



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

QUIZZ Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE CIENCIAS
SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA,
2024

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación en la
Especialidad de Ciencias Histórico Sociales

Autor

Limache Meza, Lucero Luisa

Asesor

Walter Hugo, Alva Miguel

ORCID: 0000-0001-9403-4794

Jurado

Vera Fabian, Hugo Marcial

Orellana Rosas, Elva Jesús

Guzmán David, Paulino Jiménez

Lima - Perú

2025

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



TESIS_LIMACHE MEZA LUCERO LUISA-EDUCACIÓN SECUNDARIA.docx

INFORME DE ORIGINALIDAD

21 %

INDICE DE SIMILITUD

19 %

FUENTES DE INTERNET

12 %

PUBLICACIONES

9 %

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2 %
2	alicia.concytec.gob.pe Fuente de Internet	2 %
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	2 %
4	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	1 %
5	hdl.handle.net Fuente de Internet	1 %
6	www.researchgate.net Fuente de Internet	1 %
7	repositorio.unfv.edu.pe:8080 Fuente de Internet	1 %
8	www.coursehero.com Fuente de Internet	1 %
9	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
10	Mamani Flores, Luis Alberto. "Inteligencia emocional y logros de aprendizaje de los	<1 %



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

QUIZIZZ Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN EL ÁREA DE
CIENCIAS SOCIALES EN ESTUDIANTES DE UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DE LIMA, 2024

Línea de Investigación:

Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación en la
Especialidad de Ciencias Histórico Sociales

Autora

Limache Meza, Lucero Luisa

Asesor

Walter Hugo, Alva Miguel
0000-0001-9403-4794

Jurado

Vera Fabian, Hugo Marcial
Orellana Rosas, Elva Jesús
Paulino Jiménez, Guzmán David

Lima – Perú
2025

Dedicatoria

A mis padres y a Yeny, por su apoyo y por enseñarme, con su ejemplo, a nunca rendirme y a entender que nunca es tarde para comenzar.

Agradecimiento

Agradezco al Dr. Walter Alva Miguel por su tiempo, ayuda y paciencia durante el largo proceso que significó la elaboración del presente trabajo.

De igual forma agradezco a mis revisores de mi plan de tesis por su guía.

Del mismo modo agradezco a la directiva de la I.E.E. José María Eguren y sobre todo a la coordinadora del área de Ciencias Sociales por permitirme llevar a cabo el presente estudio en dicho centro educativo y brindarme las facilidades del caso.

Finalmente, agradezco a la plana docente y a los estudiantes de la I.E.E. José María Eguren por su cooperación que hizo posible la aplicación del presente trabajo.

ÍNDICE

Resumen.....	xii
Abstract.....	xiii
I. Introducción	14
1.1. Descripción y formulación del problema	15
1.2. Antecedentes.....	19
1.3. Objetivos.....	21
1.3.1. Objetivo general	21
1.3.2. Objetivos específicos.....	21
1.4. Justificación	21
1.5. Hipótesis	22
II. Marco teórico	25
2.1. Quizizz.....	25
2.1.1. Características	29
2.1.1.1. Creación de los cuestionarios.....	29
A. Crear un examen desde cero.....	31
B. Crear cuestionario con Quizizz IA.....	34

C. Importar hojas de trabajo.	35
2.1.1.2. Enviar formulario.	36
2.1.1.3. Otras opciones que ofrece Quizizz.	37
A. Explorar.	37
B. Mi biblioteca.....	37
C. Informes.....	37
D. Clases.....	37
E. Ajustes.....	37
F. Memes.....	37
G. Colecciones.....	38
H. Perfil.	38
I. Cerrar sesión.....	38
2.1.2. Dimensiones de la variable Quizizz.....	38
2.1.2.1. Aspecto cognitivo.....	38
A) Aprendizaje por medio de las TIC.....	39
B) Instrumento de evaluación.....	41
C) Instrumento de retroalimentación.	43

2.1.2.2. Aspecto motivacional	44
2.1.2.3. Aspecto práctico	45
2.2. Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	45
2.2.1. Dimensiones del rendimiento académico del área de Ciencias Sociales	46
2.2.1.1. Construye interpretaciones históricas.....	47
2.2.1.2. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente.....	48
2.2.1.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos.....	49
2.2.2. Evaluación de la competencia.....	50
III. Método	52
3.1. Tipo de investigación.....	52
3.2. Ámbito temporal y espacial	53
3.3. Variables	54
3.4. Población y muestra.....	54
3.5. Instrumentos	55
3.6. Procedimientos	56
3.7. Análisis de datos	56
3.8. Consideraciones éticas.....	57

IV.	Resultados	58
4.2.	Resultados inferenciales	61
V.	Discusión.....	66
VI.	Conclusiones	70
VII.	Recomendaciones.....	71
VIII.	Referencias	73
IX.	Anexos.....	83
	Anexo A: Matriz de consistencia	83
	Anexo B: Matriz de operacionalización	85
	Anexo C: Instrumentos	87
	Anexo D: Validación de los instrumentos.....	90

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Capacidades de la competencia Construye interpretaciones históricas	47
Tabla 2. Capacidades de la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	48
Tabla 3. Capacidades de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos	49
Tabla 4. Escala de Calificación	51
Tabla 5. Variables	54
Tabla 6. Estadística de confiabilidad.....	56
Tabla 7. Resultados del rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales.....	58
Tabla 8. Resultados del Nivel de satisfacción de Quizizz.....	59
Tabla 9. Tabla cruzada rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales *Nivel de satisfacción de Quizizz	61
Tabla 10. Pruebas de Rho de Spearman para el objetivo general	61
Tabla 11. Tabla cruzada Construye interpretaciones históricas*Nivel de satisfacción de Quizizz	62
Tabla 12. Pruebas de Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 1.....	62
Tabla 13. Tabla cruzada Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente*Nivel de satisfacción de Quizizz	63
Tabla 14. Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 2	64

Tabla 15. Tabla cruzada Gestiona responsablemente los recursos económicos*Nivel de satisfacción de Quizizz	64
Tabla 16. Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 3	65

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Registrarse en la página oficial de Quizizz	25
Figura 2. Opciones para crear una cuenta en Quizizz.....	26
Figura 3. Uso de Quizizz	27
Figura 4. Soy un estudiante, profesor o un administrador	27
Figura 5. Nombre de la Institución en la que se trabaja	28
Figura 6. Información del colegio.....	28
Figura 7. Materias y grados en los que se enseña	29
Figura 8. Crear cuestionario.....	30
Figura 9. Crear examen.....	30
Figura 10. Opciones para la creación de un examen	31
Figura 11. Buscar preguntas ya creadas por otros docentes	31
Figura 12. Opciones de ejercicios que se pueden crear con Quizizz	32
Figura 13. Opciones de inteligencia artificial.....	33
Figura 14. Establecer tiempo y puntaje a los ejercicios.....	33
Figura 15. Datos del cuestionario	34
Figura 16. Opciones para crear el cuestionario con IA.....	35
Figura 17. Opciones para importar hojas de trabajo	36
Figura 18. Opciones para enviar el formulario	36
Figura 19. Resultados del rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	58

Figura 20. Resultados del nivel de satisfacción de Quizizz.....	60
--	----

RESUMEN

La presente investigación tuvo como propósito establecer la relación entre el nivel de satisfacción con el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Emblemática José María Eguren de Barranco, durante el año 2024. La investigación utilizó un enfoque cuantitativo, con un diseño no experimental de carácter de tipo transversal. Asimismo, el nivel del estudio fue básico y de correlación simple. El estudio abarcó una población total de 142 de los estudiantes, se extrajo una muestra de 104 participantes. Para evaluar la variable relacionada con el uso de Quizizz, se aplicó un cuestionario compuesto por 24 ítems. En cuanto al rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales, se empleó los registros calificados facilitados por la Institución Educativa. Los datos muestran que el 92.3% de los estudiantes reportaron un elevado nivel de satisfacción considerable con el uso de Quizizz. Respecto al rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales, se observó que 11 estudiantes (10.6%) alcanzaron el nivel B, 81 estudiantes (77.9%) obtuvieron el nivel A, y 12 estudiantes (11.5%) lograron el nivel AD. Asimismo, los hallazgos revelaron una conexión significativa entre las variables analizadas con un coeficiente de correlación de 0.701, indicando una correlación positiva de gran fuerza según Rho de Spearman.

Palabras clave: Quizizz, área de Ciencias Sociales, rendimiento académico, nivel de satisfacción

ABSTRACT

The purpose of this research was to establish the relationship between the level of satisfaction with the use of the digital tool Quizziz and academic performance in the área of social studies among fourth – grade scondary school students at the José María Euguren emblematic educational institution in Barranco, during the year 2024. The research used a quantitative approach, with a nonexperimental crosssectional design. The levelof study was Elementary and included simple compensation. The study included a total population of 142 students, with a sample of 104 participant the variable related to Quizziz usea, a 24 item question was administered. Regarding academic performance in social studies, graded records provided by the educational institution were used. The data show that 92.3% of students reported a high level of considerable satisfaction with the use of Quizizz. Regarding academic performance in the área of Social Sciences, it was observed that 11 students (10.6%) achieved level B, 81 students (77.9%) obtained level A, and 12 students (11.5%) achieved level AD. Furthermore, the findings revealed a significant connection between the variables analyzed, with correlation coefficient of 0.701, indicating a strong positive correlation according to Spearman Rho.

Keywords: Quizizz, Social Sciences, academic performance, level of satisfaction

I. INTRODUCCIÓN

La pandemia del 2020 causada por el SARS-CoV-2, ocasionó a nivel global un cambio en la vida de las personas y dentro del Perú ya que se establecieron cuarentenas, distanciamientos sociales y las Instituciones Educativas tuvieron que cerrar sus puertas de forma presencial. No obstante, la educación no podía parar, de esta forma se implementaron las clases remotas que afectó significativamente el rol tanto de los docentes como de los estudiantes, quienes tuvieron que adaptarse a esta modalidad. Actualmente, en las Instituciones Educativas se ha retornado a las clases presenciales. Sin embargo, no se debe pretender en aquellos colegios que cuentan con herramientas tecnológicas que regresen a las clases centradas en el docente, el manejo de su pizarra y dejar de lado las herramientas digitales dado que estamos en pleno siglo XXI donde los estudiantes son nativos digitales (Prensky, 2010). Asimismo, G. Alvarez (2019) sostiene que la educación está cambiando debido a las TIC y por ello los centros educativos han comenzado a innovar e implementar un aprendizaje por medio de recursos lúdicos.

Uno de los problemas que enfrenta actualmente el país es que más de la mitad de los estudiantes no alcanza los aprendizajes esperados en Ciencias Sociales en el contexto educativo nacional (Ministerio de Educación. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes [UMC], 2019). En los exámenes PISA nos encontramos dentro de los últimos países (Minedu, 2013; Alayo, 2016; Redacción EC, 2018) y en el 2022 nuestro país no ha logrado avanzar más allá del nivel dos de la competencia el cual representa un nivel básico (UMC, 2023). Por este motivo, la investigación planteada permite determinar la relación entre el nivel de satisfacción entre el uso de las herramientas digital Quizizz y el rendimiento académico dentro del área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria.

El trabajo de investigación se estructura de la siguiente manera:

El primer capítulo aborda el tema de la problemática teniendo en cuenta el diagnóstico, pronóstico y medidas de control. Además, considera la formulación del problema y las investigaciones previas nacionales e internacionales. Así mismo, se logra establecer los objetivos, se expone la justificación y se detalla en las hipótesis.

En la segunda parte del trabajo, se expone el marco teórico que fundamenta el estudio, esto permitirá dar a conocer conceptos, teorías y fundamentos relevantes.

En el capítulo IV, se realizó el análisis de los resultados, mientras que el capítulo V, se plantean las discusiones. El capítulo VI se expone las conclusiones considerando los resultados, en el capítulo VII las recomendaciones y en el VIII; se recoge las referencias bibliográficas. Finalmente, los anexos agrupan en el capítulo IX que incluyen el instrumento de recolección de datos, matriz de consistencia y validación de instrumentos utilizados.

1.1. Descripción y formulación del problema

A finales del 2019, en China surgieron los primeros casos de COVID-19. A inicios del 2020, comenzó a propagarse hacia los diferentes continentes y en marzo de ese año la Organización Mundial de la Salud anunció oficialmente la pandemia de manera global, este acontecimiento marco la vida de muchas personas alrededor del mundo, ya que provocó confinamientos masivos, una crisis sanitaria y la muerte de muchas personas. (France et al., 2021)

El Perú no fue ajeno a esta realidad, ya que debido a los brotes del SARS-CoV-2 durante el 2020, el 11 de marzo el gobierno suspendió las clases presenciales en todos los colegios del país y reprogramo el comienzo de las mismas para el 30 de marzo con el fin de reducir los contagios. (Minedu, 2020)

El 15 de marzo el gobierno peruano en el año 2020 declaró Estado de Emergencia Nacional, estableciendo restricciones, el distanciamiento social obligatorio y la clausura de fronteras. (El Peruano, 2020)

Debido a la pandemia, la educación cambió a nivel mundial y tuvo que adoptar otro enfoque, en el cual se incorporó uso de recursos digitales, apoyados en diversas plataformas, para garantizar la continuidad del proceso educativo por parte del docente. Lo cual ha sido un reto para los docentes y estudiantes. Sin embargo, este cambio no ha sido fácil y ha traído consigo diversos desafíos. (Valero-Cedeño et al., 2020)

La Educación Básica Regular del Perú está sustentando en el Currículo Nacional, el cual es un documento donde figuran los aprendizajes, habilidades, competencias y criterios educativos que se espera que los estudiantes alcancen. Sin embargo, los estudiantes evidencian deficiencias en sus aprendizajes y por ello obtienen bajos resultados en las evaluaciones internacionales y nacionales. De acuerdo con los exámenes PISA llevados a cabo a nivel internacional en el año 2012, participaron 65 países y en la competencia de Comprensión Lectora el Perú quedó en el último lugar (Minedu, 2013). En el 2015, según Alayo (2016) nuestro país ocupó el puesto 62 de 72 países. En el 2018, según lo señalado por Redacción EC (2018) alcanzó la posición 64 de un total de 77 países evaluados. Dicha prueba se organiza en seis niveles y en el 2022, según el Minedu (2023), el país no consiguió superar el nivel dos de la competencia, el cual representa el nivel elemental de desempeño.

A pesar de que nuestro país ha crecido en la competencia de Comprensión Lectora, esto no es suficiente ya que aún más de la mitad de los estudiantes del nivel secundario no comprenden lo que leen, esto no es un problema que solo afecte al área de Comunicación sino a varios y entre ellos encontramos al área de Ciencias Sociales.

Asimismo, según los resultados de la Evaluación Censal de Estudiantes conocida por sus siglas ECE aplicada a nivel nacional en el 2016 y 2018, a los estudiantes del 2° grado de

secundaria en el área de Ciencias Sociales, en vez de que aumenten los estudiantes que logran los aprendizajes esperados se puede observar que estos disminuyen y que el 52,2% no alcanzan los aprendizajes esperados. (UMC, 2019)

La situación antes descrita puede conllevar a que los estudiantes continúen con un bajo rendimiento académico y que éste se incremente cada vez más, trayendo como consecuencias que puedan jalar el curso. Asimismo, habría un descenso con respecto a la calidad enseñanza considerando que los niveles de logro del aprendizaje no son un problema que solo concierne a los estudiantes sino involucra también a los docentes y a las autoridades pertinentes.

Por otro lado, se observa que aún existen docentes que tienen desconocimiento sobre las herramientas digitales como Quizizz y los beneficios que estas pueden traer consigo al aplicarlas durante las clases presenciales.

Actualmente, en las instituciones educativas ya se han retornado a las clases presenciales. Sin embargo, aquellas instituciones que cuentan con herramientas tecnológicas no deberían retornar a las clases tradicionales, centradas en el docente y dejar de lado las herramientas digitales dado que estamos en pleno siglo XXI donde los estudiantes son nativos digitales. (Prensky, 2020)

G. Alvarez (2019) señala que en las escuelas se ha comenzado a innovar y utilizar recursos que les permitan promover el aprendizaje a través de recursos lúdicos, ya que la educación está cambiando por medio de las TIC. Asimismo, Vilca (2021) sostiene que se deben emplear nuevas formas de lograr un óptimo proceso de enseñanza - aprendizaje y existen diversos recursos tecnológicos que se pueden utilizar según la etapa de dicho proceso ya sea para lograr despertar el interés de los estudiantes, para poder evaluarlos, entre otras razones.

El Currículo Nacional de la Educación Básica según la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU (2016) afirma que “Promueve la innovación y experimentación de nuevas

metodologías y prácticas de enseñanza en las instituciones y programas educativos que garanticen la calidad en los resultados de aprendizaje” (p. 8).

Nuestro sistema educativo es flexible, en cuanto a los métodos de enseñanza-aprendizaje formativa que el profesor debe emplear. Los resultados mencionados anteriormente exigen que los docentes dominen sus materias para que puedan comunicarse de manera dinámica y efectiva implementando nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que logren mejorar la calidad educativa considerando que deben estar basadas a los intereses de cada uno de los estudiantes y en la actualidad el aprendizaje debe integrarse con el apoyo de las TIC. Por esta razón, se busca establecer la relación entre el nivel de satisfacción en el uso de Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales.

Formulación del problema

- Problema general

¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?

- Problemas específicos

¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?

¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?

¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?

1.2. Antecedentes

- A nivel internacional

León y Pino (2021) en su estudio adoptó un enfoque no experimental, en el cual participaron 33 docentes que formaron parte de la muestra. Los resultados obtenidos demostraron que Quizizz ejerce un impacto favorable tanto en la enseñanza como en el aprendizaje.

Vera-Vera y Bazurto-Rosado (2024) en su estudio adoptó un enfoque mixto y trabajó con un grupo de 15 estudiantes. Los hallazgos del estudio revelaron que la implementación de Quizizz impacta de manera positiva en el desempeño académico.

Ramírez-Caraguay et al. (2024) El estudio empleó un diseño preexperimental, tomando como población a 254 estudiantes y llegaron a la conclusión que la herramienta Quizizz impacta de manera positiva en al aumento del rendimiento académico.

Zambrano-Avellan y De la Peña-Consuegra (2022), realizaron un trabajo cuya investigación es de tipo descriptiva, es importante destacar que tiene una muestra de 15 estudiantes y concluyeron que la implementación de Quizizz estimula el aprendizaje y puede favorecer los resultados académicos.

- A nivel nacional

Manco (2022) llevo a cabo un estudio de tipo correlacional con una población de 100 estudiantes, y los datos obtenidos revelaron una asociación positiva y estadísticamente relevante entre el uso de Quizizz y el mejoramiento del desempeño escolar

Huasupoma (2023) en su trabajo tiene como objetivo aplicar la herramienta Quizizz para determinar el análisis del rendimiento académico de los estudiantes, aplicó el diseño cuasi experimental, la muestra estudiada estuvo integrada por 23 estudiantes y llegó a la conclusión que el uso de la herramienta influye positivamente en el rendimiento de los discentes.

Vilca (2021) en su investigación comprende la evaluación del grado de aceptación de la herramienta Kahoot como recurso en Ciencias Sociales de los discentes del 1° y 2° de secundaria, desarrolló una metodología de tipo correlacional, con una muestra de 49 estudiantes y llegó a los resultados que confirman la relación directa estadísticamente significativa entre las variables analizadas.

Robles et al. (2022) en su artículo desarrollaron una investigación descriptiva y la población conformada para realizar dicho estudio es de 168 estudiantes entre sus resultados se llega a la conclusión que los estudiantes consideran importante la integración de tecnologías para alcanzar un aprendizaje de calidad.

Abanto (2023) en su tesis aplicó un diseño preexperimental y su muestra censal estuvo conformada por 27 estudiantes y concluye que el uso de Quizizz produce un impacto positivo en la competencia estudiada y contribuye a una mejora en el rendimiento académico de estudiantes.

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Determinar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

1.3.2. Objetivos específicos

Identificar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de una I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Determinar la de relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Identificar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

1.4. Justificación

- Justificación teórica. La presente investigación esclarece los conceptos de las variables y la relación que hay entre ellas. Además, busca reafirmar, complementar y contrastar

el resultado de otras tesis que afirman que existen una relación relevante de la herramienta Quizizz y los resultados académicos obtenidos por parte de los estudiantes.

- Justificación metodológica. La presente investigación tiene una metodología de enfoque correlacional no experimental de tipo transversal. Respecto a la recopilación de datos, se utilizó un cuestionario basado en evaluar el nivel de satisfacción en el uso de Quizizz y una lista de cotejo que registra las calificaciones de los estudiantes pertenecientes al área de Ciencias Sociales

- Justificación práctica. El trabajo permitió determinar el nivel de relación que existente entre el nivel de satisfacción con el uso de herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico de los estudiantes pertenecientes al cuarto año de secundaria.

El estudio realizado traerá ventajas significativamente para la comunidad educativa fortaleciendo la imagen de la institución ya que permitirá que los actores de la mencionada institución reflexionen sobre la importancia de innovar, implementar y emplear de una forma adecuada herramientas virtuales para optimizar la dinámica de la enseñanza – aprendizaje y mejorar la calidad de enseñanza y brindar un mejor servicio a la comunidad educativa. Su difusión servirá como apoyo o insumo a nuevas investigaciones o estudios que se lleven a cabo en el campo pedagógico relacionado con los métodos en la práctica docente, la transformación pedagógica y el cambio innovador en la educación y las plataformas digitales.

1.5. Hipótesis

- Hipótesis general

Hi: Existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Ho: No existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

- Hipótesis específicas

H1: El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Ho: El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz no se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024

H2: Existe una relación significativa ente el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Ho: No existe una relación significativa ente el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

H3: El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Ho: El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz no se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Quizizz

Según Trejo (2019) Quizizz es una plataforma digital que posibilita la creación de cuestionarios en línea, integrando componentes lúdicos con la finalidad de incentivar a los estudiantes durante la realización de estas evaluaciones diseñadas por el docente. Según Collazos-Muñoz y Quijano-Vargas (2021), esta herramienta promueve un aprendizaje interactivo y puede ser utilizada tanto en modalidades sincrónicas como asincrónicas.

Por su parte, la Escuela Nacional de Administración Pública (ENAP, s.f.) sostiene que Quizizz es una herramienta que se puede emplear en todos los niveles del sector educación y es factible utilizarla como un recurso educativo ya que es posible emplearla en el proceso de enseñanza aprendizaje ya sea como una evaluación o retroalimentación.

Para poder utilizar esta herramienta primero se debe crear una cuenta y para ello es necesario ingresar a la página oficial de Quizizz. Luego surgirá en la pantalla la figura 1 y aquí se debe seleccionar en cualquiera de los dos botones que dicen inscribirse o pruébalo ahora.

Figura 1

Registrarse en la página oficial de Quizizz



Nota. Adaptado de Quizizz, 2024, <https://quizizz.com/?lng=es-ES>

Posteriormente aparecerá en la pantalla distintas formas opciones para crear una cuenta de forma gratuita como se observa la figura 2 entre las cuales están: continuar con Google, e-mail, Facebook, Microsoft, iPhone, Apple u otro correo. Una vez seleccionada la primera o cuarta opción se debe elegir el correo electrónico que se utilizará. Si en caso no se tiene una cuenta registrada, entonces se debe digitar el correo en la segunda o última opción seguido de la contraseña para que de esta forma la cuenta se pueda enlazar.

Figura 2

Opciones para crear una cuenta en Quizizz



Nota. Adaptado de Quizizz, s.f.,

https://quizizz.com/signup?source=top_nav_signup_button&ctaSource=top_nav_signup_button&ref=header_tab&webflow_referrer=webflow&lng=es-ES&fromPage=/

Sin importar la opción seleccionada, se mostrará la figura 3 donde se debe indicar el uso que se dará a la herramienta Quizizz. En este caso, dado que el presente trabajo está enfocado en el ámbito educativo, se debe elegir la opción “escuela”. A continuación, surgirá la figura 4 con las opciones de soy un estudiante, docente o administrativo y se debe seleccionar las características del usuario.

Figura 3*Uso de Quizizz**Nota.* Captura tomada de la página oficial de Quizizz**Figura 4***Soy un estudiante, profesor o un administrador**Nota.* Captura tomada de la página oficial de Quizizz

Posteriormente, se debe escribir y seleccionar la Institución Educativa en la cual se labora (figura 5). Si la institución no aparece dentro de las opciones disponibles, entonces luego de digitar el nombre se hace clic en “añadir aquí”, para luego llenar la información que aparece en la figura 6.

Figura 5

Nombre de la Institución en la que se trabaja

Selecciona tu escuela

Descubre cuestionarios y lecciones de su escuela y estado

Q I Buscar

I.E. Augusto Weberbauer
PE

I.E. CAPITAN FAP JOSÉ ABELARDO QUIÑONES
GONZALES
PE

Colegio Peruano Alemán Beata Imelda
PE

Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú
LIMA, LMA, PE

¿No encuentras tu escuela? + Añadir aquí

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz.

Figura 6

Información del colegio

Agrega tu escuela

Colabora con otros profesores de tu escuela para compartir contenidos y recursos.

Nombre de escuela *

Ingrese el nombre de su escuela

País *

Peru

Estado *

Ingrese su estado

Ciudad *

Ingresa tu ciudad

Dirección (opcional)

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz.

Por último, es necesario seleccionar las materias o asignaturas y los grados en los que se impartirán las clases (figura 7). Con la cuenta ya creada, se puede acceder a los beneficios de esta herramienta.

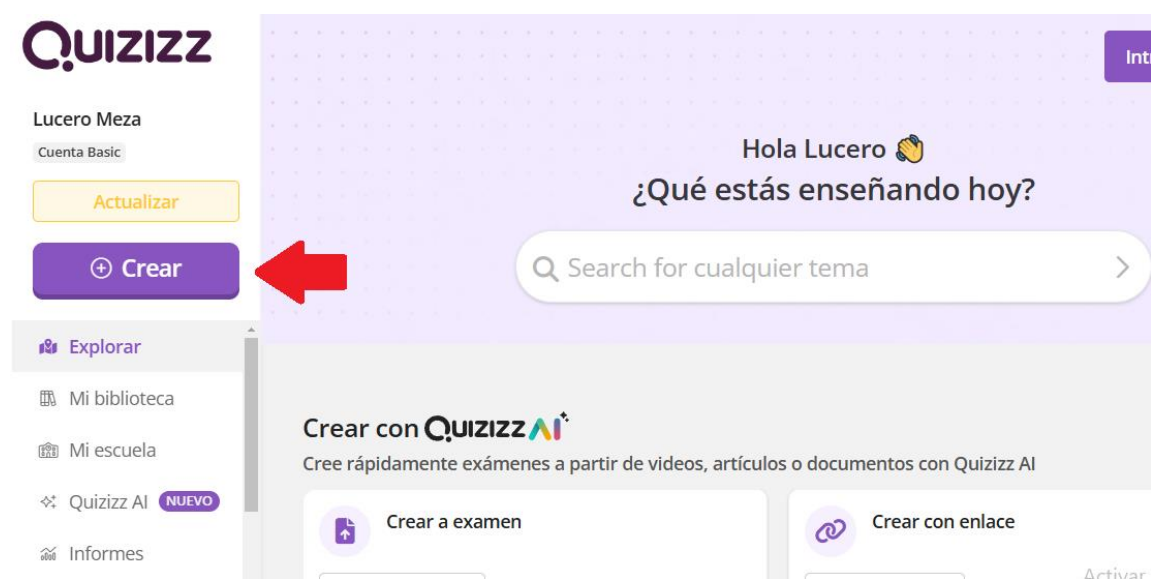
Figura 7

Materias y grados en los que se enseña

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz.

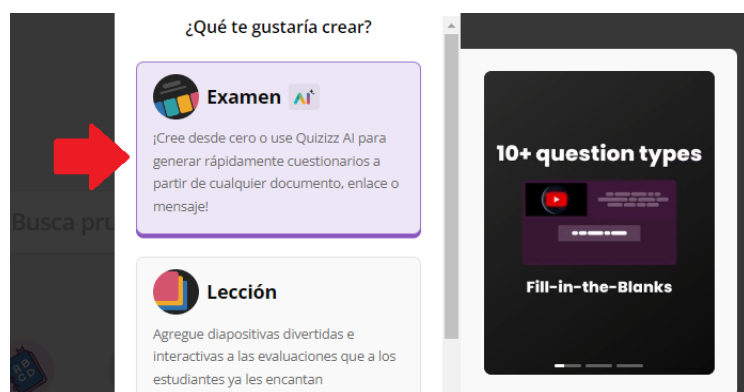
2.1.1. Características

2.1.1.1. Creación de los cuestionarios. Una vez creada la cuenta se elige la opción de “crear” (figura 8) que se encuentra en el lado izquierdo de la pantalla, como menciona la ENAP (s.f.) de preferencia se debe contar con un formulario previamente elaborado o tener una idea sobre las preguntas que se piensan plasmar.

Figura 8*Crear cuestionario*

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

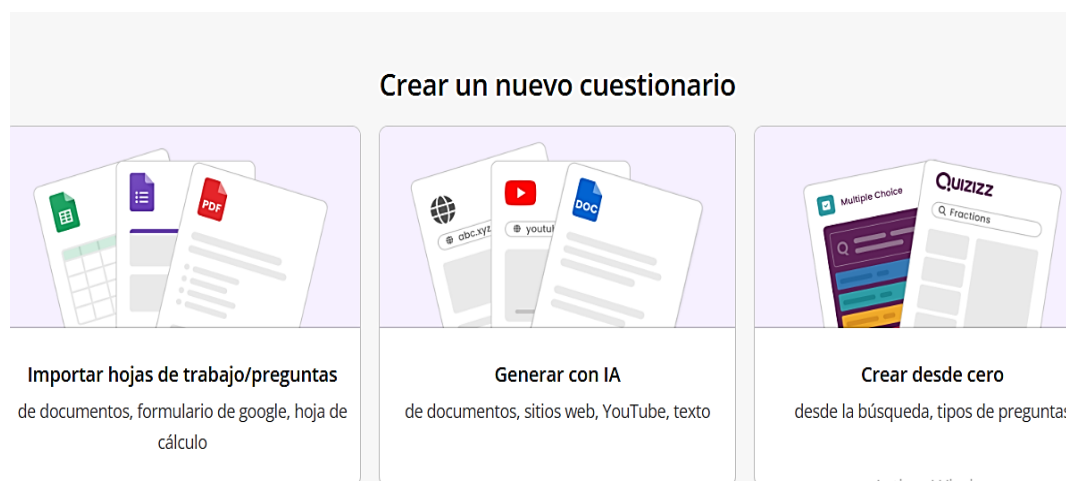
Luego se selecciona la opción “examen” (figura 9), continuar y después se mostrarán tres opciones para la creación del tipo de examen las cuales son: crear un cuestionario desde cero, generar el examen con inteligencia artificial e importar las hojas de trabajo (figura 10).

Figura 9*Crear examen*

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

Figura 10

Opciones para la creación de un examen

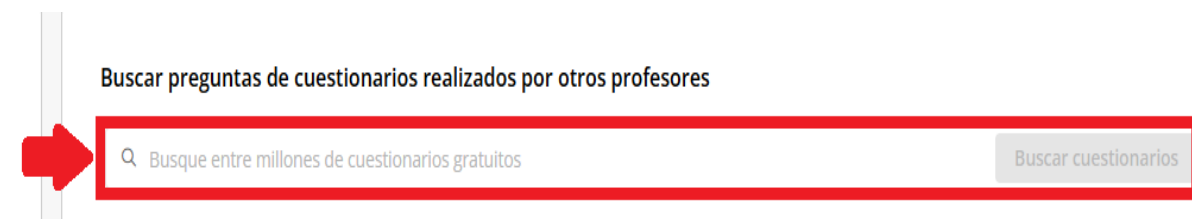


Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

A. Crear un examen desde cero. Quizizz nos da la posibilidad de buscar ejercicios que ya han sido elaborados previamente por otros docentes y agregarlos a la prueba. Para acceder a esta opción, se debe seleccionar en el espacio de “Buscar cuestionarios” (figura 11) y posteriormente digitar el título, tema o palabra que se encuentre relacionado con el formulario que se pretende realizar. Luego aparecerán los cuestionarios elaborados de otros docentes y se debe buscar, seleccionar y añadir aquellos ejercicios que son de la preferencia del usuario. Con esta herramienta digital es posible crear una gran variedad de ejercicios, los cuales se muestran en la figura 12. Sin embargo, las opciones que tienen el ícono de un rayo no son gratuitas.

Figura 11

Buscar preguntas ya creadas por otros docentes



Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

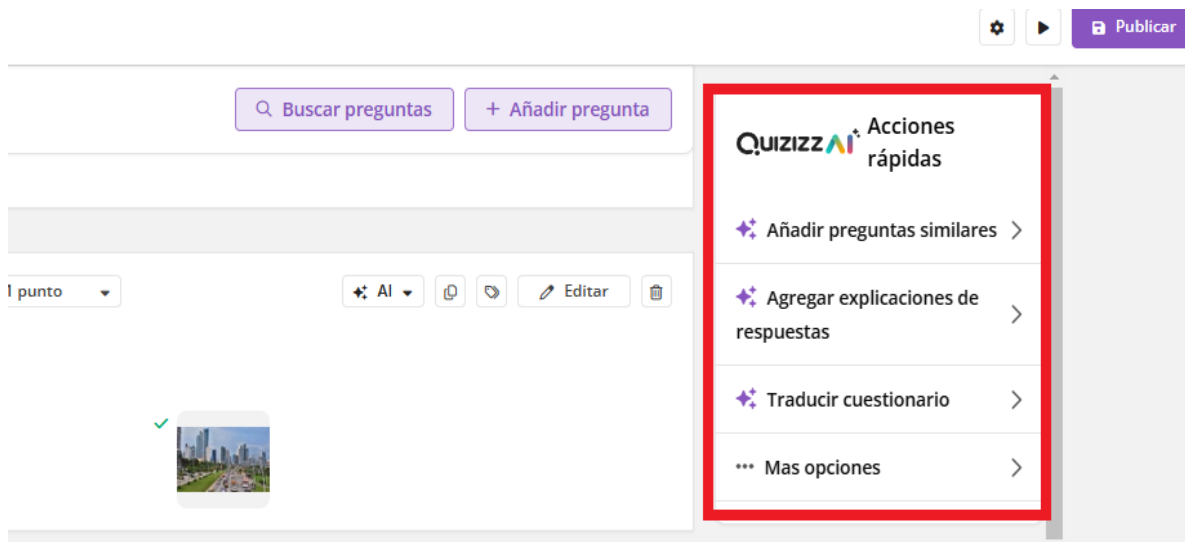
Figura 12

Opciones de ejercicios que se pueden crear con Quizizz



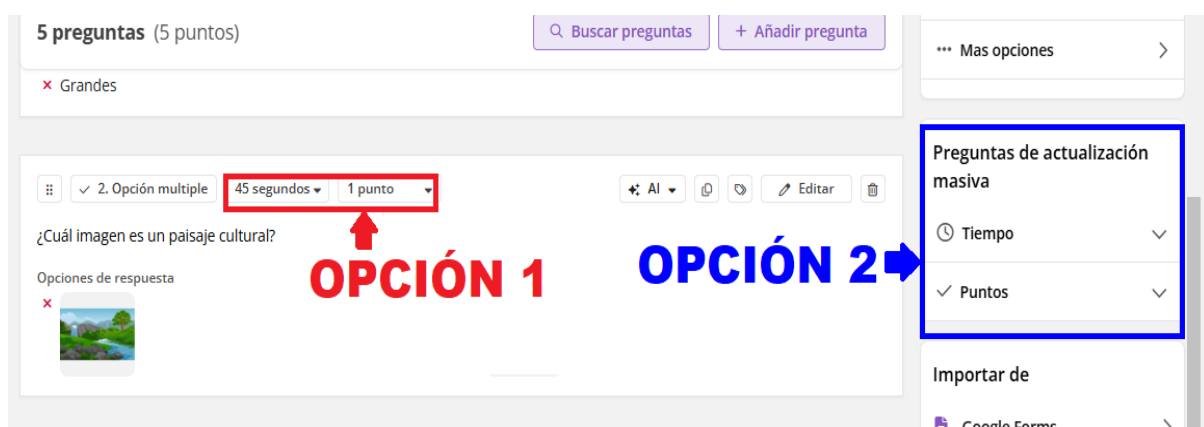
Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

Por otro lado, al crear un cuestionario desde cero, también podemos utilizar la inteligencia artificial, como se aprecia en la figura 13. Esta opción nos brinda varias posibilidades como agregar preguntas similares a las ya elaboradas en el cuestionario, añadir explicaciones a las respuestas correctas, poder traducir el cuestionario en otro idioma, entre otras funciones

Figura 13*Opciones de inteligencia artificial*

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

Con respecto a la asignación de puntaje y tiempo en la evaluación, Quizizz presenta dos alternativas (figura 14). La primera permite asignar un puntaje y tiempo específico a cada ejercicio de manera individual. La segunda opción, más rápida, consiste en asignar un mismo valor y tiempo a todas las preguntas.

Figura 14*Establecer tiempo y puntaje a los ejercicios*

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

Una vez creadas todas las preguntas de la evaluación, se debe hacer clic en publicar y completar la información que aparece en la figura 15. Si en caso se quiere añadir una imagen de portada, se selecciona “el ícono de más”.

Figura 15

Datos del cuestionario

Genial, ya casi terminas

Revise la configuración del cuestionario y estará listo para comenzar

Nombre

Cuestionario sin título

ⓘ El nombre debe tener al menos 4 caracteres.

Asignatura

Seleccionar tema releva

ⓘ Por favor seleccione el tema

Nivel

Seleccione el grado rel

ⓘ Por favor seleccione el grado

Idioma

English

Visibilidad

Públicamente visible

Agregar imagen de portada

Publicar

Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

B. Crear cuestionario con Quizizz IA. La presente herramienta digital nos permite crear cuestionarios haciendo uso de la inteligencia artificial y nos presenta 4 opciones novedosas (figura 16).

Figura 16

Opciones para crear el cuestionario con IA



Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

La primera alternativa consiste en subir los documentos que se utilizarán para la clase, los cuales no deben pesar más de 25 megabytes ni tener más de 30 páginas. Quizizz también especifica los formatos en los que se puede subir dicho documento. Luego, la inteligencia artificial analizará la información y creará automáticamente las preguntas. Para ello, se debe especificar la cantidad de ejercicios, el grado y la materia.

La segunda alternativa se consiste en escribir el tema o palabras relacionadas al cuestionario que se pretende elaborar, luego se selecciona el nivel educativo y la cantidad de preguntas que se quiere y automáticamente se genera el formulario.

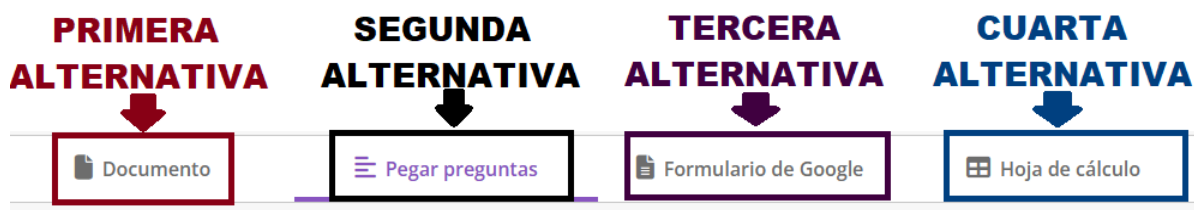
La tercera alternativa consiste en pegar un enlace de un Sitio Web y el programa automáticamente generará la cantidad de preguntas previamente seleccionadas.

Por último, la cuarta opción es similar a la tercer con la diferencia de que el enlace que se pega o escribe pertenece a un video de YouTube.

C. Importar hojas de trabajo. Si en caso se tiene ya elaborado los cuestionarios entonces la opción de importar las hojas de trabajo es bastante útil y aquí se presentan 4 alternativas figura 17.

Figura 17

Opciones para importar hojas de trabajo



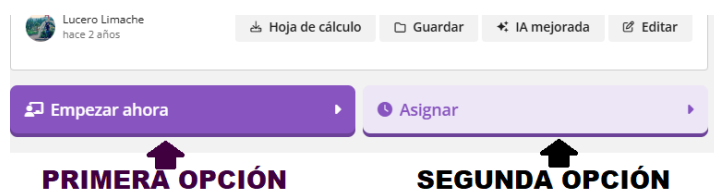
Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

La primera alternativa consiste en subir un documento con preguntas previamente elaboradas, que deben ser de selección múltiple. La segunda opción permite pegar los ejercicios junto con sus alternativas. La tercera implica elegir un formulario de Google almacenado en Google Drive. Por último, la cuarta permite importar los ejercicios desde un archivo de Excel.

2.1.1.2. Enviar formulario. Para poder compartir los formularios con los estudiantes primero se debe ingresar a la sección “mi biblioteca”, luego se elige el cuestionario en donde aparecerán dos opciones empezar un examen en vivo o asignar deberes (figura 18). En la primera todos los estudiantes pueden responder el formulario al mismo tiempo ya sea en el modo clásico, ritmo del profesor, modo papel, pico de maestría, modo prueba y modo equipo. Además, su progreso queda registrado y puede ser observado por el docente en tiempo real. En la segunda se programa la evaluación y los estudiantes tienen un tiempo establecido para poder resolver el cuestionario.

Figura 18

Opciones para enviar el formulario



Nota. Captura tomada de la página oficial de Quizizz

2.1.1.3. Otras opciones que ofrece Quizizz. En la parte izquierda del panel principal del usuario de Quizizz se puede encontrar otras opciones aparte de crear las cuales se presentan a continuación.

A. Explorar. Este apartado te permite observar todo el material que ha sido creado por otros usuarios los cuales han configurado dicho trabajo para que sea visto por el público y para poder acceder a los recursos de forma ordenada primero se debe escribir el tema que se busca.

B. Mi biblioteca. En esta sección se queda guardado de forma automática todos los materiales que han sido creados.

C. Informes. Aquí se pueden observar todos los resultados de los cuestionarios que han sido respondidos por los estudiantes y para poder tener una información más detallada solo se debe dar clic en una prueba. Es necesario recalcar que esta herramienta digital ofrece tres opciones para observar el resultado las cuales son: por participante, pregunta o de forma resumida.

D. Clases. Esta función te permite crear una clase, colocarle el nombre, luego se genera un link que se puede compartir con los estudiantes para que se registren o se envía el código de la clase con las instrucciones que deben seguir. Por otro lado, esta herramienta te permite enlazar de forma directa con Google classroom.

E. Ajustes. En esta alternativa se puede eliminar la cuenta; modificar el correo, nombre de usuario, contraseñas, idioma y cambiar el tipo de cuenta.

F. Memes. Esta opción te permite crear memes los cuales se pueden utilizar durante las pruebas elaboradas en Quizizz. Primero se hace clic en la sección memes, luego en

crear memes, se le coloca un nombre a la carpeta que se creará, se selecciona el idioma y la privacidad. Posteriormente, se pueden crear memes para las respuestas correctas e incorrectas y finalmente se elige la alternativa hecha para que se guarden los cambios generados.

G. Colecciones. En esta sección se pueden crear carpetas llamadas “colecciones” las cuales son muy útil para poder ordenar los cuestionarios elaborados en carpetas.

H. Perfil. En este apartado se pueden editar el perfil y cambiar el nombre de usuario, elegir el curso que se enseña y los grados. Además, se pueden crear cuestionarios y lecciones.

I. Cerrar sesión. Esta opción permite cerrar la cuenta.

2.1.2. Dimensiones de la variable Quizizz

En el presente trabajo se ha se ha optado por dividir la variable Quizizz en tres dimensiones las cuales son el aspecto cognitivo, motivacional y practico ya que se ha tomado como referencia a Pariona y Calderón (2022).

2.1.2.1. Aspecto cognitivo. Según Gordillo (2021) “El desarrollo cognitivo es una capacidad innata, desde el nacimiento este permite que el niño vaya adquiriendo conocimientos de lo que le rodea y desarrollar así sus capacidades e inteligencia” (p. 9).

Para el Instituto Valenciano de Neurología Pediátrica es una habilidad natural presente desde los primeros años de vida, que posibilita a los infantes asimilar información de su entorno y progresivamente potenciar sus habilidades mentales e intelectuales. (INVANEP, 2020).

Asimismo, para Agudelo et al. (2017) es un mecanismo que consiste en la adquisición de saberes mediante la interacción con el entorno y la realidad circundante; así, el niño observa, organiza e incorpora saberes nuevos. Asimismo, el INVANEP (2020) “El desarrollo cognitivo

es el proceso mediante el cual el ser humano va adquiriendo conocimiento a través del aprendizaje y la experiencia” (párr. 1).

A partir de los párrafos anteriores, se puede afirmar que el proceso cognitivo es una habilidad natural del ser humano. Es un proceso que posibilita la adquisición de saberes mediante la experiencia del aprendizaje, producto de la interacción social y del entorno que rodea al individuo y las vivencias, con el propósito de fortalecer su inteligencia y desarrollar diversas capacidades.

La utilización de Quizizz promueve la metacognición de los estudiantes y que fortalece su proceso de aprendizaje significativo puesto que los escolares al resolver los cuestionarios tienen que reflexionar sobre los contenidos que han aprendido en una materia o asignatura (Usán y Salavera, 2019). Esto demuestra que la utilización de dicha herramienta facilita el fortalecimiento de las habilidades cognitivas.

Este estudio examina la dimensión cognitiva asociada al uso de Quizizz, estructurándola en tres indicadores.

A) *Aprendizaje por medio de las TIC.* Las TIC agrupan recursos tecnológicos que permiten guardar, comunicar y organizar conocimientos a través de medios digitales y electrónicos. (Ríos, s.f.)

A lo largo del tiempo, las TIC han experimentado una evolución constante, transformando significativamente el contexto educativo, dado que contribuyen a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Entre las ventajas que ofrecen se destacan la posibilidad de adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales y el incremento de la motivación estudiantil, la mejora del seguimiento al progreso del estudiante aumenta la autonomía de los escolares y fomenta la alfabetización (Ríos, 2023). Asimismo, Gómez y Macedo (2010) y

Gonzáles (2023) señalan que las TIC son importantes en el contexto escolar, que optimizan en el desarrollo del conocimiento.

Del mismo modo, Huaman (2021) sostiene que las TIC son herramientas cruciales que permiten mejorar el desarrollo educativo, dado que promueve la comprensión de nuevos saberes con la comprensión de contenidos nuevo al incorporar la tecnología. Entre los recursos más empleados entre los medios tecnológicos se encuentran las computadoras, el acceso a internet, la web, las plataformas educativas y las herramientas de videoconferencia. (Ríos, s.f.)

Las TIC contribuyen a que el entorno educativo sea más dinámico, favorece la creatividad en las disciplinas educativas convencionales y es una herramienta que está siendo empleada con mayor frecuencia para poder evaluar a los discentes. (Minedu, 2023)

Considerando el avance de las herramientas digitales orientadas a la información y la comunicación, es posible implementar la gamificación en el ámbito educativo, la cual implica la incorporación de componentes lúdicos en las actividades escolares con el fin de captar el interés de los estudiantes y estimular su motivación, contribuyendo así al fortalecimiento del aprendizaje. (Vega, 2023)

Según Huaman (2021) en los últimos años, la gamificación ha cobrado relevancia en el entorno educativo por los beneficios que ofrece ya que permite explorar métodos educativos recientes diseñadas en la enseñanza que ayudan a los estudiantes a promover su aprendizaje y que asimilen conocimientos de manera entretenida.

De la misma forma, Vega (2023) sostiene que la gamificación ofrece una forma de superar los métodos tradicionales de enseñanza que a menudo resultan monótonos y repetitivos, permitiendo a los estudiantes experimentar el aprendizaje de manera innovadora y actualmente, hay numerosas herramientas digitales disponibles que facilitan la incorporación de elementos lúdicos en el proceso educativo entre ellas, Quizizz destaca como una opción que hace más

sencilla la elaboración de construcción de exámenes en línea de manera entretenida, incluyendo preguntas de distintos tipos. (Arana, 2021)

En este aspecto, Quizizz es una aplicación digital siendo una herramienta que permite diseñar cuestionario que favorece de test en línea (Trejo, 2019) por ende forma parte de las TIC y como señalan Usán y Salavera (2019) esta herramienta digital favorece el aprendizaje.

B) Instrumento de evaluación. Según el Minedu (s.f.) el aprendizaje, independientemente de la edad, representa un cambio en la forma de comportarse, pensar o sentir de un individuo, originada por vivencias e interacciones intencionadas con su entorno o con otras personas. Desde la niñez hasta la adultez, el ser humano es capaz de transformar las percepciones y deducciones en conocimiento.

Existen diversas modalidades de evaluación, y en esta investigación se destaca especialmente la evaluación formativa y diagnóstica. La evaluación formativa, según Cowie y Bell (como se cita en el Minedu, 2019), se define como “Es el procedimiento utilizado para reconocer y responder al aprendizaje del estudiante con el fin de reforzar ese aprendizaje durante el propio proceso de aprendizaje” (p.34).

De forma similar, la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU (2016) plantea que La evaluación formativa se entiende como un procedimiento sistemático que implica la recopilación y valoración de datos significativos sobre el progreso en las competencias individuales de cada estudiante, con la finalidad de actuar a tiempo para impulsar y mejorar su proceso de aprendizaje. Asimismo, Laguna (2021) señala que la evaluación formativa se desarrolla de manera continua durante la totalidad del proceso educativo En este contexto, se recopila y analiza las evidencias para identificar el nivel del estudiante respecto a la competencia para así proporcionar el apoyo pedagógico necesario para su progreso.

En base a lo anterior, se puede afirmar que esta evaluación es un proceso ininterrumpido que se centra en recolectar, identificar y examinar el avance de cada estudiante para fortalecer y optimizar su aprendizaje

Por otro lado, Resolución Viceministerial N° 193-2020-MINEDU (2020) afirma que la evaluación diagnóstica en un proceso de recolección de datos que se da al inicio del año académico para identificar en el nivel de desarrollo de las capacidades de los discentes y con esta información, se pueden reconocer sus necesidades de aprendizaje y guiar las acciones necesarias para fortalecer y consolidar sus aprendizajes.

En el contexto educativo, es crucial que el proceso formativo requiera ser evaluado y retroalimentado teniendo como objetivo mejorar, reforzar y validar lo aprendido, para ello es esencial que los estudiantes vean la evaluación no como un juicio definitivo sobre su desempeño académico, sino como una oportunidad para progresar gradualmente. (G. Alvarez, 2019)

Según M. Álvarez et al. (2024) Quizizz es una herramienta innovadora de evaluación formativa que mejora el proceso de evaluación y lo hace más dinámico al incluir funciones como rankings, avatares y memes, los cuales estimulan la participación estudiantil, refuerzan su interés y compromiso activo.

Usán y Salavera (2019) sostienen que por medio de los cuestionarios elaborados en Quizizz por parte del profesor los estudiantes pueden consolidar sus conocimientos y repasar los contenidos o información que han aprendido en un curso. De la misma forma, L. Alvarez et al. (2021) afirma que esta herramienta permite evaluar a los estudiantes de una forma divertida. Adicionalmente, Zavala (2021) asegura que Quizizz crea de manera automática un informe detallado sobre cada evaluación realizada, el cual proporciona una visión clara del avance de los estudiantes.

Esta herramienta digital permite realizar un seguimiento al estudiante y observar su progreso. Además, se puede emplear durante todo el proceso educativo. Es decir, puede ser utilizada como un instrumento de evaluación formativa y diagnóstica.

C) *Instrumento de retroalimentación.* Según la Resolución Viceministerial N° 00094-2020-MINEDU (2020) La retroalimentación se basa en brindar a la persona información detallada sobre sus progresos y logros, en función de los estándares de evaluación definidos. La retroalimentación es efectiva cuando se examinan las tareas y acciones del individuo evaluado, reconociendo tanto sus aciertos como sus errores recurrentes y las áreas que requieren mayor atención. Con fundamento en este estudio, se suministra de formación valiosa motiva a la reflexión sobre factores que favorecen a la reflexión sobre aspectos enfoques de potenciar el aprendizaje.

De acuerdo con Ruiz (2019) Quizizz tiene un apartado llamado “informes” en el que se puede observar el progreso detallado de cada estudiante que ha resuelto el cuestionario y esta opción permite al profesor conocer los puntos que han comprendido o no sus estudiantes y en base a ello realizar una retroalimentación adecuada. De la misma forma Laura (2021), señala que por medio de dicha herramienta se puede realizar una retroalimentación permanente y los estudiantes pueden aprender de una manera interactiva. Asimismo, Robles et al. (2022) afirma que es una plataforma digital que favorece la retroalimentación y ayuda a consolidar el aprendizaje de los estudiantes.

En base a lo anterior se puede concluir que Quizizz es una herramienta digital que facilita la retroalimentación al ofrecer datos detallados sobre el progreso del discente. Estos datos permiten a los maestros reconocer áreas concretas en las que los estudiantes requieren atención. pueden necesitar apoyo adicional y ajustar sus estrategias de enseñanza- aprendizaje en base a sus necesidades.

2.1.2.2. Aspecto motivacional. Para Garzón (2019) La motivación es el interés que el estudiante cultiva por su proceso de aprendizaje o por las actividades que lo orientan hacia este. Según L. Alvarez et al. (2021) la motivación es una iniciativa para que el ser humano lleve a cabo una acción con el propósito de alcanzar sus metas y un estudiante motivado presenta curiosidad, deseo por aprender y se plantea retos.

Asimismo, Vega (2023) sostiene que los estudiantes deben estar motivados para lograr que experimenten la necesidad de aprender, puesto que la motivación los impulsa a realizar actividades de aprendizaje, las cuales deben ser interactivas para mantener su interés. Como sugiere G. Alvarez (2019), sostiene que se reconocen diferentes tipos de motivación, se destacan intrínseca y extrínseca los más sobresalientes.

La motivación intrínseca según Reeve (2010) se basa en que el individuo se motiva por su propio interés y el desafío que le presenta una actividad, lo cual ocurre de manera natural en respuesta a las necesidades psicológicas de autonomía, competencia y afinidad de la persona. Fomentarla es crucial, puesto que aporta numerosos beneficios importantes.

Del mismo modo, G. Alvarez (2019) afirma que este tipo de motivación surge internamente en la persona, fundamentada en sus propias necesidades, impulsándola a llevar a cabo ciertas acciones. Esta motivación fomenta la perseverancia, ya que el individuo se esforzará por satisfacer sus necesidades psicológicas, considerando sus logros como éxitos personales.

Asimismo, Huaman (2021) sostiene que surge del propio individuo, se fundamenta en la autodeterminación, la curiosidad y la efectividad las cuales son responsables de iniciar, mantener y retomar conductas que impulsan a las personas a buscar innovaciones y afrontar dificultades retos para cumplir y sus requerimientos psicológicos.

Por otro lado, la motivación extrínseca según Reeve (2010) surge de incentivos y consecuencias vinculadas a la conducta observada. Esta forma de motivación se origina por

factores externos que impulsan a iniciar una acción. De acuerdo con L. Alvarez et al. (2021) las características que posee Quizizz afectan favorablemente a la motivación de los estudiantes, estimula su interés y mejora el proceso de enseñanza, dado que estas herramientas se vuelven herramientas más agradables.

De igual modo, Madagán-Díaz y Rovas-García (2022) señala que esta herramienta digital tiene un impacto positivo en la motivación, facilita captar la atención de los estudiantes y fomenta una competencia amistosa en el aula.

2.1.2.3. Aspecto práctico. Esta dimensión se centra en la accesibilidad, facilidad de uso y la efectividad en su aplicación dentro del avance de los estudiantes. Quizizz es una herramienta de acceso libre y fácil manejo para el usuario (Heredia et al., 2020) ya que los estudiantes pueden acceder desde cualquier navegador sin la necesidad de registrarse ya que solo deben ingresar el PIN del juego proporcionado que el maestro facilita. (Ruiz, 2019)

Por otro lado, para que los docentes puedan acceder a esta herramienta digital primero deben registrarse y existe un modo gratuito limitado y una versión de paga.

En la investigación realizada por Madagán-Díaz y Rovas-García (2022) los participantes encuestados señalaron que el programa Quizizz es útil y les permite recordar la información que han aprendido.

2.2. Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales

Las áreas curriculares varían de acuerdo con el nivel educativo y representan una forma de estructurar y aplicar las habilidades que desean potenciar y fortalecer en los docentes (Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU, 2016)

La asignatura de Ciencias Sociales está incluida entre las áreas de estudio impartidas en la etapa secundaria la cual tiene como propósito que los discentes se identifiquen con su país y se conviertan en ciudadanos conscientes de su entorno social y reconozcan su papel

como actores históricos transformándose en agentes de cambio. (Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU, 2016)

Según Fernández (como se citó en Velarde y Lucas, 2017) “Las calificaciones son las notas o expresiones cuantitativas o cualitativas con las que se valora o mide el nivel del rendimiento académico en los estudiantes” (p.41). A partir de esta definición, se puede comprender que el rendimiento académico hace referencia al progreso y desempeño de los alumnos en sus estudios, siendo evaluado a través de dichas calificaciones.

El rendimiento académico en Ciencias Sociales es un indicador que refleja el desempeño de los estudiantes en relación con los objetivos de esta materia, cuyo propósito es fomentar la identificación con su país, el desarrollo de una conciencia sobre su entorno social y la comprensión de su rol como actores históricos, convirtiéndolos en agentes de cambio de una escala de valoración la cual es establecida por el Ministerio de Educación para reconocer los aprendizajes alcanzados. En el contexto peruano, la evaluación se otorga de manera literal y descriptiva según lo indicado en el Currículo Nacional. (Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, 2016)

2.2.1. Dimensiones del rendimiento académico del área de Ciencias Sociales

Según la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU (2016) las áreas curriculares están conformadas por competencias que a su vez están constituidas por capacidades y una competencia es la habilidad que tiene el ser humano para integrar distintas competencias dirigidas para lograr a un objetivo de una situación particular. Las competencias que deben desarrollar los estudiantes deben ser fomentadas por los maestros, los programas educativos y las instituciones. En este estudio se optó por desglosar la variable de desempeño en Ciencias Sociales se determina considerando las tres dimensiones clave tomando como base el Currículo Nacional.

2.2.1.1. Construye interpretaciones históricas. Según la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU (2016) esta competencia implica que el estudiante asuma un rol activo en la historia del conocimiento histórico explicando factores que originan impactos que explican las causas y efectos. Además, es necesario recalcar que cada competencia está integrada por capacidades las cuales son entendidas como recursos que implican actitudes, conocimientos y habilidades que los estudiantes emplean para actuar de forma competente y hacer frente a una situación determinada.

Tabla 1

Capacidades de la competencia Construye interpretaciones históricas

Competencia	Capacidades	Características
Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	Se basa en emplear y distinguir las diferentes fuentes que existen, reconocer su utilidad para estudiar un proceso o hecho histórico, entender que tienen distintos grados de confiabilidad y situarlas de acuerdo con su contexto comprendiendo de forma crítica que reflejan una perspectiva.
	Comprende el tiempo histórico	Se fundamenta en utilizar de forma adecuada los conceptos relacionados con el tiempo comprendiendo que el tiempo histórico puede presentarse con diferentes duraciones y que los sistemas utilizados para medirlo son construcciones convencionales influenciadas por distintas tradiciones culturales. Además, consiste en ordenar de forma cronológica los hechos y procesos históricos explicando las continuidades, transformaciones y eventos que ocurren de forma simultánea.

Elabora explicaciones sobre procesos históricos	Implica ordenar las causas de los hechos históricos según su importancia, relacionándolas con las motivaciones de sus protagonistas, su visión del mundo y el contexto histórico en el que vivieron. Del mismo modo, conlleva reconocer las distintas consecuencias de los acontecimientos pasados y su impacto en la actualidad, comprendiendo que el presente está dando forma a nuestro futuro.
--	---

Nota. Adaptado de la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, Currículo Nacional de la educación Básica, 2016.

2.2.1.2. Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente. Esta competencia parte del principio de que el estudiante debe comprender la naturaleza cambiante del espacio y participar activamente en medidas de mitigación y adaptación frente al cambio climático, así como en la reducción de la vulnerabilidad de la población ante desastres. Además, debe ser capaz de tomar decisiones con un punto de vista de desarrollo sostenible y de forma crítica las cuales ayuden a satisfacer las necesidades. (Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, 2016)

Tabla 2

Capacidades de la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente

Competencia	Capacidades	Características
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales	Consiste en explicar las dinámicas del espacio geográfico e identificar sus elementos y las interacciones que se dan en distintas escalas
	Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente	Se basa en utilizar diversas fuentes para analizar el espacio geográfico, ubicarse dentro de él, desplazarse y establecerse en dicho entorno.

Genera acciones para
conservar el ambiente
local y global

Se fundamenta en plantear acciones
centradas al cuidado del ambiente y
ponerlas en práctica, analizar el
problema ambiental y ayudar a la
adaptación y mitigación del cambio
climático

Nota. Adaptado de la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, Currículo Nacional de la educación Básica, 2016.

2.2.1.3. Gestiona responsablemente los recursos económicos. La presente competencia se centra en que el docente se reconozca como un agente económico, entienda como los recursos económicos contribuyen a satisfacer las carencias de sociedades y la dinámica que se organizan los sistemas económicos y financieros. Del mismo modo, tiene la facultad de organizar los bienes personales y hogar con una perspectiva crítica y reflexiva, actuando de manera consciente y responsable a partir de un conocimiento fundamentado. (Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, 2016)

Tabla 3

Capacidades de la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos

Competencia	Capacidades	Características
Gestiona responsablemente los recursos económicos	Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	Consiste en reconocer los papeles que cumplen los diferentes agentes involucrados en el sistema económico, analizar cómo se relacionan entre sí y comprender el papel del estado en estas interacciones.

	Implica que el estudiante realice una
	planificación responsable y sostenible sobre el
	uso de los recursos económicos considerando
Toma decisiones	sus posibilidades y necesidades. Asimismo,
económicas y	comprenda los sistemas de consumo y
financieras	producción, así como ejercer las
	responsabilidades y los derechos como
	consumidor informado.

Nota. Adaptado de la Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, Currículo Nacional de la educación Básica, 2016.

2.2.2. Evaluación de la competencia

La evaluación se realiza mediante la practica sostenida de manera continua, permanente y constante orientada al desarrollo que está enfocada en el aprendizaje del estudiante y busca determinar sus avances, logros y dificultades. Asimismo, permite comprobar el aprendizaje del estudiante e impulsar el progreso educativo y la práctica de los docentes. En la Educación Básica Regular, las competencias se evalúan partiendo de los estándares de aprendizaje, y las evidencias que permiten determinar el nivel de los estudiantes pueden recogerse mediante diversas técnicas o instrumentos, como pruebas escritas, debates, rúbricas, entre otros, a los cuales se les asigna una calificación. (Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, 2016)

Las calificaciones son conclusiones descriptivas del nivel de aprendizaje que han logrado alcanzar los estudiantes las cuales son otorgadas por el docente en base la evidencia recogida y se pueden realizar por intervalos de tiempo ya sean anual, bimestral o trimestral. (Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, 2016)

La evaluación de competencias se fundamenta según los criterios de clasificación establecida por el Ministerio de Educación que se encuentran detallados en la Tabla 4.

Tabla 4

Escala de Calificación

Calificación	Características
AD	Logro destacado
	El docente alcanza un desempeño que supera lo previsto en relación con la competencia, se refleja que sus aprendizajes trascienden el nivel establecido como esperado.
A	Logro esperado
	El educando alcanza el nivel previsto en relación con la competencia, evidenciando un desempeño adecuado en todas las actividades asignadas dentro del tiempo establecido.
B	En proceso
	El docente se encuentra cerca del nivel esperado en relación con la competencia, necesita apoyo adicional durante un período adecuado para alcanzarlo.
C	En inicio
	El educando evidencia un progreso mínimo en una según el nivel previsto, presenta dificultades recurrentes en la realización de las actividades, lo que hace necesario un mayor tiempo de orientación y apoyo por parte del docente.

Nota: Adaptado de *Escala de calificación*, Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, Currículo Nacional de la educación Básica, 2016, Currículo Nacional de la Educación Básica.

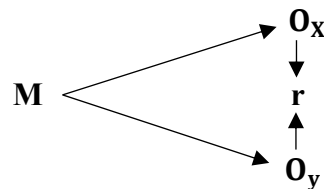
III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

La estructura del presente trabajo se considera de carácter de tipo no experimental y cuenta con un enfoque transversal, dado que se elaboró un análisis en base a la observación de las situaciones existentes y las variables no se manipulan (Hernández, 2014). Además, se emplea un corte transversal porque solo en un momento determinado y único se recopilarán los datos.

Sin embargo, se considera importante que el enfoque de investigación se ejecute de manera correlacional, puesto que permite considerar la intensidad relación entre las variables investigadas (Díaz et al., 2018)

El diagrama correlacional de la presente investigación es el siguiente:



Donde:

M = Muestra

O_x = Observación de la variable 1

O_y = Observación de la variable 2

r = Correlación entre las variables

En la investigación se considera una correlacional simple de nivel básico, puesto que permite identificar las propiedades de la población y el enfoque de estudio (Huacac, 2020). Del mismo modo, es de tipo correlacional simple, ya que se busca determinar la intensidad en la relación entre las variables sin establecer las correlaciones causales (Huacac, 2020). De la misma forma, Hernández et al. (2014) sostienen que existen investigaciones correlacionales que no se enfocan a la causalidad de las variables las cuales son más simples ya que están enfocadas en describir las variables y establecer una relación entre ellas.

Esta investigación sigue un enfoque cuantitativo, ya que se lleva a cabo una medición o estimación de los problemas planteados, junto con un análisis estadístico objetivo basado en la información recolectada mediante instrumentos, con el fin de verificar la hipótesis (Hernández et al., 2014)

3.2. Ámbito temporal y espacial

- Delimitación geográfica: El trabajo de investigación se llevó a cabo en la I.E.E. “José María Eguren” que forma parte de la UGEL 07, localizada en el distrito de Barranco, en la región de Lima.
- Delimitación temporal: la duración del periodo de tiempo abarcado inició en agosto del 2024 y finalizó en diciembre del 2024.
- Delimitación poblacional: Está integrada por estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E.E. “José María Eguren”.

3.3. Variables

Tabla 5

Variables

Variables	Definición conceptual	Definición operacional
QUIZIZZ	Quizizz es una herramienta digital que posibilita elaborar cuestionarios en línea adicionando elementos lúdicos con la finalidad de motivar a los discentes en el desarrollo de dichas pruebas elaboradas por el docente. (Trejo, 2019)	Mediante la aplicación de una encuesta se podrá conocer el nivel de satisfacción del empleo de Quizizz que tienen los estudiantes.
Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	Es una herramienta que posibilita identificar el desempeño de los educandos con respecto a los objetivos educativos en la materia de Ciencias Sociales. (Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU, 2016)	El desarrollo de las competencias correspondiente a esta variable se identificará por medio de una lista de cotejo que se elabora en base al registro de notas.

Nota: Instrumento adaptado de *Variable: Uso de Kahoot*, por Pariona y Calderón, 2022, Repositorio UNH y adaptado de la *Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU PARTE 4*, Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación, 2016.

3.4. Población y muestra

La investigación está compuesta por una población de 142 estudiantes que cursan el cuarto año de Educación secundaria en la I.E.E” José María Eguren”, ubicada en el distrito de Barranco. Por otro lado, la muestra lo conforma 104 estudiantes considerando un muestreo no probabilístico.

3.5. Instrumentos

Los instrumentos para medir el nivel de satisfacción de los estudiantes con la herramienta digital Quizizz, se aplicó la técnica de encuesta mediante, un cuestionario de tipo Likert, considerando una escala para valorar las respuestas. Este cuestionario fue adaptado de trabajos de otros tesisistas y validado por expertos. Además, está conformado por 24 preguntas cerradas politómicas.

Por otro lado, para evaluar el rendimiento escolar de los jóvenes de cuarto año de secundaria en el área de Ciencias Sociales, se consideró hacer uso de la técnica de observación utilizando una herramienta de cotejo como parte del instrumento que posteriormente fue desarrollada en el centro educativo.

Posteriormente a la elaboración los instrumentos se realizó la confiabilidad y validez de cada uno de estas variables.

Según Hernández et al. (2014) y Díaz et al. (2018) sostienen que el instrumento se considerará válido cuando se mide la variable que se está investigando. Por ello, en el trabajo se hace uso de las variables cuya validez paso a través del criterio de expertos, requiriendo la validación de instrumentos a dos magísteres y una licenciada. Los evaluadores confirmaron que ambos instrumentos son adecuados y cumplen con los requisitos necesarios, como se muestra en el anexo D.

Un instrumento es confiable cuando luego de su aplicación se obtienen resultados lógicos y consistentes (Hernández et al., 2014). En el instrumento del trabajo se estableció la confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach el cual es un procedimiento que se aplica en una sola ocasión y sus valores oscilan entre el 0 al 1 después se calcula el resultado del coeficiente que debe ser mayor a 0.70 para que sea confiable (Díaz et al., 2018).

Tabla 6*Estadística de confiabilidad*

Variables	Instrumento	Alfa de Cronbach	Nº de elementos
Quizizz	Encuesta para medir el grado de satisfacción en el uso de Quizizz.	0.83	24

De acuerdo con los resultados obtenidos del Alfa de Cronbach que se visualiza en la tabla 6 el resultado es de 0.83 lo cual evidencia que el instrumento cuenta con una buena confiabilidad y es aplicable.

3.6. Procedimientos

Se gestionó la coordinación con el director de la Intitución y con las autoridades correspondientes para realizar la presente investigación y contar con las facilidades necesarias. Del mismo modo, se remitió una solicitud formal con el propósito de iniciar el trámite correspondiente.

La validación del instrumento que se empleó mediante juicio de expertos se estableció por medio de Alfa de Cronbach.

Se selecciono la muestra y se emplearon los instrumentos para luego tabular la información en Excel y luego procesar los datos utilizando el programa SPSS, para el análisis estadístico.

3.7. Análisis de datos

Después de aplicar los instrumentos validados y recopilar los datos necesarios, se realizó el análisis de información usando el programa estadístico SPSS versión 26. Para la

correlación entre las variables analizadas se determinó la verificación de las hipótesis que emplearon en el trabajo considerando las pruebas estadísticas de Rho de Spearman.

3.8. Consideraciones éticas

Para que el trabajo cuente con un respaldo teórico fue esencial basarse en diversos autores, los cuales están debidamente citados y referenciados, ya que se consideró de forma minuciosa para los trabajos los criterios establecidos por la Universidad Nacional Federico Villarreal.

Es fundamental mencionar que se garantizó el anonimato de los colaboradores que tomaron parte de manera voluntaria dentro de todo el proceso de investigación lo cual permitió realizar un estudio con fines académicos.

IV. RESULTADOS

4.1. Descripción de los resultados

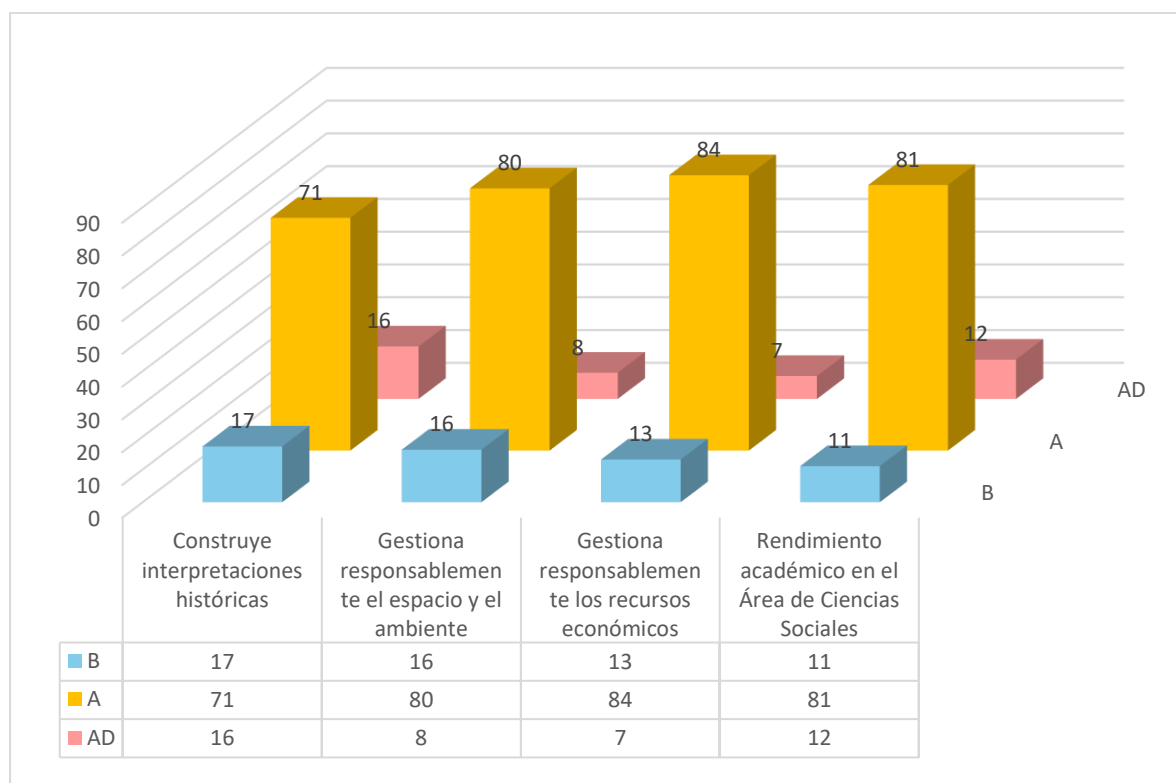
Tabla 7

Resultados del rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales

	Construye interpretaciones históricas		Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente		Gestiona responsablemente los recursos económicos		Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
B	17	16,3	16	15,4	13	12,5	11	10,6
A	71	68,3	80	76,9	84	80,8	81	77,9
AD	16	15,4	8	7,7	7	6,7	12	11,5
Total	104	100	104	100	104	100	104	100

Figura 19

Resultados del rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales



Los hallazgos indican que, respecto a la competencia relacionada con la construcción de interpretaciones históricas, los estudiantes que sacaron B son 17, lo que representa el 16.3% de la población; los que sacaron A son 71 que representan el 68.3% de la población; y los que sacaron AD son 16 que representan el 15.4%. Por otro lado, considerando la competencia “Gestiona responsable el espacio y tiempo”, los discentes que sacaron B son 16, lo que representa el 15.4% de la población; los que sacaron A son 80 que representan el 76.9% de la población; y los que sacaron AD son 8 que representan el 7.7%. Con respecto a la competencia que se encuentra vinculado a la gestión de manera responsable los recursos económicos, los estudiantes que sacaron B son 13, lo que representa el 12.5% de la población; los que sacaron A son 84 que representan el 80.8% de la población; y los que sacaron AD son 7 que representan el 6.7%. Con respecto con el desempeño escolar en Ciencias Sociales, los estudiantes que sacaron B son 11, lo que representa el 10.6% de la población; los que sacaron A son 81 que representan el 77.9% de la población; y los que sacaron AD son 12 que representan el 11.5%.

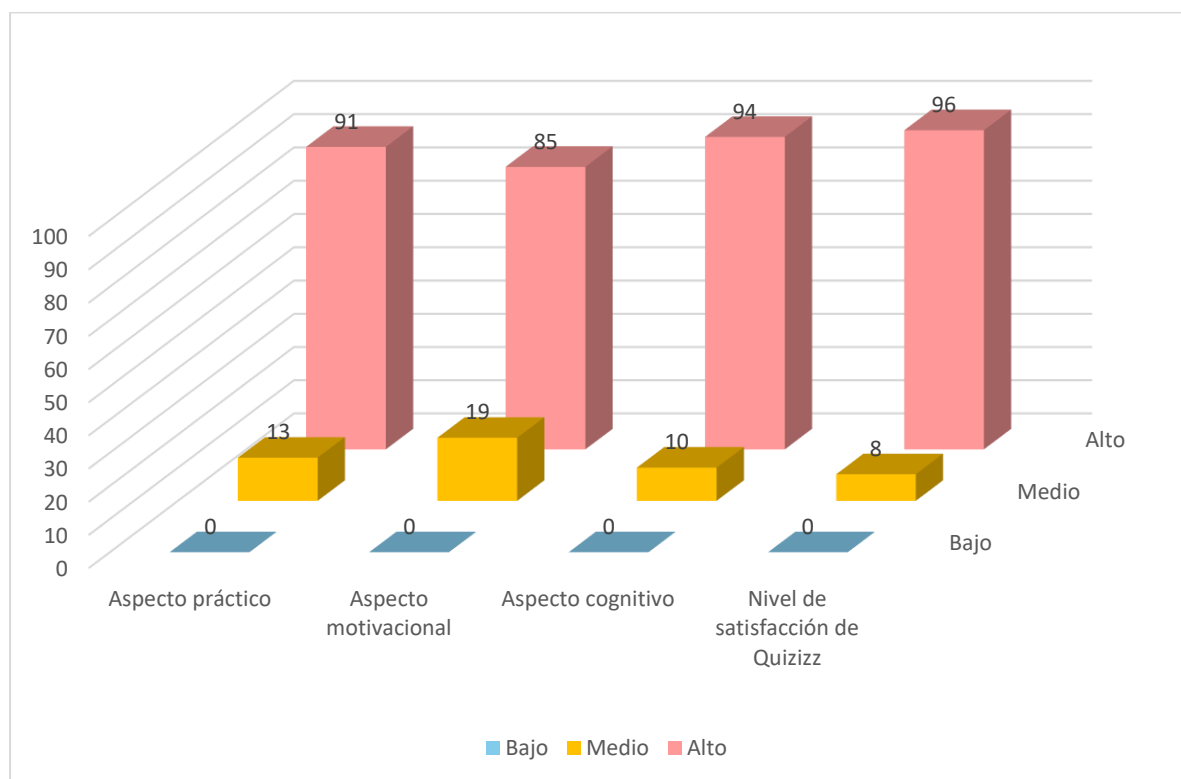
Tabla 8

Resultados del Nivel de satisfacción de Quizizz

	Aspecto práctico		Aspecto motivacional		Aspecto cognitivo		Nivel de satisfacción de Quizizz	
	fi	%	fi	%	fi	%	fi	%
Bajo	0	0	0	0,0	0	0	0	0
Medio	13	12,5	19	18,3	10	9,6	8	7,7
Alto	91	87,5	85	81,7	94	90,4	96	92,3
Total	104	100,0	104	100,0	104	100,0	104	100,0

Figura 20

Resultados del nivel de satisfacción de Quizizz



Los resultados muestran que en cuanto al aspecto práctico el nivel medio está compuesto por 13 educandos que equivalen al 12.5% del conjunto poblacional; considerando que el nivel alto se encuentra compuesto por 91 estudiantes que representan el 87.5%. En cuanto al aspecto motivacional no se logra identificar a ningún estudiante en el nivel bajo; el nivel medio se encuentra compuesto por 19 estudiantes que representa el 18.3%; el nivel alto está conformado por 85 estudiantes que representan el 81.7% del total de la población. En cuanto al aspecto cognitivo el nivel medio está conformado por 10 estudiantes que representan el 9.6 % del total de la población; el nivel alto está compuesto por 94 estudiantes que se encuentran representando el 90.4%. Por otro lado, el nivel de satisfacción con Quizizz, el 7.7% de la población, es decