primeros puestos en cada cuestionario, generando motivación en cada sesión y ven su calificación en vivo en la tabla de posición. Los maestros pueden supervisar el proceso y descargar el informe cuando finalice el cuestionario para evaluar el desempeño de los estudiantes.

Ávila et al. (2019) afirman que Quizizz es una plataforma en línea que ofrece gratuito que posibilita a los educadores crear evaluaciones personalizadas para cada educando, cuyo efecto produce trabajar a su propio ritmo y mejorar el aprendizaje. La gratuidad de la plataforma permite el acceso universal a sus herramientas, lo que representa una ventaja significativa para aquellos interesados en el aprendizaje interactivo sin incurrir en costos elevados. Además, la plataforma ofrece la posibilidad de personalizar el aprendizaje para

satisfacer las necesidades específicas de cada alumno, lo que hace que el proceso sea más placentero y productivo. Para que el aprendizaje sea más divertido y eficaz, la plataforma también ofrece la opción de personalizar las necesidades específicas de cada alumno, con lo que se consigue una experiencia educativa más atractiva y satisfactoria.

Gonzales (2019) asevera que la plataforma virtual Quizizz se destaca por su capacidad para crear cuestionarios en línea con elementos lúdicos, diferenciándolo de otras herramientas similares. Además, ofrece la posibilidad de proporcionar retroalimentación a través de tarjetas con las claves precisas y la inclusión de imágenes personalizadas para hacer la experiencia más atractiva y acorde a la sesión. En cuanto a su impacto, Quizizz permite a los estudiantes participar en un concurso de manera autónoma, rápida e interesante, lo que fomenta su motivación. La rapidez con la que se pueden crear y administrar cuestionarios en Quizizz hace que sea muy útil para los profesores, ya que les permite ahorrar tiempo y enfocarse en otras tareas, como la preparación de lecciones y la retroalimentación individualizada. La posibilidad de incluir imágenes personalizadas en los cuestionarios de Quizizz no solo hace que la experiencia sea más divertida, sino que también ayuda a los educandos a visualizar mejor los conceptos que están aprendiendo y a recordarlos con facilidad.

Es muy Importante el uso de la herramienta Quizizz para los estudiantes, ya que estas herramientas digitales ayudaran a que el estudiante actúe con eficacia de manera continua y así pueda alcanzar altos niveles en sus calificaciones.

Según Glandon y Ulrich (2005) el uso de juegos como estrategia de enseñanza tiene ventajas importantes como debates y respuestas correctas ya que los alumnos tienen la oportunidad de recibir comentarios inmediatos sobre sus participaciones. Además, el aprendizaje a través de juegos digitales puede motivar a los estudiantes a superar retos. De este modo, los juegos pueden ser una herramienta útil para animar a los niños a estudiar activamente y desarrollar su capacidad de pensamiento crítico (Suo et al., 2018).

Dado que muchos juegos siguen el modelo de situaciones reales, pueden ser una herramienta útil para enseñar habilidades técnicas y prácticas, ya que ofrecen a los alumnos un entorno seguro y regulado en el que poner en práctica sus capacidades. Como los juegos suelen plantear problemas que exigen soluciones innovadoras, también pueden ayudar a desarrollar el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas de los educandos.

Según Suo et al. (2018) los estudiantes pueden tener una experiencia de aprendizaje atractiva y agradable con Quizizz, una herramienta de evaluación en línea. Esta fomenta colaboración y aprendizaje activo, lo que puede mejorar significativamente el desempeño de los estudiantes. Además, los estudiantes pueden jugar utilizando sus dispositivos electrónicos, lo que les permite practicar y mejorar sus habilidades en cualquier momento y lugar.

Además de ser una herramienta de evaluación en línea, también se destaca como una plataforma de aprendizaje social porque puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades comunicativas y sociales, que son vitales para su futuro éxito. El éxito futuro de los estudiantes depende de su capacidad para comunicarse y relacionarse con los demás, que puede desarrollarse a través de este contacto social. Al socializar en un ambiente cómodo y divertido, los estudiantes pueden desarrollar experiencias positivas y evitar sentirse abrumados al conocer nuevas personas. Es decir, Quizizz no solo mejora el desempeño académico de los estudiantes, sino que también contribuye a su desarrollo social y emocional.

Los usuarios de Google Classroom pueden acceder a Quizizz directamente desde su cuenta con una tarea o evaluación en línea. Al autenticarse con cuentas de Google vinculadas a colegios, esta conexión mejora la seguridad de los estudiantes y facilita el seguimiento de las tareas.

Poniendo de relieve algunas de sus virtudes de Quizizz, se menciona la simplicidad de la gestión, amplitud de gama, como la capacidad de reutilizar preguntas de otros profesores, informes detallados, invalidar respuestas rápidas y la verificación de errores después de la

prueba para mejorar la experiencia del usuario. Resulta mucho más sencillo al recopilar datos para la evaluación formativa de los estudiantes, dedicando más tiempo a otras tareas importantes, como la programación, el desarrollo y el procesamiento de materiales.

Hillmayr et al. (2020) afirmaron que el aprendizaje a través de instrumentos digitales interactivos puede resultar provechoso, no obstante, la respuesta idónea ante las acciones de los estudiantes en su aprendizaje, es la característica más destacada de la interactividad.

Mayer (2014) según la teoría cognitiva del aprendizaje, describió tres supuestos o escenarios: El escenario de doble canal o canal dual, en que los niños y niñas pueden organizar la información en dos estructuras cognitivas distintas, la percepción visual y la auditiva. La segunda suposición o escenario se refiere a la habilidad limitada para procesar información en un canal. Por lo tanto, es conveniente que los ambientes de aprendizaje fomenten la activación tanto de los canales, visuales y auditivos, con el fin de evitar la sobrecarga cognitiva. Esto es posible, por ejemplo, mediante la presentación de imágenes de sonido o textos orales en combinación con textos escritos o imágenes visuales (iconos, avatar, etc.) La tercera suposición o escenario es que los estudiantes deben involucrarse activamente el contenido del aprendizaje para entender la nueva información que se les brinda. (Hillmayr et al., 2020). Es importante recordar que los estudiantes también pueden beneficiarse de la enseñanza personalizada y la adaptación del contenido del aprendizaje a sus necesidades y habilidades individuales. En el proceso de enseñanza, es fundamental evitar la sobrecarga cognitiva del alumno, lo cual se puede lograr mediante una adecuada mezcla de estímulos que involucren la presentación de información en diferentes canales, tales como imágenes de sonido, textos orales, textos escritos e imágenes visuales. De esta manera, se logra una enseñanza completa y equilibrada que permite al alumno procesar la información de manera más efectiva.

Es evidente que existen capacidades difíciles de ser evaluadas usando un cuestionario en línea, por lo que no se recomienda como la única opción para recopilar datos o información,

pero en combinación con otros instrumentos de evaluación, es una opción muy apropiada y práctica.

Aprendizaje a través de la Herramienta Quizizz

A Vygotsky ya que la Zona de Desarrollo Proximal (ZPD), guía a los estudiantes para representar el nivel de habilidad fuera de la comodidad y el dominio de los estudiantes. Sin embargo, hace referencia al apoyo didáctico en el aprendizaje, como cuestionarios, juegos, instrucciones, tutoría, que ayudan al aprendizaje dentro de la ZPD de los estudiantes. En ese caso, un Quizizz puede ser el andamio en el proceso de aprendizaje, ya que el cuestionario y el juego pueden ser el apoyo instruccional (Priyanti et al., 2019).

El andamiaje puede adoptar diferentes formas, desde cuestionarios y juegos hasta tutorías y retroalimentación, ya que el objetivo es proporcionar al estudiante el apoyo necesario para avanzar en su proceso de aprendizaje y superar los obstáculos que puedan surgir.

La plataforma Quizizz en online y gratuita, es la base en la producción de evaluaciones considerando los estilos de aprendizaje de los niños, ya sea de manera individual o en conjunto. Usar la plataforma es muy fácil, ya que con cualquier dispositivo con acceso a internet puede usar la aplicación Quizizz, Otro beneficio, es que se vincula con otras páginas web como Classroom o Moodle y además el docente puede crear cuestionarios como tareas o evaluaciones. La plataforma Quizizz se destaca por su facilidad de uso, permitiendo a todos, especialmente a los más jóvenes, acceder a ella. Su carácter interactivo y la inclusión de elementos lúdicos la convierten en una herramienta didáctica y entretenida para los estudiantes, lo que les permite relacionar positivamente su aprendizaje y disfrutar del proceso educativo. Además, Quizizz ofrece la posibilidad de personalizar los cuestionarios, lo que representa una gran ventaja para los docentes, ya que les permite adaptar el contenido a las necesidades y características de cada clase. De este modo, las materias que se desea enseñar pueden incluirse

en las experiencias de aprendizaje de sus alumnos, lo que contribuye a una educación más efectiva y significativa.

De acuerdo con Zhao (2019) los niños y niñas que han hecho uso de Quizizz más a menudo, coinciden que es simple y sencilla de usar, que genera mucho interés y les permite concentrarse en clase, minimizando la distracción originada por otras herramientas electrónicas. Además, los estudiantes que la usan mayormente en el semestre obtienen puntajes de evaluación más altos, especialmente en los ítems sobre ejemplos visuales, esto crea entusiasmo y énfasis en el desarrollo de todas las áreas. En general, este estudio encuentra que los alumnos perciben que Quizizz tiene un efecto altamente positivo y el mejoramiento del promedio. Adicionalmente, según los comentarios de los estudiantes, su uso mejora su experiencia de aprendizaje, ya que les permite mejorar su comprensión de los temas tratados en clase. Asimismo, han expresado que la plataforma es altamente útil para mejorar su participación en el aula, ya que les brinda la oportunidad de interactuar de manera más activa y dinámica con el contenido de las lecciones, reduciendo la ansiedad ante los exámenes y fomentando la concentración.

Según lo expuesto por Gutiérrez (2019) hace más atractivo y dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es el objetivo de la estrategia de aprendizaje conocida como "gamificación", que mezcla aspectos de los juegos con el entorno del aula. En la actualidad, en educación, hay niños y niñas que son hiperactivos, les falta concentración, y se sienten desmotivados, ante ello debemos movilizar acciones para remediar este problema. La propuesta más aclamada por los docentes durante la sesión de aprendizaje es hacer uso e incorporar a nuestras actividades como juegos competitivos en clases, con la intención de cambiar e innovar la educación tradicional en una enseñanza con herramientas y un lugar ameno y lúdico.

La gamificación no solo hace más atractivo y dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje, si no, también puede mejorar la memoria de los alumnos, ya que les permite

aprender de manera más lúdica y participativa. Además, se fomenta el trabajo en equipo y la colaboración, ya que muchos juegos requieren de la participación de varios jugadores teniendo como efecto la resolución de conflictos, la toma de decisiones y la empatía. La gamificación también puede ser una técnica útil para enseñar competencias sociales y emocionales. Es fundamental recordar que, aunque la gamificación tiene el potencial de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es necesario considerar que cada estudiante tiene condiciones individuales para asegurar su efectividad. En particular, algunos estudiantes pueden presentar necesidades especiales que dificulten su participación en actividades de gamificación, como aquellos con trastornos del espectro autista o déficit de atención e hiperactividad. Debe ser crucial evaluar y personalizar la gamificación de acuerdo a sus necesidades individuales, utilizando estrategias pedagógicas específicas y adaptaciones curriculares para garantizar su inclusión y éxito académico.

Dimensiones de Herramientas Quizizz

Interactividad

Zhao (2019) señala que la interactividad permite a los estudiantes participar en actividades tipo concurso de manera lúdica, permitiéndoles ser los protagonistas de su propia formación

Quizizz es una plataforma de aprendizaje en línea que ha ganado mucha popularidad recientemente debido a su énfasis en el aprendizaje basado en juegos. Quizizz tiene como objetivo aumentar el disfrute y el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje al ofrecer cuestionarios interactivos y juegos multijugador. Esto puede tener un impacto muy positivo en el rendimiento académico al generar una sensación de entusiasmo e impulso.

Flexibilidad

Zhao (2019) asevera que es cuando los estudiantes acceden a la herramienta desde sus dispositivos móviles y ven información sobre su progreso, permitiéndoles adaptar su aprendizaje a sus necesidades individuales como: adaptarse según el currículo, contenidos y estilos pedagógicos que estipule la escuela. Además, pre visualiza las actividades de forma amigable.

Durante la sesión de clase, los docentes pueden iniciar el test de preguntas distribuyendo un código de juego proporcionado por la plataforma, los alumnos pueden unirse a la actividad desde cualquier dispositivo tecnológico. Al unirse al juego en Quizizz, a cada estudiante se le asigna un avatar propio, generando entusiasmo en ellos. Los maestros pueden seguir el proceso de los estudiantes mientras se unen al juego en Quizizz, donde en el monitor se podrá visualizar los nombres y avatares, para después dar inicio a la actividad cuando todos los participantes hayan ingresado.

Escalabilidad

Zhao (2019) afirma que es cuando la herramienta Quizizz se expande y adapta a diferentes tamaños de grupo, Quizizz se destaca por su capacidad de manejar cualquier cantidad de usuarios.

La plataforma Quizizz permite diseñar y lanzar evaluaciones con diferentes formatos como: preguntas con respuestas de verdadero o falso, respuestas de tipo múltiple, haciéndolo más útil para cualquier entorno de aprendizaje. Además de su enfoque lúdico y divertido, Quizizz permite compartir estas evaluaciones, con diferentes opciones de configuración, con otros colegas.

Estandarización

Zhao (2019) destaca que los usuarios comparten los ejercicios realizados como recursos didácticos. Este aprendizaje interactivo, hace que el educando pueda utilizarlo como una herramienta accesible y motivadora.

Los instructores pueden ajustar varios aspectos del juego en Quizizz, como la música de fondo, el tiempo para finalizar los cuestionarios, la visualización de los puntajes finales o solo de los 5 primeros puestos y activar o no la opción aleatoria para las preguntas. Incluso permite a los maestros asignar tareas extracurriculares después de la sesión de clase permitiendo a los estudiantes reforzar los aprendizajes desde la comodidad de sus dispositivos. Después de responder cada pregunta en una prueba (juego), los estudiantes reciben una observación inmediata que se presenta en el monitor como un meme. Los estudiantes disfrutan de memes divertidos con frases como "buen trabajo" o "inténtalo" dependiendo de la respuesta, sintiéndose más relajados y puedan seguir respondiendo otras preguntas.

Los estudiantes pueden ver su clasificación en vivo dentro de Quizizz, que se actualiza constantemente en función de su rendimiento durante todo el cuestionario, permitiendo ver su progreso en tiempo real.

Después de que todos los estudiantes hayan completado la actividad, los maestros pueden finalizar el juego, controlando el tiempo de la sesión. Además, es posible ver todas las respuestas y con soluciones, así los participantes pueden corregir y hacer retroalimentación del contenido. Así mismo, los profesores pueden resaltar fácilmente las preguntas más importantes tomando en cuenta los resultados. Los docentes podrán corregir y ayudar a los pupilos a descubrir cuáles son las falencias o debilidades que necesitan desarrollar. El cuestionario y resultados se encuentran en el sitio web y podrán ser descargados como archivos de Excel con total facilidad.

Variables: Aula de Innovación

Definición de Aula de Innovación

Según Monroy et al. (2018) los espacios dedicados a la innovación educativa se definen como entornos de aprendizaje y enseñanza que, en lugar de estar compuestos por estructuras físicas tradicionales, están diseñados con áreas de trabajo y plataformas digitales integradas a través de software.

Las aulas de innovación han dado lugar al desarrollo de plataformas de gestión del aprendizaje, las cuales facilitan la creación de entornos educativos al integrar materiales de enseñanza junto con herramientas para comunicación, colaboración y gestión.

Según Digión y Álvarez (2021) las aulas de innovación se conceptualizan como entornos virtuales diseñados con el propósito de proporcionar a los estudiantes oportunidades de aprendizaje utilizando diversos recursos y materiales educativos, siempre bajo la guía y el acompañamiento de un docente.

Parra y Agudelo (2020) definen el aula de innovación como una revisión de las perspectivas pedagógicas que también implica una actualización en las habilidades digitales esenciales para una enseñanza y aprendizaje continuos.

Vera et al. (2023) argumentan que la implementación de un aula de innovación pedagógica es fundamental para mantener a los estudiantes activos y motivados. Este tipo de entorno no solo favorece un aprendizaje participativo y dinámico, sino que también estimula la creatividad de los alumnos, permitiéndoles explorar nuevas formas de pensamiento y resolución de problemas.

Las aulas de innovación representan una evolución significativa en la educación, y su impacto es notable en diversos aspectos del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos espacios, descritos por Monroy et al. (2018) como entornos que integran tecnología digital en lugar de estructuras tradicionales, y como plataformas de gestión del aprendizaje, facilitan una

educación más dinámica y participativa. Según Digión y Álvarez (2021) permiten a los estudiantes acceder a variados recursos bajo la orientación de un docente, mientras que Parra y Agudelo (2020) destacan su papel en la actualización de habilidades digitales esenciales. Finalmente, Vera et al. (2023) resaltan cómo estos entornos fomentan la creatividad y la motivación de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje activo y exploratorio. La convergencia de estos enfoques subraya la importancia de adaptar las practicas educativas para preparar a los estudiantes para los desafíos contemporáneos.

Características del Aula de Innovación

Según Parra y Rengifo (2021) el aula de innovación se caracteriza por la incorporación de múltiples herramientas tecnológicas que se ajustan a las particularidades de cada proceso educativo. Estas herramientas son seleccionadas y utilizadas de acuerdo con el papel que desempeña el educador, el área de conocimiento que se aborda, el nivel educativo de los estudiantes y el entorno específico en el que se lleva a cabo la enseñanza. Esta adaptabilidad permite que el aula de innovación responda de manera flexible a las diversas demandas del contexto educativo.

Parra y Agudelo (2020) destacan que, entre las características esenciales de las aulas de innovación, se encuentra la capacidad de los docentes para reflexionar sobre sus experiencias y establecer nuevas conexiones como parte de la evolución de sus prácticas educativas.

Rosado et al. (2023) destacan que las aulas de innovación suelen integrar tecnología para mejorar el proceso educativo. Esto tiende a hacer el aprendizaje más interactivo y efectivo, contribuyendo a una educación de alta calidad y facilitando el cumplimiento de los objetivos educativos.

Palacios et al. (2021) destacan que un aspecto fundamental de las aulas de innovación es que la participación en actividades colaborativas no solo fomenta el aprendizaje y el

conocimiento, sino que también brinda la oportunidad de redefinirse y ajustar la propia perspectiva.

Toaquiza et al. (2024) destacan que una característica fundamental del aula de innovación es su capacidad para revolucionar los métodos educativos, garantizar la equidad en el acceso a la educación y apoyar el crecimiento completo de cada estudiante, sin tener en cuenta sus habilidades o características personales.

Las características del aula de innovación reflejan una integración profunda de tecnología y flexibilidad adaptativa en el proceso educativo. Según Parra y Rengifo (2021) la adaptabilidad de las herramientas tecnológicas al contexto específico de enseñanza y aprendizaje permite una respuesta eficaz a las diversas demandas educativas. Parra y Agudelo (2020) subrayan la importancia de la reflexión continua de los docentes como un motor para la evolución de sus prácticas. Rosado et al. (2023) y Palacios et al. (2021) coinciden en que la tecnología no solo hace el aprendizaje más interactivo y efectivo, sino que también fomenta la colaboración y la redefinición personal. Finalmente, Toaquiza et al. (2024) destacan que estas aulas deben revolucionar los métodos educativos y garantizar equidad, apoyando el desarrollo integral de todos los estudiantes. Esta visión integral y adaptativa es clave para una educación de calidad en el siglo XXI.

Nativos digitales vs. Inmigrantes digitales

Digión y Álvarez (2021) destacan que los estudiantes contemporáneos, al haber crecido en un entorno digital, tienden a preferir herramientas tecnológicas que sean intuitivas y accesibles desde sus dispositivos móviles.

Jara y Prieto (2018) argumentan que los inmigrantes digitales, a menudo, comienzan a usar tecnología avanzada en la adultez, mientras que los nativos digitales se desarrollan en un entorno tecnológico, desarrollando habilidades innatas en el uso de medios digitales desde una edad temprana.

Mora y González (2021) sostienen que, para alcanzar una conectividad eficaz en el aula innovadora, es fundamental superar la disparidad entre nativos digitales e inmigrantes digitales mediante el desarrollo de habilidades tecnológicas y de información.

Veloza (2023) subraya la importancia de que los educadores jóvenes, que ya forman parte de la generación de nativos digitales, hayan navegado con éxito la transición tecnológica y se sientan cómodos con las nuevas herramientas digitales. Además, enfatiza la necesidad de incorporar en la formación docente métodos de enseñanza innovadores que empleen estrategias dinámicas, participativas e interactivas, alineadas con los patrones cognitivos que dictan las plataformas digitales.

Olaya et al. (2024) argumentan que es esencial que los inmigrantes digitales faciliten el desarrollo de habilidades digitales fundamentales en las personas, lo cual les permitirá manejar eficazmente las herramientas digitales comunes. La evolución tecnológica ha creado una brecha entre nativos e inmigrantes digitales, manifestada en el ámbito educativo a través de diferencias en la competencia tecnológica y las preferencias de herramientas digitales. Mientras que los nativos digitales, inmersos en un entorno tecnológico desde temprana edad, muestran una fluidez innata con herramientas digitales, los inmigrantes digitales deben adaptarse a estas tecnologías, a menudo enfrentando desafíos en su integración efectiva. La clave para cerrar esta brecha, como argumentan Monroy et al. (2018) y Mora y González (2021), radica en diseñar espacios educativos innovadores que faciliten la integración de tecnologías y en capacitar a todos los educadores, independientemente de su origen digital, con habilidades avanzadas. La formación docente debe, por lo tanto, incorporar estrategias dinámicas y participativas que no solo optimicen el uso de plataformas digitales, sino que también permitan a los inmigrantes digitales desarrollar las competencias necesarias para una educación inclusiva y eficaz.

Formación docente para el aula de innovación

Rodríguez et al. (2023) argumentan que la función del educador en la integración de tecnologías digitales va más allá de simplemente manejarlas, abarcando también su habilidad para dirigir y apoyar a los estudiantes durante su proceso educativo.

Parra y Rengifo (2021) destacan que la formación de los docentes en contextos innovadores requiere una actualización en las estrategias pedagógicas, ajustes en las prácticas docentes y modificaciones en las políticas de administración educativa.

Parra y Agudelo (2020) subrayan que el contexto del aula de innovación está adquiriendo creciente relevancia debido a la integración de herramientas por parte de docentes y estudiantes, las cuales apoyan los procesos educativos y de aprendizaje.

Manzanilla et al. (2021) argumentan que la función del profesor en contextos tecnológicos se reduce a manejar un equipo informático, lo que limita su rol a meramente proyectar contenido en lugar de participar activamente en el proceso educativo.

Cervantes (2024) para garantizar la efectividad en un aula de innovación, es esencial que los docentes cuenten con un conjunto específico de habilidades. La formación continua se considera crucial para el desarrollo de estas competencias.

La formación docente para el aula de innovación es esencial en la era digital, ya que no solo implica la capacidad de utilizar herramientas tecnológicas, sino también de liderar y guiar a los estudiantes en su proceso educativo. Rodríguez et al. (2023) enfatizan la importancia de un rol activo del educador, mientras que Parra y Rengifo (2021) y Parra y Agudelo (2020), destacan la necesidad de actualizar estrategias pedagógicas y adaptar las prácticas docentes a contextos innovadores. Sin embargo, Manzanilla et al. (2021) advierten que un enfoque limitado a la mera gestión tecnológica puede restringir la participación del profesor en el aprendizaje. Cervantes (2024) refuerza la idea de que la formación continua es clave para desarrollar las habilidades necesarias en estos entornos. En resumen, para que un aula de

innovación sea efectiva, es crucial que los docentes no solo se capaciten en el uso de tecnologías, sino que también se comprometan a transformar sus prácticas pedagógicas y mantenerse en constante evolución.

Rol del estudiante frente a las TIC

Rodríguez et al. (2023) destacan que con el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC), los estudiantes dejan de ser simplemente receptores de información para transformarse en creadores activos de conocimiento mediante herramientas digitales. Este enfoque no solo, incentiva la participación de los alumnos, sino que también potencia su motivación y facilita un aprendizaje más relevante.

Veloza (2023) subraya la importancia del rol del estudiante en la creación de un ambiente de aprendizaje dinámico y cooperativo, destacando que la familiaridad general con las TIC entre los participantes facilita este proceso.

Francia et al. (2022) argumentan que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo enriquece el aprendizaje al proporcionar mayor autonomía al estudiante. Este cambio en el manejo de las TIC transforma el rol del alumno, convirtiéndolo en el principal impulsor de su propio proceso de aprendizaje.

Rosado et al. (2023) sostienen que, en un entorno educativo mediado por tecnología, los estudiantes deben desarrollar habilidades para aprender de forma autónoma y comunicarse eficazmente en un contexto competitivo. La tecnología, al generar nuevos conocimientos, establece una conexión estrecha con los estudiantes, desempeñando un papel crucial en su crecimiento personal y en la evolución social, al proporcionar oportunidades que impactan significativamente en la vida de las personas.

Pegalajar (2021) sugiere que los estudiantes deben involucrarse activamente en el desarrollo de una comunidad educativa, lo que les permite explorar con autonomía y aprender de sus equivocaciones en un entorno positivo.

El rol del estudiante en el contexto de las TIC ha evolucionado notablemente, pasando de ser meros receptores de información a convertirse en protagonistas activos de su aprendizaje. Según Rodríguez et al. (2023) esta transformación fomenta la participación y la motivación, mientras que, Veloza (2023) y Francia et al. (2022) destacan cómo la familiaridad con las TIC y la autonomía otorgada enriquecen el entorno educativo, promoviendo un aprendizaje más significativo y cooperativo. Por otro lado, Rosado et al. (2023) y Pegalajar (2021) resaltan la importancia de desarrollar habilidades de autonomía y comunicación en un entorno tecnológico, lo que no solo mejora el aprendizaje individual, sino que también fortalece la capacidad de los estudiantes para contribuir activamente a una comunidad educativa dinámica. En resumen, la integración de las TIC en la educación transforma al estudiante en un aprendiz autónomo y participativo, esencial para su desarrollo personal y académico.

Dimensiones del aula de innovación

Sistema tecnológico

Montalvo y Vanegas (2022) destacan que los sistemas tecnológicos tienen el potencial de ofrecer el respaldo necesario para la creación de laboratorios innovadores, posicionándose como un recurso crucial tanto en el presente como en el futuro dentro de un nuevo modelo educativo.

Rosado et al. (2023) destacan que el avance tecnológico en los entornos educativos ha transformado significativamente el sistema tradicional, el cual se basaba en métodos analógicos como el uso de lápiz, papel, pizarras y libros impresos. En contraste, el sistema actual incorpora una amplia gama de recursos digitales, incluyendo libros electrónicos, plataformas en línea y diversos programas, facilitando así el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Rosado et al. (2023) sostienen que para que los estudiantes puedan llevar a cabo investigaciones e informarse de manera efectiva, es esencial que tengan un acceso adecuado a los recursos tecnológicos disponibles en el aula de innovación.

Sistema operativo

Montalvo y Vanegas (2022) manifiestan que el sistema operativo en un aula innovadora actúa como un coordinador que gestiona los recursos del sistema, tales como la memoria, el procesador, los archivos, la impresora y la tarjeta de red.

Jacovkis (2009) subraya que el componente fundamental de cualquier computadora es su sistema operativo, el cual constituye una colección de software que facilita la comunicación entre el usuario y el hardware, además de permitir la ejecución y creación de otros programas. El sistema operativo, independientemente del tamaño o capacidad de la computadora, consiste en un conjunto de programas diseñados para cumplir con dos funciones clave: la gestión eficiente de los recursos de la máquina, como la memoria y los dispositivos periféricos, y la facilitación de la comunicación entre el usuario y la máquina mediante comandos específicos.

El sistema operativo en un aula de innovación no solo es esencial para el funcionamiento eficiente de los recursos tecnológicos, sino que también facilita una interacción fluida entre el usuario y la máquina, lo cual es crucial para el desarrollo de nuevas herramientas y programas. Este componente, al actuar como un coordinador de recursos, permite que el entorno educativo se adapte a las necesidades específicas de cada actividad, promoviendo así un uso más efectivo y creativo de la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actitudes necesarias con las TIC

Montalvo y Vanegas (2022) sostienen que las TIC y las plataformas virtuales pueden servir como un recurso complementario a la enseñanza tradicional, basándose en la idea de que estos recursos ofrecen estímulos sensoriales que facilitan el aprendizaje y el proceso de asimilación del conocimiento.

Rodríguez et al. (2023) sostienen que, en el contexto educativo moderno, que se centra en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas en lugar de procesos mecánicos, los docentes deben adoptar posturas críticas y reflexivas. Además, deben enfrentar problemas emocionales y motivacionales como el desinterés y la baja motivación, así como manejar la presión significativa que enfrentan los estudiantes.

Parra y Rengifo (2021) sostienen que la incorporación de las TIC tiene un impacto significativo en transformar las creencias y prácticas pedagógicas, incluyendo la adaptación de modelos educativos, estrategias curriculares y la gestión del aula, promoviendo así un enfoque innovador en la enseñanza y el aprendizaje.

Las TIC ofrecen una valiosa oportunidad para enriquecer la enseñanza tradicional al proporcionar estímulos que favorecen el aprendizaje, como señalan Digión y Álvarez (2021). Sin embargo, para que estas herramientas sean efectivas, los docentes deben adoptar actitudes críticas y reflexivas, enfrentando desafíos emocionales y motivacionales tanto propios como de sus estudiantes, como lo destacan Rodríguez et al. (2023). Además, la integración de las TIC impulsa una transformación en las creencias pedagógicas y prácticas educativas, requiriendo una adaptación continua de modelos y estrategias para fomentar un entorno innovador, tal como lo sugieren Parra y Rengifo (2021). En definitiva, la clave está en cómo los educadores manejan estas herramientas para mejorar la calidad educativa y motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Uso de internet

Montalvo y Vanegas (2022) destacan que el internet promueve el aprendizaje auto dirigido, fomenta la colaboración en equipo, mejora la comunicación entre individuos, proporciona retroalimentación útil, facilita el contacto con especialistas y permite el acceso a una variedad de fuentes y contenidos, lo cual respalda y puede simplificar el proceso de aprendizaje tanto constructivista como colaborativo.

Chávez y Barahona (2024) subrayan que la integración del internet en el ámbito educativo ha dado lugar a un cambio significativo en las metodologías pedagógicas. Este fenómeno ha facilitado el desarrollo de una cultura educativa distinta, caracterizada por nuevas estrategias y enfoques tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Guillén (2019) señala que, en un aula innovadora, el internet se utiliza principalmente para obtener datos, facilitar la comunicación y proporcionar entretenimiento.

El uso del internet en el aula de innovación ofrece una serie de ventajas cruciales para el aprendizaje, desde fomentar la autodirección y la colaboración hasta proporcionar acceso a una amplia gama de recursos y expertos. Sin embargo, su integración también plantea desafíos, como el riesgo de convertir el internet en una simple herramienta para obtener datos o entretenimiento. La clave está en aprovechar sus potenciales educativos mientras se evitan usos superficiales que podrían limitar su impacto positivo en la enseñanza y el aprendizaje.

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Determinar la relación que existe entre uso de la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022.

1.3.2 Objetivos Específicos

Establecer la relación que existe entre la interactividad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022.

Establecer la relación que existe entre la estandarización de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022.

Establecer la relación que existe entre la flexibilidad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022.

Establecer la relación que existe entre la escalabilidad de la Herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos 2022.

1.4. Justificación

Justificación teórica, se apoya en una sólida literatura científica, es decir, se ha explorado y analizado diversas fuentes bibliográficas que aborda las variables de estudio. A través de literatura científica se logrará determinar cómo contribuye de manera significativa a la motivación, participación y logros de aprendizajes en los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035. Este estudio se basará en un fundamento teórico que se ha construido con el fin de cuantificar las variables de estudio. También se ha revisado exhaustivamente artículos científicos que han permitido desarrollar el marco teórico, la descripción del problema e integrando los contenidos presentes en la investigación brindando al investigador una visión más completa de los antecedentes que respaldan los hechos que se estudian.

En cuanto a la **justificación metodológica** se basó acorde a los protocolos del método científico dándose una confiabilidad y validación de los instrumentos que no solo fueron útiles para el presente estudio sino también para estudios posteriores con otras muestras cuyo problema sea semejante al expuesto.

Con respecto a la **justificación práctica**, se obtuvo resultados muy valiosos, ya que el estudio propuesto demostró que se debe dar un uso adecuado y constante de la plataforma

Quizizz en el aula de innovación ya que contribuye al aprendizaje de los estudiantes, pues no sólo ayuda a mejorar las tácticas de motivación, sino también las técnicas y recursos empleados dándose una formación integral interactiva. A partir de los resultados alcanzados, se sugieren medidas para remediar los desfases y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. En suma, este estudio estimula la realización de más investigaciones cuando se considere que tales medidas son necesarias.

1.5. Impactos esperados del trabajo académico

Esta investigación se centra en la relación del uso de la herramienta Quizizz en el Aula de Innovación estudiantes del 5to de primaria de la Institución Educativa 2035. El propósito es la importancia sobre el empleo de la herramienta Quizizz como un recurso motivador, atractivo y divertido de enseñar en la era digital, en un espacio adaptado y flexible a las demandas tecnológicas, como lo es el aula de innovación.

La herramienta Quizizz es un instrumento digital que ayuda al educando a actuar con eficacia de manera continua y así alcance altos niveles en sus calificaciones.

El estudio es de enfoque cuantitativo, tipo básico y se utilizó cuestionarios a una población de 50 estudiantes del quinto grado. Como resultado manifestaron que existe un uso regular de la herramienta Quizizz y del aula de innovación. Determinando una correlación positiva alta entre ambas variables, información que se recoge de los resultados estadísticos expresados en las tablas del presente estudio, lo cual evidencia que existe relación entre la interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización de la app y el aula de innovación, que en percepción general de los estudiantes es favorable para su desempeño académico y a partir de los resultados obtenidos, se proponen medidas para eliminar deficiencias y mejorar el proceso de aprendizaje con el uso continuo de la herramienta Quizizz.

II. METODOLOGÍA

2.1. Tipo de investigación

2.1.1 Enfoque

Según Hernández et al. (2018) esta investigación es cuantitativo porque consta de una secuencia de pasos organizados y secuenciales que comprenden la estadística y medición de datos. Estos procesos constan en recopilar datos para confirmar teorías y validar hipótesis, para determinar la veracidad de afirmaciones anteriores.

2.1.2 Tipo

Según Hernández et al. (2018) la investigación es descriptiva se centra en observar las características, propiedades, perfiles del fenómeno u objeto de estudio, sin la manipulación de las variables y se debe tener la base teórica correcta. Este tipo de investigación, es descriptiva correlacional, se enfoca en recopilar datos de un grupo de personas para analizar la relación entre variables y saber cómo se puede comportar una variable según la otra variable correlacionada.

2.1.3 Diseño

El Hernández et al. (2018) describen su estudio como no experimental, ya que se limita a observar los eventos en su contexto natural sin intervención previa, permitiendo así su análisis posterior. Además, el estudio es de carácter transversal, ya que los datos se recopilan y analizan en un único período de tiempo.

2.1.4 Nivel

El nivel es descriptivo simple. Según Hernández et al. (2018), explica que los estudios descriptivos intentan medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a los que se refieren. Por lo cual se recogió información referente a la variable aula virtual a partir de sus dimensiones, indicadores y de su entorno.

2.2. Ámbito Temporal y Espacial

La definición del contexto de una investigación requiere una especificación clara tanto del período como del lugar en el que se llevará a cabo el estudio, ya que estos elementos son cruciales para un control adecuado de las variables investigadas (Moreno, 2021). La precisión en el tiempo y el espacio es fundamental, ya que permite al investigador abordar el estudio de manera detallada, asegurando que los resultados sean precisos y confiables (Arteaga, 2022). Para la presente investigación, se ha considerado un marco temporal que corresponde al año 2022 y un ámbito espacial que se centra en la I.E. 2035, ubicada en Los Olivos, Lima, Perú.

2.3. Variables

Variable 1: Herramienta Quizizz

Definición conceptual

Zhao (2019) señala que Quizizz es una herramienta virtual educativa basada en juegos, que contiene actividades multijugador con los estudiantes del aula y hace que las prácticas y test sean divertidos e interactivos.

Definición Operacional

Posee cuatro dimensiones: Interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización (Zhao, 2019).

Variable 2: Aula de innovación

Definición conceptual

Monroy et al. (2018) los espacios dedicados a la innovación educativa se definen como entornos de aprendizaje y enseñanza que, en lugar de estar compuestos por estructuras físicas tradicionales, están diseñados con áreas de trabajo y plataformas digitales integradas a través de software.

Definición Operacional

Posee cuatro dimensiones: Sistema tecnológico, operativo, actitudes necesarias con las TIC y uso de internet (Montalvo y Vanegas, 2022).

2.4. Población y muestra

2.4.1 Población

En la presente investigación la población es de 50 estudiantes de 5to de primaria de Institución educativa 2035, Los Olivos, 2023. Hernández et al. (2018) definen a la población como un conjunto de personas que comparten características o condiciones similares.

2.4.2 Muestra

La muestra está compuesta por 50 estudiantes, es una muestra no probabilística porque es controlada, los sujetos de estudio han sido seleccionados directamente por el investigador, según Hernández et al. (2018) mencionan que, el grupo compuesto por 50 estudiantes proporciona los datos requeridos para el análisis de la población y no han sido elegidos aleatoriamente.

2.5. Instrumento

En esta investigación, se utilizó encuestas adaptadas para recopilar datos sobre la aplicación Quizizz y el aula de innovación, por lo cual se tuvo que realizar la confiabilidad y validación de los mismos. Dichos instrumentos midieron ambas variables y a través de ellos se obtuvo la base de datos para poder realizar el vaciado de datos y por ende los resultados.

2.6. Procedimiento de Recolección de datos

En este estudio, se emplearon dos cuestionarios para evaluar la primera y segunda variables en una muestra de 50 estudiantes de quinto grado de una escuela privada. La evaluación se llevó a cabo de manera presencial en las aulas correspondientes. La selección de los participantes fue aleatoria y el tiempo asignado para completar el cuestionario fue de 45 minutos. Los estudiantes encontraron el proceso cómodo debido a la simplicidad en la comprensión y ejecución del test

Cuestionario sobre Herramienta Quizizz

Nombre original	: Test sobre uso de Herramienta Quizizz
Autor	: Javier Huamán (2020)
Objetivo	: Determinar el nivel de uso de la herramienta Quizizz en los estudiantes del 5° de primaria de la I.E. 2035, Los Olivos.
Administración	: Individual y colectiva.
Duración	: Aproximadamente 30 minutos.
Estructura	: Test consta de 15 ítems con escala de valor politómica.

Este cuestionario ha sido validado (Certificado de Validez) por los siguientes expertos:

Dra. Francis Díaz Flores	DNI 40675304
Mg. Luz Milagros Azañero Távara	DNI 06806869
Dr. Omar García Tarazona	DNI 40131259

En la segunda variable se aplicó un cuestionario adaptado por mi persona que mide la variable: Aula de innovación de igual forma fue aplicado a la muestra de 50 estudiantes. Dicho procedimiento se realizó de forma presencial en sus respectivas aulas y la aplicación del test tuvo un tiempo de 30 minutos.

Cuestionario sobre Aula de Innovación

Nombre original	: Test sobre uso de Aula de Innovación
Autor	: Katye Zevallos Avila
Objetivo	: Determinar el nivel de uso del Aula de Innovación en los estudiantes del 5° de primaria de la I.E. 2035, Los Olivos.
Administración	: Individual y colectiva.
Duración	: Aproximadamente 30 minutos.
Estructura	: Test consta de 19 ítems con escala de valor politómica.

Este cuestionario ha sido validado (Certificado de Validez) por los siguientes expertos:

Dra. Francis Díaz Flores	DNI 40675304
Mg. Luz Milagros Azañero Távara	DNI 06806869
Dr. Omar García Tarazona	DNI 40131259

2.7. Análisis de Datos

Después de recolectar toda la información, se procede a su interpretación utilizando el software estadístico SPSS en su versión 29. Además, se aplicaron técnicas de estadística descriptiva para examinar las variables. Finalmente, los resultados se organizaron y presentaron de manera estructurada mediante tablas y gráficos.

2.8. Consideraciones Éticas

El estudio llevado a cabo siguió rigurosamente las pautas del formato APA en su séptima edición para la redacción, cumpliendo con los lineamientos establecidos por la Universidad Nacional Federico Villareal para la elaboración de trabajos académicos y tesis. Se incluyó una variedad de autores tanto nacionales como internacionales, respetando sus derechos de autor, y se aseguró que no existiera plagio mediante la correcta citación y

referencia de todas las fuentes. Estas medidas se tomaron con el propósito de asegurar que la investigación se realizara con el más alto estándar ético.

III. RESULTADOS

3.1 Resultados descriptivos

Tabla 1:

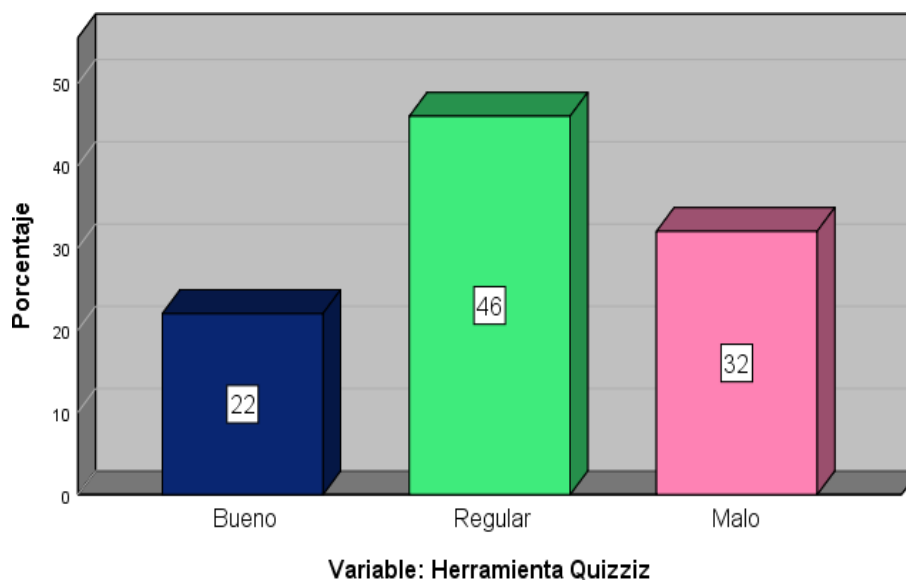
Distribución de frecuencias según la variable: Herramienta Quizizz

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	11	22,0	22,0	22,0
Regular	23	46,0	46,0	68,0
Malo	16	32,0	32,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 1 que el 46% de la muestra utiliza de manera regular la herramienta Quizizz.

Figura 1:

Variable: Herramienta Quizizz



Nota: En la figura 1 se demuestra que el 46% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 manifiestan que el uso de la herramienta Quizizz en el Aula de Innovación es regular; el 32% afirma que es malo y tan solo el 22% dice que su uso es bueno.

Tabla 2:

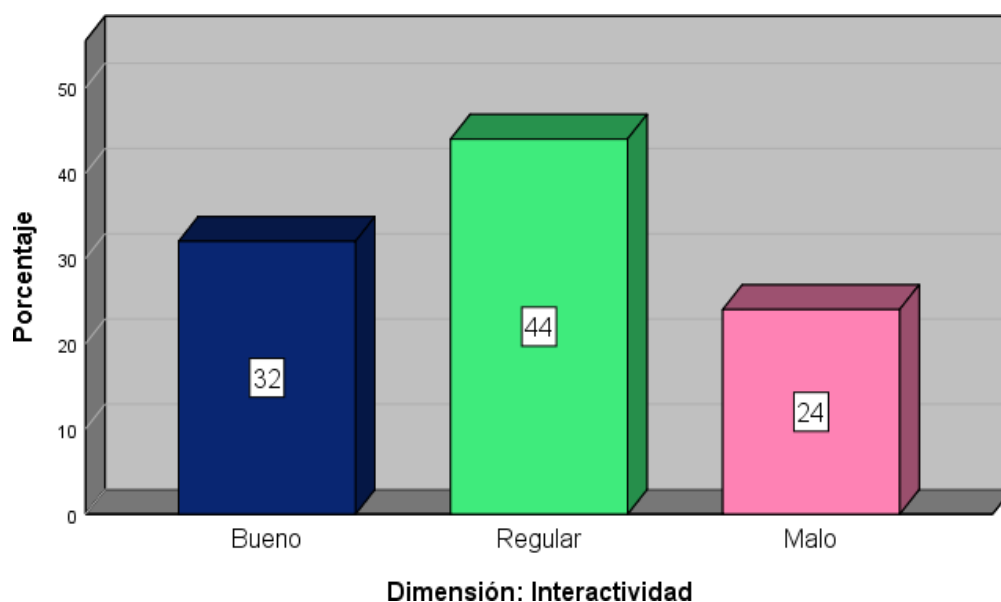
Distribución de frecuencias según la dimensión: Interactividad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	16	32,0	32,0	32,0
Regular	22	44,0	44,0	76,0
Malo	12	24,0	24,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 2 que el 44% de la muestra opina que la interactividad de la herramienta Quizizz es regular.

Figura 2:

Dimensión: Interactividad



Nota: En la figura 2 demuestra que el 32% de los educandos del quinto de primaria de la I.E. 2035, Los Olivos manifiestan que la dimensión interactividad de la herramienta Quizizz en el Aula de Innovación es bueno; el 44% dice que su uso es regular y el 24% dice que su uso es malo.

Tabla 3:

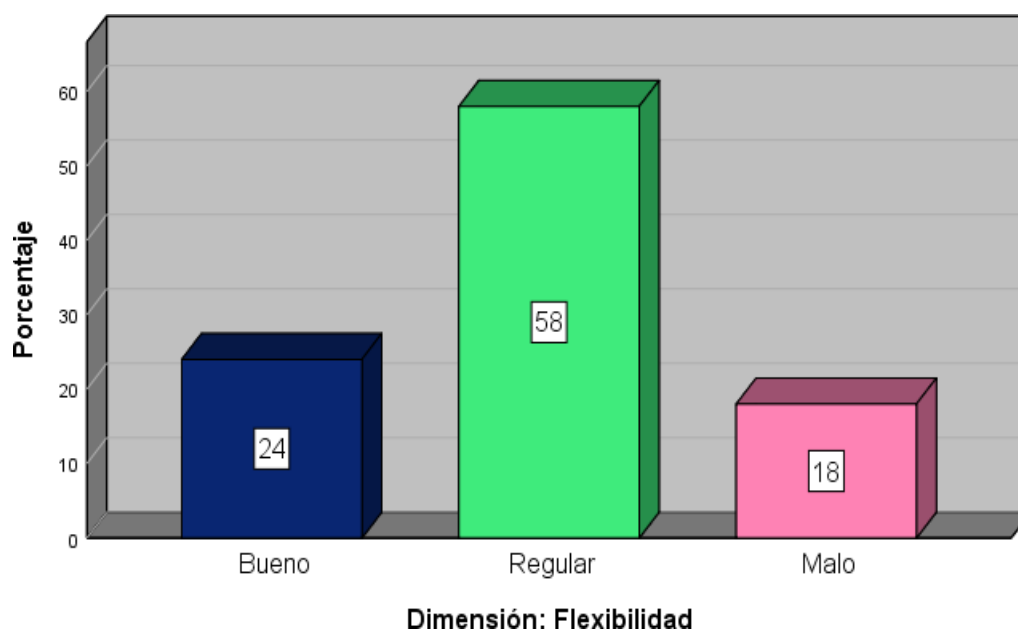
Distribución de frecuencias según la dimensión: Flexibilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	12	24,0	24,0	24,0
Regular	29	58,0	58,0	58,0
Malo	9	18,0	18,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 3 que el 58% de la muestra opina que la flexibilidad de la herramienta Quizizz es regular.

Figura 3:

Dimensión: Flexibilidad



Nota: La figura 3 demuestra que el 24% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 manifiestan que la dimensión flexibilidad es bueno; el 58% dice que su uso es regular y el 18% dice que no se utiliza adecuadamente en el aula de innovación.

Tabla 4:

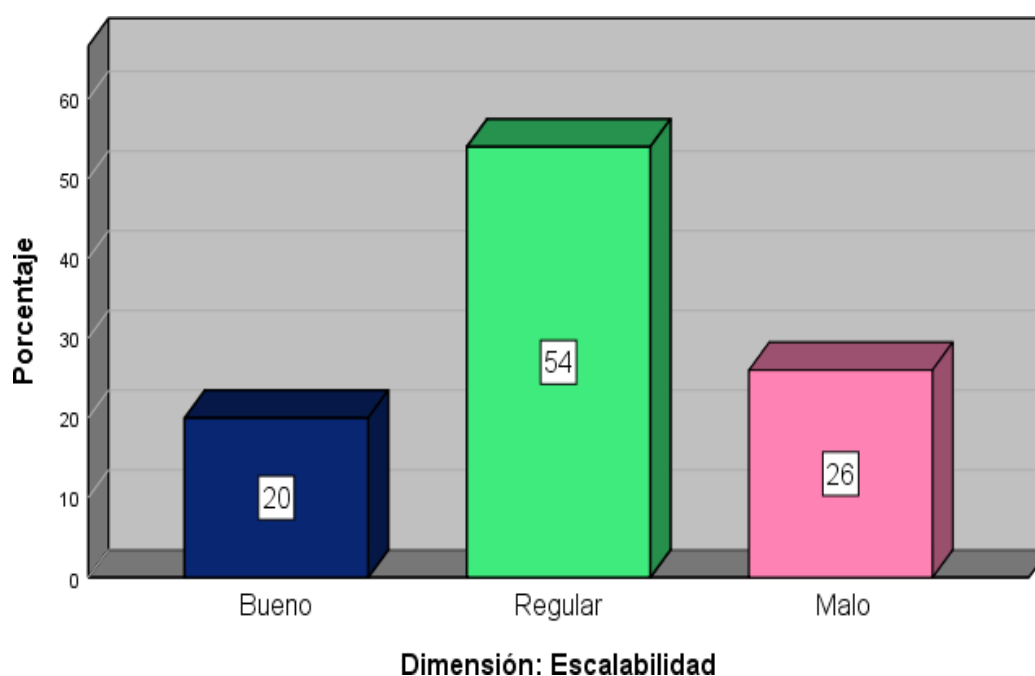
Distribución de frecuencias según la dimensión: Escalabilidad

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	10	20,0	20,0	20,0
Regular	27	54,0	54,0	74,0
Malo	13	26,0	26,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 4 que el 54% de la muestra opina que la escalabilidad de la herramienta Quizizz es regular.

Figura 4:

Dimensión: Escalabilidad



Nota: Según la Figura 4, el 20% de los estudiantes de quinto grado de I.E. 2035 manifiestan que la dimensión escalabilidad en el Aula de Innovación es bueno; el 54% dice que es regular y el 26% dice que es malo.

Tabla 5:

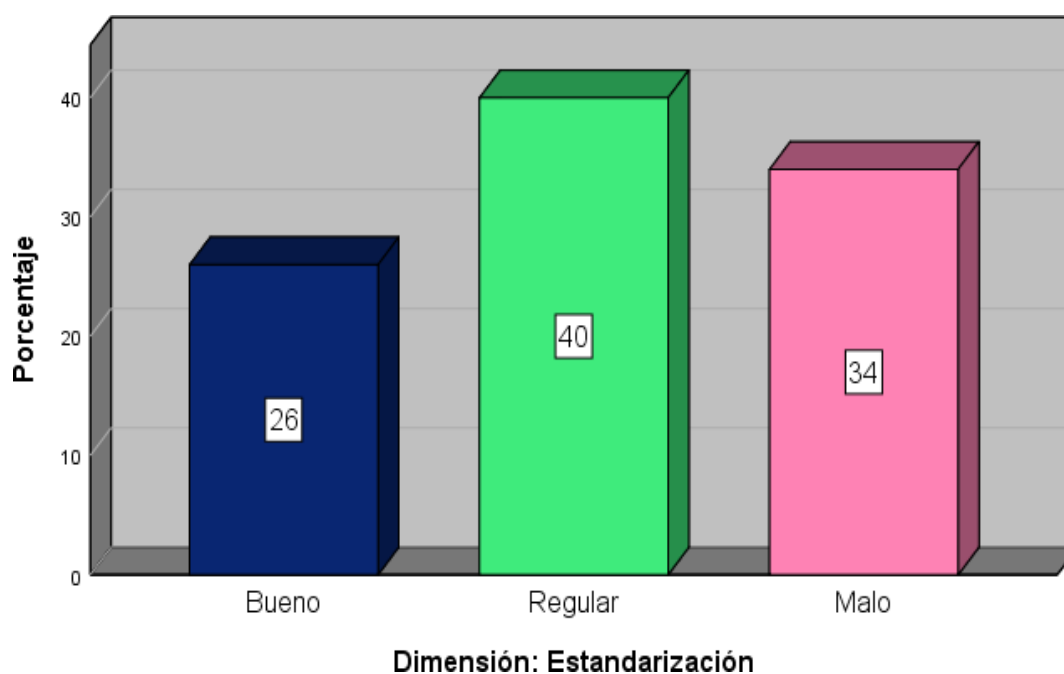
Distribución de frecuencias según la dimensión: Estandarización

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Bueno	13	26,0	26,0	26,0
Regular	20	40,0	40,0	66,0
Malo	17	34,0	34,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 5 que el 40% de la muestra opina que la estandarización de la herramienta Quizizz es regular.

Figura 5:

Dimensión: Estandarización



Nota: La figura 5 muestran que el 26% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 manifiestan que la dimensión estandarización en el Aula de Innovación es bueno; el 54% es regular y el 34% es malo.

Tabla 6:

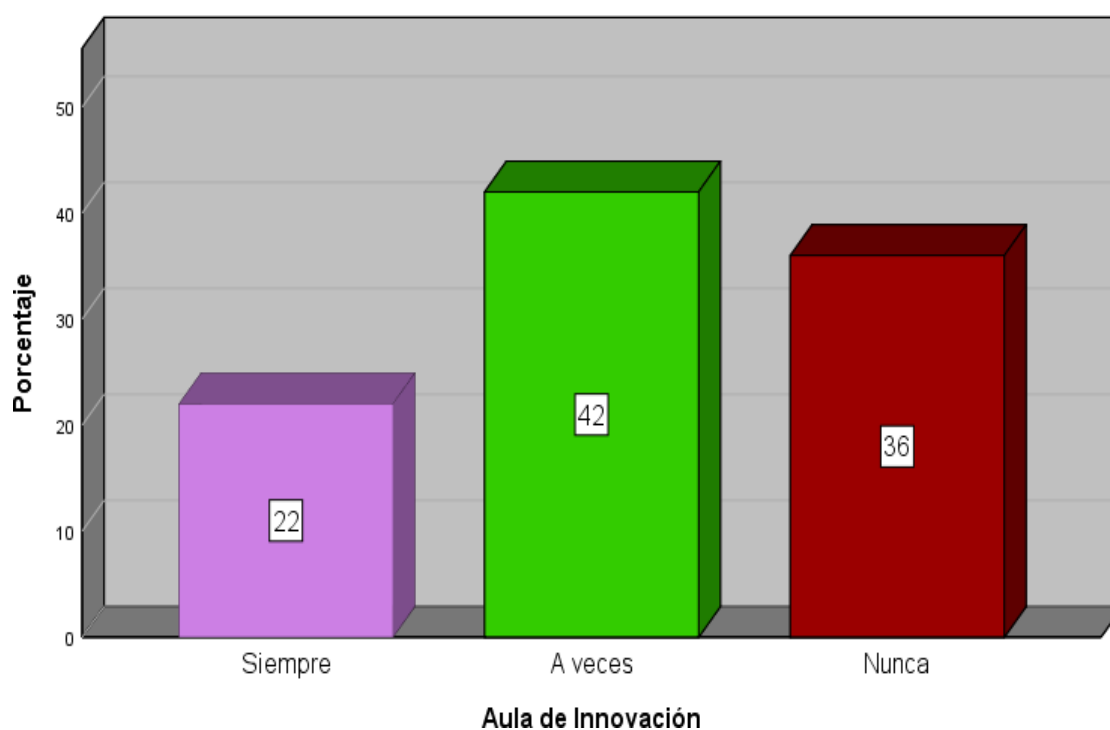
Distribución de frecuencias según la variable: Aula de innovación

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	11	22,0	22,0	22,0
A veces	21	42,0	42,0	64,0
Nunca	18	36,0	36,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 6 que el 42% de la muestra opina que van al aula de innovación algunas veces.

Figura 6:

Variable: Aula de innovación



Nota: La figura 6 muestran que el 36% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 nunca son llevados a estudiar al Aula de Innovación; el 42% a veces y tan solo el 22% afirma que siempre los llevan al AI.

Tabla 7:

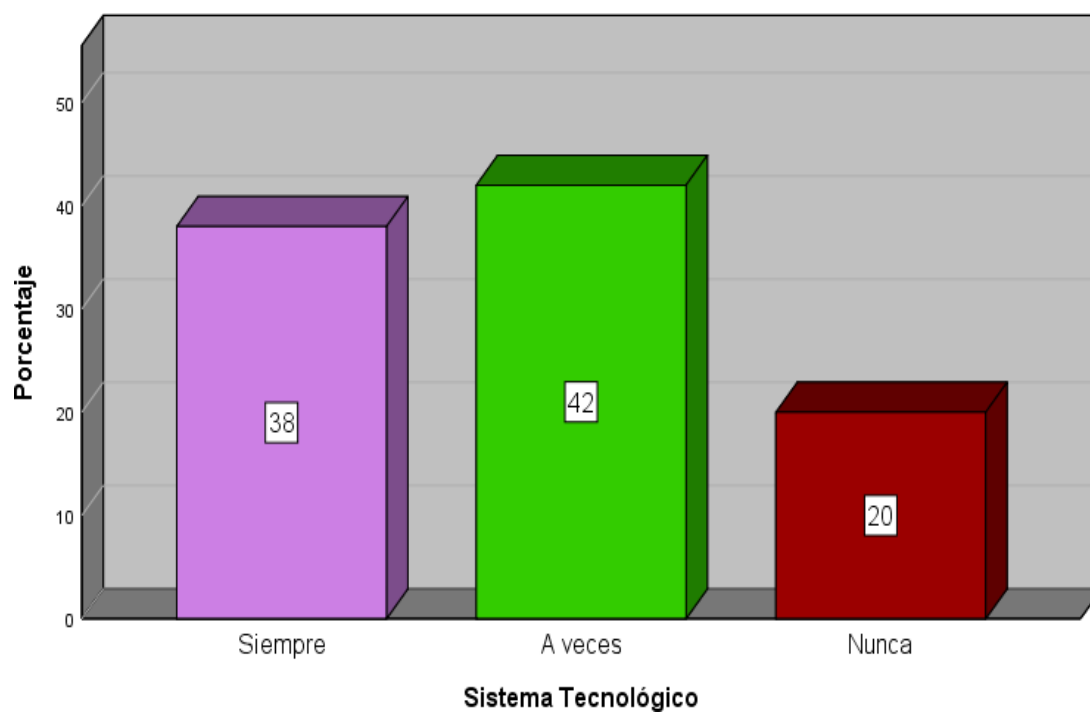
Distribución de frecuencias según la dimensión: Sistema Tecnológico

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	19	38,0	38,0	38,0
A veces	21	42,0	42,0	80,0
Nunca	10	20,0	20,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 7 que el 42% de la muestra opina que a veces ejecutan el sistema tecnológico en el aula de innovación.

Figura 7:

Dimensión: Sistema Tecnológico



Nota: La figura 7 muestran que el 20% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 nunca ejecutan el sistema tecnológico del Aula de Innovación; el 42% a veces y tan solo el 38% afirma que siempre.

Tabla 8:

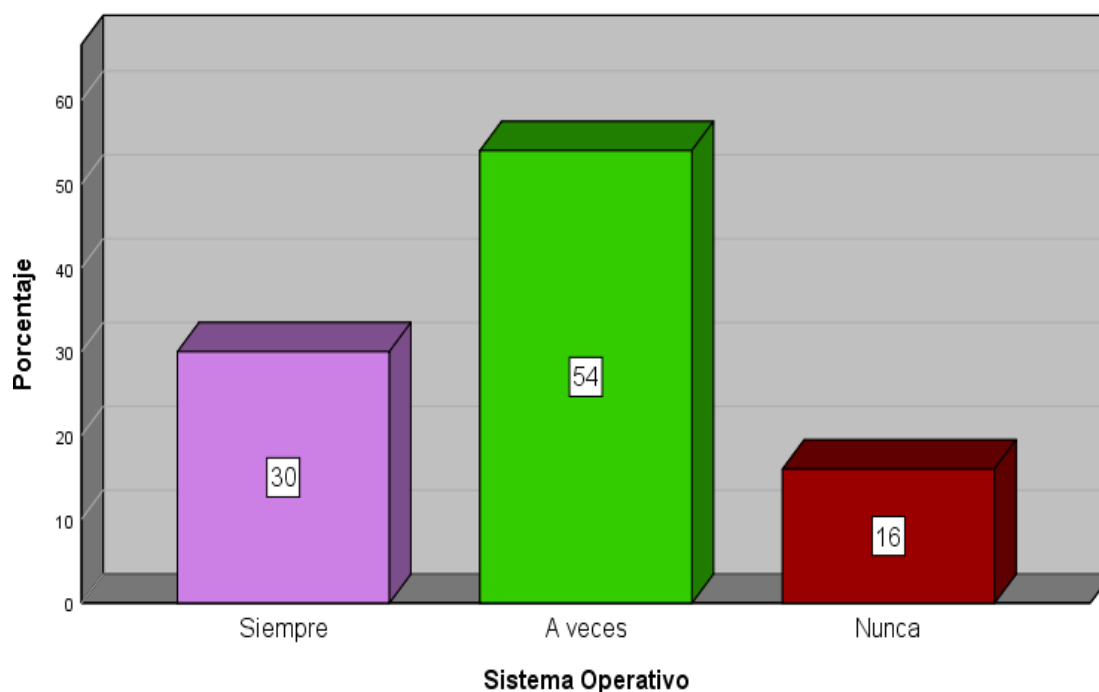
Distribución de frecuencias según la dimensión: Sistema operativo

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	15	30,0	30,0	30,0
A veces	27	54,0	54,0	84,0
Nunca	8	16,0	16,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 8 que el 54% de la muestra opina que a veces realizan el sistema operativo en el aula de innovación.

Figura 8:

Dimensión: Sistema operativo



Nota: La figura 8 muestran que el 16% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 nunca ejecutan el sistema operativo del Aula de Innovación; el 54% a veces y el 30% afirma que siempre.

Tabla 9:

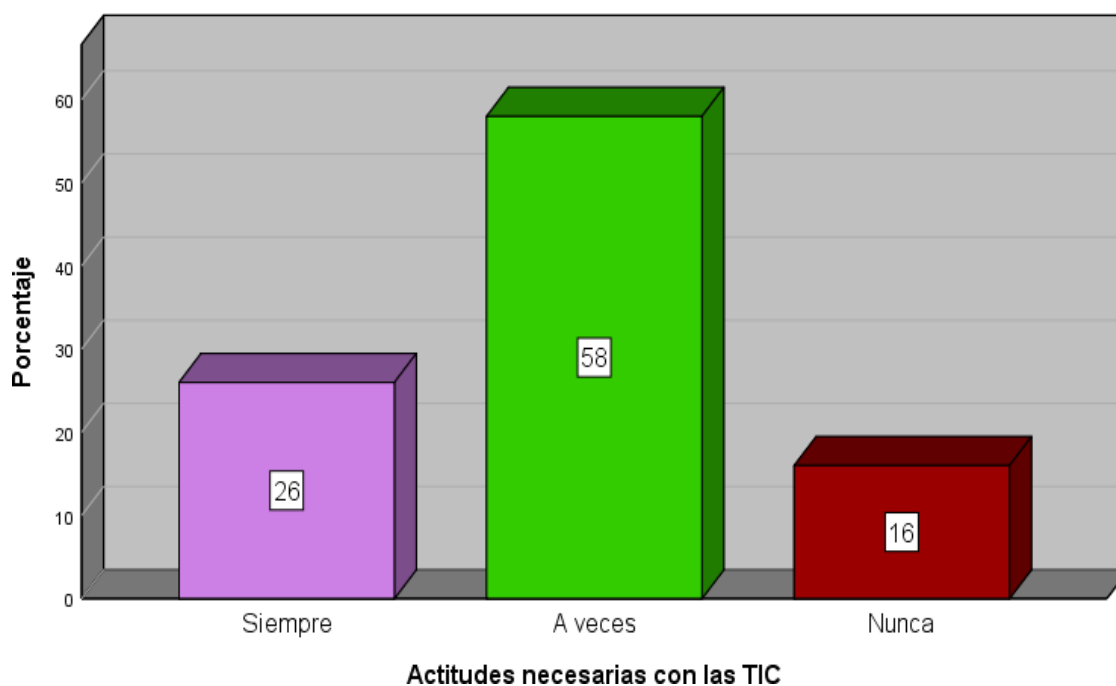
Dimensión: Actitudes necesarias con las TIC

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	13	26,0	26,0	26,0
A veces	29	58,0	58,0	84,0
Nunca	8	16,0	16,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 9 que el 58% opina que a veces muestran actitudes necesarias con TIC en el aula de innovación.

Figura 9:

Dimensión: Actitudes necesarias con las TIC



Nota: La figura 9 muestran que el 16% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 nunca demuestran actitudes necesarias con las TIC; el 58% a veces y el 26% afirma que siempre.

Tabla 10:

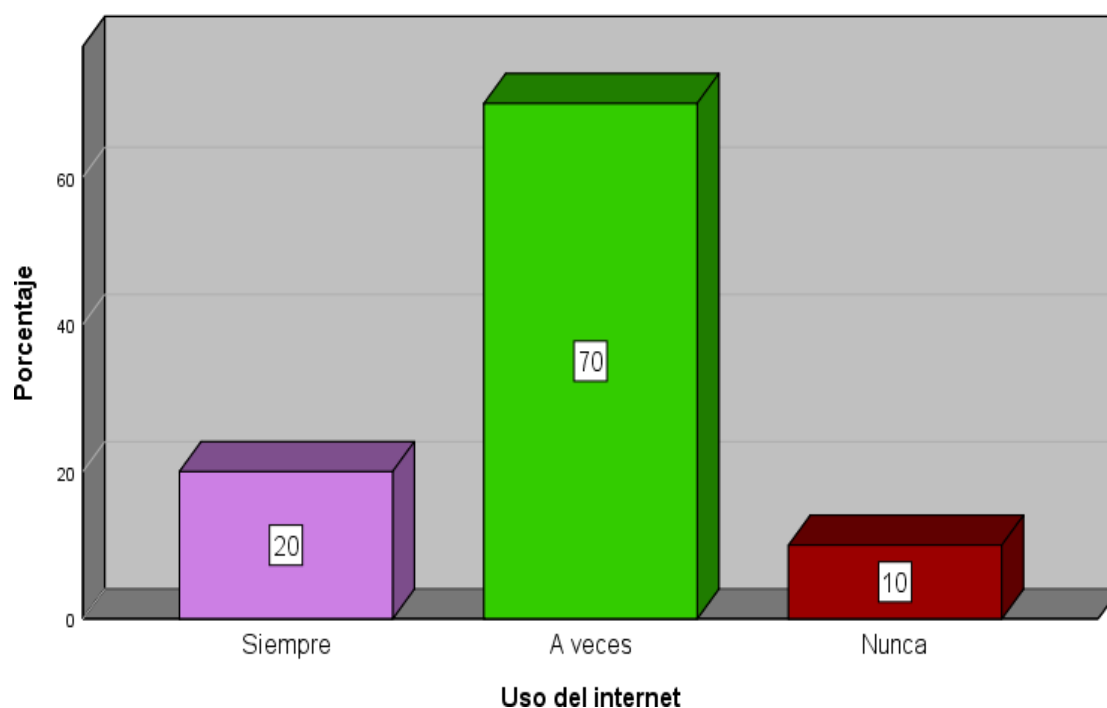
Distribución de frecuencias según la dimensión: Uso del internet

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Siempre	10	20,0	20,0	20,0
A veces	35	70,0	70,0	90,0
Nunca	5	10,0	10,0	100,0
Total	50	100,0	100,0	

Nota: Se observa en la tabla 10 que el 70% opina que a veces utilizan el internet en el aula de innovación.

Figura 10:

Dimensión: Uso del internet



Nota: La figura 10 muestran que el 10% de los estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035 nunca utilizan internet en el aula de innovación; el 70% a veces y el 20% afirma que siempre.

DISCUSIONES

Se sugirió establecer la relación entre el uso de la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación de los educandos de quinto de primaria de la I.E. 2035, Los Olivos, a la luz de los hallazgos del estudio. Es por ello que para medir la variable se utilizó una prueba piloto para evaluar la confiabilidad del cuestionario antes de realizar el análisis Alfa de Cronbach, que arrojó una alta puntuación de confiabilidad.

El estudio es enfoque cuantitativo, tipo básica, se desarrolló tipo censo con una población de 50 estudiantes, se visualiza que el 46% de los estudiantes del quinto de primaria de la IE 2035 manifiestan que el uso de la herramienta Quizizz es regular y el 42% dice que a veces se utiliza el aula de innovación. Se utilizó un cuestionario para cada variable siendo la muestra de 50 estudiantes. Se determinó que la correlación positiva alta de ambas variables ha sido con valor alcanzado ($r = 0,977$) además el p valor = 0,000 es menor al valor de $\alpha=0,05$, en conclusión, existe relación significativa entre herramienta Quizizz y aula de innovación. Esos resultados pueden ser contrastados con Lazarte y Gómez (2021) ya que en su estudio la totalidad de los participantes ($n=9$) percibían que Quizizz promovía una competencia amigable en el entorno virtual, lo cual incrementaba su motivación para el aprendizaje. Se concluyó que la percepción general de los estudiantes de quinto grado respecto al uso de Quizizz en el aula de Innovación Pedagógica es favorable.

Con respecto a la investigación se evidencia que existe relación entre la interactividad de la herramienta Quizizz y el aula de innovación. Dicho estudio se contrasta con Catagua y Viguera (2023) cuyo propósito fue crear una estrategia metodológica para la implementación de Quizizz como herramienta de gamificación y el 77.50% de docentes manifestaron un alto grado de acuerdo en la necesidad de su utilización e interactividad. Se concluye que el uso de la gamificación en la evaluación facilita la comprensión de conceptos, el dominio de los temas, y la retroalimentación continua entre los estudiantes.

En esta investigación se afirma que existe relación entre la flexibilidad de la app y el aula de innovación. En un estudio realizado por Dextre y Vásquez (2022) manifestaron que acorde a su estudio, los 89 estudiantes encuestados, el 78.7%, ya había utilizado herramientas similares, y el 94.4% aprobó el uso de Quizizz en la enseñanza de su carrera, mientras que el 96.6% consideró que les ayudó a consolidar el conocimiento adquirido. Los autores concluyeron que, aunque la app es bien recibida, es necesario evaluar si su implementación justifica el esfuerzo y tiempo invertidos, o si simplemente se percibe como una actividad recreativa.

En este estudio se afirma que existe relación entre la escalabilidad de la herramienta y el aula de innovación. En ese caso, Ramírez (2020) llevó a cabo un estudio con el propósito de explorar cómo tanto docentes como estudiantes perciben la integración de las TIC del aula de innovación en una escuela secundaria pública, México. Los resultados mostraron que, antes del taller, tanto docentes como estudiantes coincidieron en que el uso de TIC en la enseñanza era limitado, aunque reconocieron su relevancia en el ámbito escolar. Tras el taller, el 89.3% de los estudiantes consideraron que habían adquirido mayor conocimiento sobre el uso de las TIC en educación, y los docentes manifestaron una valoración positiva sobre la incorporación de estas herramientas en sus prácticas pedagógicas.

De lo investigado se afirma que existe relación entre la estandarización y el aula de innovación. Realizando contraste con el estudio de Robles et al. (2022) buscó explorar cómo los estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann en Tacna, perciben la utilización de Quizizz en el contexto del conectivismo durante el año académico 2021. Los hallazgos revelaron que Quizizz promueve una conexión positiva con el aprendizaje. Se concluye que los estudiantes valoran las herramientas tecnológicas como fundamentales para un aprendizaje eficaz, ya que consideran que la tecnología, guiada por el docente, facilita clase dinámica y una participación activa.

IV. CONCLUSIONES

- 4.1,** Acorde a la luz de los resultados, existe una correlación significativa entre ambas variables, herramienta Quizizz y aula de innovación, llegándose a la conclusión que más de la mitad de los estudiantes deben conocer y seguir explorando la plataforma, para que sus opiniones cambien y descubran grandes fortalezas hacia el nuevo conocimiento.
- 4.2,** En suma, existe correlación significativa entre la interactividad y el aula de innovación, es decir, los estudiantes deben interactuar permitiéndoles participar en actividades tipo concurso de manera lúdica, permitiéndoles ser los protagonistas de su propia formación.
- 4.3,** Asimismo, existe correlación significativa entre la flexibilidad y el aula de innovación, es decir, los estudiantes a través del aula de innovación acceden a conocer su progreso, pero también lo puede realizar desde sus dispositivos móviles y ver información sobre su progreso, permitiéndoles adaptar su aprendizaje a sus necesidades.
- 4.4,** En conclusión, existe correlación significativa entre la escalabilidad y el aula de innovación, es decir, se destaca por su capacidad de manejar cualquier cantidad de usuarios expandiéndose y adaptándose a diferentes tamaños de grupo dentro o fuera del aula de innovación.
- 4.5,** En suma, existe correlación significativa entre la estandarización y el aula de innovación, es decir, los usuarios comparten los ejercicios realizados como recursos didácticos utilizándose como una herramienta accesible y motivadora en el aula de innovación.

V. RECOMENDACIONES

- 5.1,** Con el fin de promover el trabajo en equipo, se dará a conocer a la comunidad educativa de primaria los resultados de esta investigación y así incentivar a los docentes a dirigir a los estudiantes al aula de innovación para el uso continuo de las herramientas tecnológicas como Quizizz y concertar que sean incluidas dentro de los procesos de enseñanza transversales como la motivación y la retroalimentación para así elevar el nivel de aprendizaje.
- 5.2,** Se capacitará a todo el personal para que incluyan en sus lecciones diversas actividades de aula de Innovación Pedagógica y así animen a los educandos a desarrollar de forma divertida sus habilidades y capacidades. Debemos asegurarnos de que tanto los niños como las niñas utilicen activamente la plataforma y reconocer que ellos mismos tienen un papel importante en su propia educación.
- 5.3,** Al ser una plataforma versátil, registrarse es realmente fácil y usar una cuenta de Google lo hace aún más rápido. Se le solicitará al Profesor del Aula de Innovación capacite a toda la comunidad educativa y se motiven a los estudiantes a querer jugar y sean capaces de adaptarse rápidamente a la programación, a los contenidos y estilos pedagógicos que los docentes generen.
- 5.4,** Se solicitará a la UGEL que capacite a los docentes porque existen estudiantes que desean usar la herramienta en el aula de Innovación pedagógica asegurándose de que permanezca abierto y sin saturación.

- 5.5,** Se realizará un plan de retroalimentación que ayude a los estudiantes a consolidar su aprendizaje indicándoles que la plataforma también permite la retroalimentación, porque ellos podrán guardar y buscar otros cuestionarios realizados por otros docentes con contenido semejante, siendo reutilizados o editados. Ayudando a que puedan adaptarse al nivel y ritmo de los estudiantes, quiénes podrán observar sus avances.

VI. REFERENCIAS

- Arias, F. (2012). Editorial Episteme: El proyecto de investigación – introducción a la metodología científica. <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/El-proyecto-de-investigaci%C3%B3n-F.G.-Arias-2012-pdf-1.pdf>
- Ávila, J., Flores, J., Jara, C., González, F., Inostroza, D., Campbell, C. & Larenas, C. (2019). *Herramientas Tecnológicas Para Innovar En El Aula Universitaria*. Concepción, Chile: Unidad de Investigación y Desarrollo Docente.
- Catagua, C. A., & Vigueras, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQR Investigar*, 7(3), 2381–2404. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
- Cervantes, C. M. (2024). El nuevo rol del profesor universitario en la etapa postcovid: Formación y desarrollo de competencias docentes. *RIDE Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28). <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1804>
- Chávez, E. W., & Barahona, C. F. (2024). Influencia de las redes sociales en el proceso educativo de los estudiantes del tercer año de Bachillerato de Informática de la Unidad Educativa Pichincha (Ecuador). *ESPACIOS*, 45(01), 43–50. <https://doi.org/10.48082/espacios-a24v45n01p04>
- Dextre, S. & Vásquez, R. (2022). Percepción de la implementación de la app Quizizz en un curso virtual de microbiología. *Investigación en educación médica*, 11(41), 35-43. <https://doi.org/10.22201/fm.20075057e.2022.41.21376>

- Digión, L., & Álvarez, M. (2021). Experiencia de enseñanza-aprendizaje con aula virtual en el acompañamiento pedagógico debido al Covid-19. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 13(1), 20–35. <https://doi.org/10.32870/ap.v13n1.1957>
- Francia, M. E., Mendoza, A., & Andrade, E. M. (2022). Influencia de las TIC en la comprensión lectora y la escritura creativa: Una revisión sistemática. *Tierra Nuestra*, 16(1), 68–78. <https://doi.org/10.21704/rtn.v16i1.1899>
- Gómez, C., Guerra, A., López, M. y Miranda, I. G. (2018). *Gamificar la evaluación en la clase invertida*. Secretaria de Investigación y Posgrado de la Universidad Nacional de Cuyo, Argentina. https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/11153/gomez-guerra-lopez-miranda.pdf
- González, H. T. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología Ciencia y Educación*, 75-117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Gonzales, H. E. R., Chaparro, R. X. S., & De la Cruz, K. M. L. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *PURIQ*, 4, e239. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Guillen, O. B. (2019). Uso de redes sociales por estudiantes de pregrado de una facultad de medicina en Lima, Perú. *Revista Médica Herediana*, 30(2), 94–99. <https://doi.org/10.20453/rmh.v30i2.3550>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2018). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill. <https://dx.doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.1229-1234>

- Hillmayr, D., Ziernwald, L., Reinhold, F., Hofer, S. I., & Reiss, K. M. (2020). El potencial de las herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de las matemáticas y las ciencias en las escuelas secundarias: Un metanálisis específico del contexto. *Computers & Education*, 153, 103897. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103897>
- Jacovkis, D. (2009). El software libre: Producción colectiva de conocimiento. *IDP. Revista de Internet, Derecho y Política*, (8), 4–13. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78813256006>
- Jara, N., & Prieto, C. (2018). Impacto de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales en la enseñanza en las ciencias de la salud: Revisión sistemática. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud* ISSN 2307-2113. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2307-21132018000100007&lng=es&tlng=es.
- Lazarte, I. M., & Gómez, S. G. (2021). *Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior*. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/12046>
- Manzanilla, H. M., Navarrete, Z., & Ocaña, L. (2021). Alfabetización digital en México: Una revisión histórico-comparativa de políticas y programas. *RECIE Revista Electrónica Científica de Investigación Educativa*, 5(2), 183–197. <https://doi.org/10.33010/recie.v5i2.1348>
- Ministerio de Educación [Minedu]. (2022). *Currículo nacional de educación básica*. Gobierno Regional de Educación. Lima, Perú. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/20DE>

- Monroy, A., Hernández, I. A., & Jiménez, M. (2018). *Aulas digitales en la educación superior: Caso México. Formación Universitaria*. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062018000500093>
- Montalvo, F., & Vanegas, O. (2022). Uso de laboratorios remotos en la enseñanza de carreras de ingeniería: Una revisión actual. *Revista Científica ECOCIENCIA*, 9, 24–41. <https://doi.org/10.21855/ecociencia.90.752>
- Mora, J. D., & González, R. A. (2021). Inclusión digital de la persona adulta mayor: Una revisión documental. *Dehuidela/Revista Latinoamericana de Derechos Humanos*, 33(1), 157–178. <https://doi.org/10.15359/rldh.33-1.11>
- Olaya, J. C., Contreras, F., & Bernabe, Á. (2024). Competencias digitales en los docentes universitarios: Una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.12659838>
- Palacios, M. L., Toribio, A., & Deroncele, A. (2021, octubre). Innovación educativa en el desarrollo de aprendizajes relevantes: Una revisión sistemática de literatura. *Revista Universidad y Sociedad*. ISSN 2218-3620. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000500134&lng=es&tlng=es.
- Parra, L., & Rengifo, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237–254. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>

- Parra, L. R., & Agudelo, A. (2020). Innovación en las prácticas pedagógicas mediadas por TIC. En Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, *CLACSO eBooks* (pp. 51–64). <https://doi.org/10.2307/j.ctv1gm00v8.6>
- Pegalajar, D. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.41948>
- Priyanti, N., Santosa, M., & Dewi, K. (2019). Efecto de Quizizz en la comprensión lectora de estudiantes de inglés de undécimo grado en un contexto de aprendizaje móvil. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Purba, L. (2020). La efectividad de los medios de prueba interactivos Quizizz como una evaluación de aprendizaje en línea de física química 1 para mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes. *Diario de Física: Conference Series*, 1567(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>
- Ramírez, L. N. R., Martínez, C. C., & Arias, V. R. (2020). Usabilidad de las TIC en la enseñanza secundaria: Investigación-acción con docentes y estudiantes de México. *Revista Científica Hallazgos21*, 5(1), 85–101. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7407045>
- Rodríguez, J. R. B., Pablo, R. H., Sáenz, E. G. D., Morales, D. V. R., & Rojas, M. L. R. (2023). Innovación educativa en acción: Herramientas digitales y su impacto en la motivación de estudiantes universitarios. *Horizontes: Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1739–1751. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.624>

- Rosado, M. I. B., Hidalgo, D. M. P., Salvatierra, N. D. C. P., & Moreira, R. M. M. (2023). Impacto de las TIC en la educación rural: Retos y perspectivas. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 8(8), 1403–1419.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9152394>
- Suo, S., & Zalika, T. (2018). Implementación de Quizizz como aprendizaje basado en juegos en el aula de árabe. *European Journal of Education and Social Sciences Research*, abril 2018. https://www.researchgate.net/publication/331299887_Implementing_Quizizz_as_Game_Based_Learning_in_the_Arabic_Classroom
- Toaquiza, G. C., Veliz, D. V., Cagua, T. R., & Almeida, P. M. (2024). Aula sin barreras: Una perspectiva innovadora. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(2), 830–843.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9398960>
- Torres, Q. R., Briceño, R. N., Pulido, L. A., Gutiérrez, C. R., García, L. M., & Elías, D. E. (2024). Aplicación y percepciones de Quizizz en la educación: Una revisión sistemática en Scopus. *Revista de Climatología*, 24, 1229–1234.
<https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.1229-1234>
- Veloza, R. (2023). Desarrollo de la inteligencia emocional en el contexto de las competencias digitales en el uso de las redes sociales en los sistemas educativos latinoamericanos: Una revisión documental. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.482>
- Vera, M. J., Coba, J. C., Saldarriaga, A. A., Vera, J. E., & Mendoza, J. A. (2023). Capacitación docente para lograr el reconocimiento en la innovación pedagógica: Revisión

bibliográfica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 796–810.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.7769

Zhao, F. (2019). Uso de cuestionarios para integrar actividades divertidas de varios jugadores en el aula de contabilidad. *International Journal of Higher Education*, 8(1).

<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>

VII. ANEXOS

Anexo A:	Matriz de Operacionalización
Anexo B:	Matriz de Consistencia
Anexo C:	Cuestionario para las variables
Anexo D	Confiabilidad de las variables
Anexo E	Evaluación por Juicio de Expertos: Herramienta Quizizz
Anexo F	Evaluación por Juicio de Expertos: Aula de Innovación

Anexo A

Matriz de operacionalización de las variables: Herramienta Quizizz y Aula de Innovación.

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALOR
Herramienta Quizizz	Zhao (2019) señala que Quizizz es una herramienta virtual educativa basada en juegos, que contiene actividades de multijugador con los estudiantes del aula y hace que las prácticas y test sean divertidos e interactivos.	Interactividad	- Apariencia amigable - Atractivo al estudiante - Accesible	1, 2, 3, 4	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = Algunas veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
		Flexibilidad	- Se programa según el área - Informe de notas y asistencia - Programación de actividades	5, 6, 7, 8	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = Algunas veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
		Escalabilidad	- Adecuación de las áreas - Interacción con otros recursos tecnológicos - Rapidez	9,10,11	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = Algunas veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre
		Estandarización	- Esquema de la plataforma - Competitivo - Recursos para subir y descargar	12,13,14,15	1 = Nunca 2 = Casi nunca 3 = Algunas veces 4 = Casi siempre 5 = Siempre

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	ESCALA DE VALOR
Aula de Innovación	Según Monroy et al. (2018), los espacios dedicados a la innovación educativa se definen como entornos de aprendizaje y enseñanza que, en lugar de estar compuestos por estructuras físicas tradicionales, están diseñados con áreas de trabajo y plataformas digitales integradas a través de software.	Sistema Tecnológico	• Uso de herramientas tecnológicas • Ambiente adecuado para la tecnologías.	1,2,3,4,5,6	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre
		Sistema Operativo	• Equipos con buen soporte • Software adecuado y funcional.	7,8,9,10,11,12	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre
		Actitudes necesarias con las TIC	• Orden en el uso de los equipos • Buena predisposición docente en la enseñanza.	13,14	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre
		Uso de internet	• Acceso eficaz a internet • Utilización de internet en trabajo en equipo.	15,16,17,18,19	1 = Nunca 2 = A veces 3 = Siempre

Anexo B

Matriz de consistencia

Título: Herramienta Quizizz en el aula de innovación en estudiantes del quinto de primaria de la I.E. 2035, Los Olivos

Problema	Objetivos	Variables	Metodología	Población	Instrumento
Problema General ¿Cuál es la relación que existe entre la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos? Problemas Específicos 1. ¿Cuál es la relación que existe entre la <i>interactividad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos? 2. ¿Cuál es la relación que existe entre la <i>estandarización</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos? 3. ¿Cuál es la relación que existe entre la <i>flexibilidad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos? 4. ¿Cuál es la relación que existe entre la <i>escalabilidad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos?	Objetivo General Determinar la relación que existe entre la herramienta Quizizz y el Aula de Innovación en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos. Objetivos Específicos 1. Establecer la relación que existe entre la <i>interactividad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos. 2. Establecer la relación que existe entre la <i>estandarización</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos. 3. Establecer la relación que existe entre la <i>flexibilidad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos. 4. Establecer la relación que existe entre la <i>escalabilidad</i> de la Herramienta Quizizz y el <i>Aula de Innovación</i> en los estudiantes del 5to de primaria de la I.E. 2035 - Los Olivos.	Variables de estudio 1. Herramienta Quizizz Dimensiones: -Interactividad -Flexibilidad -Escalabilidad -Estandarización 2. Aula de innovación Dimensiones: -Sistema Tecnológico -Sistema Operativo -Actitudes necesarias en las TIC -Uso de internet	Tipo de investigación Sustantiva Diseño no experimental – transversal. Enfoque cuantitativo Descriptivo correlacional	Población La población estará conformada por 50 estudiantes de 5to de primaria Muestra La muestra está conformada por los 50 estudiantes de 5to de primaria.	Cuestionarios

Anexo C

Instrumentos de medición de variables

Cuestionario para medir el uso de la Herramienta Quizizz

(Autor: Javier Huamán, 2020) (Adaptado: Katye Zevallos, 2023)

Objetivo: Determinar el beneficio, accesibilidad, capacidad y adaptación de la herramienta Quizizz al ser usado por el estudiante.

Estimado estudiante, por favor, marque con una X la respuesta que expresa mejor tu opinión ante el uso de la herramienta Quizizz. Muchas gracias por su colaboración.

Nunca (1)	Casi nunca (2)	Algunas veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
-----------	----------------	-------------------	------------------	-------------

Nº	ÍTEMS	Valoración				
D1: Interactividad		N	CN	AV	CS	S
1	Creer que la Herramienta Quizizz es accesible e interactiva					
2	Consideras que las actividades Quizizz generan beneficios en el aprendizaje.					
3	Usar Quizizz me ayuda a concentrarme en la clase.					
4	La resolución de los cuestionarios me ha ayudado a comprender mejor los contenidos					
D2: Flexibilidad		N	CN	AV	CS	S
5	En la plataforma Quizizz se encuentran los cuestionarios de las diferentes áreas.					
6	La plataforma Quizizz permite visualizar el registro de las puntuaciones del cuestionario en desarrollo.					
7	La plataforma Quizizz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes					
8	Me gusta el Quizizz porque es competitivo y se puede usarlo como herramienta de estudio para la evaluación.					
D3: Escalabilidad		N	CN	AV	CS	S
9	Todos los cursos tienen la misma presentación o esquema dentro de la plataforma Quizizz.					
10	La plataforma Quizizz permite que interactúe con otros recursos informáticos.					
11	La plataforma Quizizz te permite conectarte sin demoras.					
D4: Estandarización		N	CN	AV	CS	S
12	Me agrada las características: la música, los colores, las preguntas, emoticones.					
13	Me agrada la competitividad del juego					
14	Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación.					
15	Todos los cuestionarios de las diferentes áreas presentan la misma estructura que facilita el manejo a los estudiantes.					

Cuestionario para medir el uso de la Herramienta Quizizz

(Autora: Katye Zevallos, 2023)

Objetivo: Establecer la relación que existe entre el uso de la herramienta Quizizz y la gestión de los recursos tecnológicos del aula de innovación, para la mejora de la

Estimado estudiante, por favor, marque con una X la respuesta que expresa mejor tu opinión ante el uso del Aula de Innovación. Muchas gracias por su colaboración.

Siempre (3)	A veces (2)	Nunca (1)
-------------	-------------	-----------

Nº	ÍTEMS	Valoración		
D1: Sistema Tecnológico		S	AV	N
1	Utilizas las computadoras que se encuentran en el aula de innovación para la realización de tus clases.			
2	Realizas clases en línea por medio del aula de innovación.			
3	La institución educativa brinda facilidades para el uso de los recursos tecnológicos en el aula de innovación.			
4	Los ordenadores poseen el multimedia adecuado para la enseñanza-aprendizaje de calidad.			
5	Las herramientas tecnológicas están en buen estado.			
6	La institución educativa cuenta con un ambiente adecuado para el uso y conservación de estos recursos.			
D2: Sistema Operativo		S	AV	N
7	El acceso a internet es rápido y eficiente en el aula de innovación.			
8	Demuestras habilidad para navegar en la computadora y para buscar información.			
9	Se analiza, procesa, guarda archivos y existe un antivirus en los ordenadores del aula de innovación.			
10	Se trabaja sin dificultad las diversas herramientas tecnológicas en los ordenadores del AI.			
11	Se puede descargar y resumir información de libros o textos virtuales con facilidad.			
12	Las herramientas digitales están desbloqueadas para tener un libre y rápido acceso.			
D3: Actitudes necesarias con las TIC		S	AV	N
13	El docente te brinda el apoyo necesario para utilizar ordenadamente los medios tecnológicos en el aula de innovación.			
14	La Institución Educativa cuenta con mecanismos para que los docentes puedan utilizar de manera oportuna y ordenada materiales, equipamiento e infraestructura TIC para el desarrollo de las actividades pedagógicas.			
D4: Uso del internet		N	CN	AV
15	Se aprende con mayor facilidad usando el internet de alta velocidad en el aula de innovación.			
16	Se utiliza el internet como herramienta para aprender.			
17	Accedes con facilidad a las herramientas digitales y a la plataforma GOOGLE.			
18	Aprendo nuevas cosas al usar el internet cuando trabajo en equipo			
19	El docente responde a todos los mensajes del correo electrónico oportunamente y califica oportunamente los trabajos realizados en el aula de innovación			

Anexo D

Confiabilidad

1. Confiabilidad: Herramienta Quizizz

Escala variante

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
 Casos	Válido	13	100.0
	Excluido	0	0.0
	Total	13	100.0

La eliminación por lista se basa en todas las Variables del procedimiento.

Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach Basa en Elementos estandarizados	Nº de elementos
0.815	0.	15

Estadística de elemento

	Media	Desv. Desviación	N
P1	3,38	1,261	13
P2	3,92	1,115	13
P3	3,08	1,553	13
P4	3,69	1,109	13
P5	3,31	1,316	13
P6	3,62	1,325	13
P7	4,08	1,256	13
P8	4,15	1,345	13
P9	4,23	1,092	13
P10	4,00	1,155	13
P11	3,62	1,325	13
P12	3,69	1,316	13
P13	2,85	1,463	13
P14	4,00	,707	13
P15	2,77	,725	13

2. Confiabilidad: Aula de Innovación

Resumen de procesamiento de casos

		N	%
Casos	Valido	160.00	100.00
	Excluido	0.00	0.00
	Total	160.00	160.00

Estadística fiabilidad

Alfa de Cronbach	Nº de elementos
,886	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
p1	138,05	141,418	,202	,744
p2	137,80	127,642	,456	,877
p3	137,80	136,274	-,007	,819
p4	137,35	136,450	-,023	,922
p5	137,80	129,326	,337	,886
p6	137,60	128,884	,222	,890
p7	137,40	130,463	,156	,899
p8	137,70	125,379	,353	,872
p9	137,40	137,516	-,054	,822
p10	137,60	133,832	,144	,806
p11	136,95	138,366	-,098	,837
p12	137,30	126,747	,250	,883
p13	137,55	134,050	,103	,908
p14	138,20	133,432	,216	,902
p15	137,80	127,011	,372	,977
p16	138,15	135,397	,062	,912
p17	137,65	135,082	,013	,919
p18	137,60	136,884	-,041	,825
p19	137,35	137,608	-,074	,832

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTA QUIZIZZ

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Interactividad							
1	Creer que la herramienta Quizizz es accesible e interactiva.	x		x		x		
2	Consideras que las actividades Quizizz generan beneficios en el aprendizaje	x		x		x		
3	Usar Quizizz me ayuda a concentrarme en clase.	x		x		x		
4	La resolución de cuestionarios me ha ayudado a comprender mejor los contenidos.	x		x		x		
	Dimensión 2 Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
5	En la plataforma encuentras cuestionarios de las diferentes áreas.	x		x		x		
6	La plataforma Quizizz permite visualizar el registro de las puntuaciones del cuestionario en desarrollo.	x		x		x		
7	La plataforma Quizizz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes.	x		x		x		
8	Me gusta Quizizz porque es competitivo y se puede usar como herramienta de estudio para la evaluación.	x		x		x		
	Dimensión 3 Escalabilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Todos los cursos tienen la misma presentación o esquema dentro de la plataforma Quizizz	x		x		x		
10	La plataforma Quizizz permite que interactúe con otros recursos informáticos.	x		x		x		
11	La plataforma Quizizz te permite conectarte sin demoras.	x		x		x		
	Dimensión 4 Estandarización	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Me agrada las características: la música, los colores, las preguntas, emoticones.	x		x		x		
13	Me agrada la competitividad en el juego.	x		x		x		
14	Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la	x		x		x		
15	Todos cuestionarios de las diferentes áreas presentan una misma estructura que facilita el manejo de los estudiantes.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: García Tarazona, Omar

DNI: 40131259

Especialidad del validador: Metodólogo

07 de febrero del 2023



OMAR GARCIA TARAZONA
DOCTOR EN EDUCACIÓN
DNI 40131259

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTA QUIZIZZ

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Interactividad							
1	Crees que la herramienta Quizizz es accesible e interactiva.	x		x		x		
2	Consideras que las actividades Quizizz generan beneficios en el aprendizaje	x		x		x		
3	Usar Quizizz me ayuda a concentrarme en clase.	x		x		x		
4	La resolución de cuestionarios me ha ayudado a comprender mejor los contenidos.	x		x		x		
	Dimensión 2 Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
5	En la plataforma encuentras cuestionarios de las diferentes áreas.	x		x		x		
6	La plataforma Quizizz permite visualizar el registro de las puntuaciones del cuestionario en desarrollo.	x		x		x		
7	La plataforma Quizizz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes.	x		x		x		
8	Me gusta Quizizz porque es competitivo y se puede usar como herramienta de estudio para la evaluación.	x		x		x		
	Dimensión 3 Escalabilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Todos los cursos tienen la misma presentación o esquema dentro de la plataforma Quizizz	x		x		x		
10	La plataforma Quizizz permite que interactúe con otros recursos informáticos.	x		x		x		
11	La plataforma Quizizz te permite conectarte sin demoras.	x		x		x		
	Dimensión 4 Estandarización	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Me agrada las características: la música, los colores, las preguntas, emoticones.	x		x		x		
13	Me agrada la competitividad en el juego.	x		x		x		
14	Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la	x		x		x		
15	Todos cuestionarios de las diferentes áreas presentan una misma estructura que facilita el manejo de los estudiantes.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable (X)

Apellidos y nombres del juez validador: Francis Díaz Flores

Especialidad del validador: Doctora en Educación

Aplicable después de corregir () No aplicable ()

DNI: 40675304

07 de febrero del 2023

FRANCIS DÍAZ FLORES
DOCTORA EN EDUCACIÓN
DNI 40675304

Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo.

***Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems pintados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE HERRAMIENTA QUIZZZ

Nº	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Interactividad							
1	Creer que la herramienta Quizizz es accesible e interactiva.	x		x		x		
2	Consideras que las actividades Quizizz generan beneficios en el aprendizaje	x		x		x		
3	Usar Quizizz me ayuda a concentrarme en clase.	x		x		x		
4	La resolución de cuestionarios me ha ayudado a comprender mejor los contenidos.	x		x		x		
	Dimensión 2 Flexibilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
5	En la plataforma encuentras cuestionarios de las diferentes áreas.	x		x		x		
6	La plataforma Quizizz permite visualizar el registro de las puntuaciones del cuestionario en desarrollo.	x		x		x		
7	La plataforma Quizizz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes.	x		x		x		
8	Me gusta Quizizz porque es competitivo y se puede usar como herramienta de estudio para la evaluación.	x		x		x		
	Dimensión 3 Escalabilidad	Si	No	Si	No	Si	No	
9	Todos los cursos tienen la misma presentación o esquema dentro de la plataforma Quizizz	x		x		x		
10	La plataforma Quizizz permite que interactúe con otros recursos informáticos.	x		x		x		
11	La plataforma Quizizz te permite conectarte sin demoras.	x		x		x		
	Dimensión 4 Estandarización	Si	No	Si	No	Si	No	
12	Me agrada las características: la música, los colores, las preguntas, emoticones.	x		x		x		
13	Me agrada la competitividad en el juego.	x		x		x		
14	Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la	x		x		x		
15	Todos cuestionarios de las diferentes áreas presentan una misma estructura que facilita el manejo de los estudiantes.	x		x		x		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez validador.

Mg. Luz Milagros Azañero Távara

DNI 06806869

Especialidad del validador: Magister en Educación

07 de febrero del 2023

Milagros Azuara A.

Mg. Luz Milagros Azañero Távara

Docente de Posgrado

DNI 06806869

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente mo

dimensión específica del constructo.

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

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AULA DE INNOVACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Sistema Tecnológico							
1	Utilizas las computadoras que se encuentran en el aula de innovación para la realización de tus clase	X		X		X		
2	Realizas clases en línea por medio del aula de innovación.	X		X		X		
3	La institución educativa brinda facilidades para el uso de los recursos tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		
4	Los ordenadores poseen el multimedia adecuado para la enseñanza-aprendizaje de calidad.	X		X		X		
5	Las herramientas tecnológicas están en buen estado.	X		X		X		
6	Las institución educativa cuenta con un ambiente adecuado para el uso y conservación de estos recursos.	X		X		X		
	Dimensión 2 Sistema Operativo	Si	No	Si	No	Si	No	
7	El acceso a internet es rápido y eficiente en e, aula de innovación.	X		X		X		
8	Demuestras habilidad para navegar en la computadora y para buscar información.	X		X		X		
9	Se analiza, procesa, guarda archivos y existe un antivirus en los ordenadores del aula de innovación.	X		X		X		
10	Se trabaja sin dificultad las diversas herramientas tecnológicas en los ordenadores del A. I.	X		X		X		
11	Se puede descargar y resumir información de libros o textos virtuales con facilidad.	X		X		X		
12	las herramientas digitales están bloqueadas para tener un libre y rápido acceso.	X		X		X		
	Dimensión 3 Actitudes necesarias con las TIC	Si	No	Si	No	Si	No	
13	El docente te brinda el apoyo necesario para utilizar ordenadamente los medios tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		

14	La Institución Educativa cuenta con mecanismo para los docentes puedan utilizar de manera oportuna y ordenada materiales, equipamiento e infraestructura TIC para el desarrollo de las actividades pedagógicas.	X		X		X		
	Dimensión 4 Uso de Internet	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Se aprende con mayor facilidad usando el internet de alta velocidad en el aula de innovación.	X		X		X		
16	Se utiliza el internet como herramienta para aprender.	X		X		X		
17	Accedes con la facilidad a las herramientas digitales y a la plataforma GOOGLE	X		X		X		
18	Aprendo nuevas cosas al usar el internet cuando trabaja en equipo.	X		X		X		
19	El docente responde a todos los mensajes del correo electrónico oportunamente y califica oportunamente los trabajos realizados en el aula de innovación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable (X)

Aplicable después de corregir ()

No aplicable ()

Apellidos y nombres del juez validador: García Tarazona, Omar

DNI: 40131259

Especialidad del validador: Metodólogo

07 de febrero del 2023


OMAR GARCIA TARAZONA
DOCTOR EN EDUCACIÓN
DNI 40131259

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

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

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

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AULA DE INNOVACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Sistema Tecnológico							
1	Utilizas las computadoras que se encuentran en el aula de innovación para la realización de tus clase	X		X		X		
2	Realizas clases en línea por medio del aula de innovación.	X		X		X		
3	La institución educativa brinda facilidades para el uso de los recursos tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		
4	Los ordenadores poseen el multimedia adecuado para la enseñanza-aprendizaje de calidad.	X		X		X		
5	Las herramientas tecnológicas están en buen estado.	X		X		X		
6	Las institución educativa cuenta con un ambiente adecuado para el uso y conservación de estos recursos.	X		X		X		
	Dimensión 2 Sistema Operativo	Si	No	Si	No	Si	No	
7	El acceso a internet es rápido y eficiente en e, aula de innovación.	X		X		X		
8	Demuestras habilidad para navegar en la computadora y para buscar información.	X		X		X		
9	Se analiza, procesa, guarda archivos y existe un antivirus en los ordenadores del aula de innovación.	X		X		X		
10	Se trabaja sin dificultad las diversas herramientas tecnológicas en los ordenadores del A. I.	X		X		X		
11	Se puede descargar y resumir información de libros o textos virtuales con facilidad.	X		X		X		
12	las herramientas digitales están bloqueadas para tener un libre y rápido acceso.	X		X		X		
	Dimensión 3 Actitudes necesarias con las TIC	Si	No	Si	No	Si	No	
13	El docente te brinda el apoyo necesario para utilizar ordenadamente los medios tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		

14	La Institución Educativa cuenta con mecanismo para los docentes puedan utilizar de manera oportuna y ordenada materiales, equipamiento e infraestructura TIC para el desarrollo de las actividades pedagógicas.	X		X		X		
	Dimensión 4 Uso de Internet	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Se aprende con mayor facilidad usando el internet de alta velocidad en el aula de innovación.	X		X		X		
16	Se utiliza el internet como herramienta para aprender.	X		X		X		
17	Accedes con la facilidad a las herramientas digitales y a la plataforma	X		X		X		
18	Aprendo nuevas cosas al usar el internet cuando trabaja en equipo.	X		X		X		
19	El docente responde a todos los mensajes del correo electrónico oportunamente y califica oportunamente los trabajos realizados en el aula de innovación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable (X)**

Apellidos y nombres del juez validador: Francis Díaz Flores

Especialidad del validador: Doctora en Educación

Aplicable después de corregir () **No aplicable ()**

DNI: 40675304

07 de febrero del 2023


FRANCIS DÍAZ FLORES
DOCTORA EN EDUCACIÓN
DNI 40675304

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

⁴**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente dimensión específica del constructo.

²**Claridad:** Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem es conciso, exacto y directo.

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.

CERTIFICADO DE VALIDEZ DEL CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE EL AULA DE INNOVACIÓN

N°	DIMENSIONES/ÍTEMS	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencia
		Si	No	Si	No	Si	No	
	Dimensión 1 Sistema Tecnológico							
1	Utilizas las computadoras que se encuentran en el aula de innovación para la realización de tus clase	X		X		X		
2	Realizas clases en línea por medio del aula de innovación.	X		X		X		
3	La institución educativa brinda facilidades para el uso de los recursos tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		
4	Los ordenadores poseen el multimedia adecuado para la enseñanza-aprendizaje de calidad.	X		X		X		
5	Las herramientas tecnológicas están en buen estado.	X		X		X		
6	Las institución educativa cuenta con un ambiente adecuado para el uso y conservación de estos recursos.	X		X		X		
	Dimensión 2 Sistema Operativo	Si	No	Si	No	Si	No	
7	El acceso a internet es rápido y eficiente en e, aula de innovación.	X		X		X		
8	Demuestras habilidad para navegar en la computadora y para buscar información.	X		X		X		
9	Se analiza, procesa, guarda archivos y existe un antivirus en los ordenadores del aula de innovación.	X		X		X		
10	Se trabaja sin dificultad las diversas herramientas tecnológicas en los ordenadores del A. I.	X		X		X		
11	Se puede descargar y resumir información de libros o textos virtuales con facilidad.	X		X		X		
12	las herramientas digitales están bloqueadas para tener un libre y rápido acceso.	X		X		X		
	Dimensión 3 Actitudes necesarias con las TIC	Si	No	Si	No	Si	No	
13	El docente te brinda el apoyo necesario para utilizar ordenadamente los medios tecnológicos en el aula de innovación.	X		X		X		

14	La Institución Educativa cuenta con mecanismo para los docentes puedan utilizar de manera oportuna y ordenada materiales, equipamiento e infraestructura TIC para el desarrollo de las actividades pedagógicas.	X		X		X		
	Dimensión 4 Uso de Internet	Si	No	Si	No	Si	No	
15	Se aprende con mayor facilidad usando el internet de alta velocidad en el aula de innovación.	X		X		X		
16	Se utiliza el internet como herramienta para aprender.	X		X		X		
17	Accedes con la facilidad a las herramientas digitales y a la plataforma	X		X		X		
18	Aprendo nuevas cosas al usar el internet cuando trabaja en equipo.	X		X		X		
19	El docente responde a todos los mensajes del correo electrónico oportunamente y califica oportunamente los trabajos realizados en el aula de innovación.	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X]

Aplicable después de corregir []

No aplicable []

Apellidos y nombres del juez DNI 06806869

Especialidad del validador: Magister en Educación

07 de febrero del 2023


Mg. Luz Milagros Azañero Távora
Docente de Posgrado

¹**Pertinencia:** El ítem corresponde al concepto teórico formulado.

²**Relevancia:** El ítem es apropiado para representar al componente dimensión específica del constructo.

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

Nota: Suficiencia se dice cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión.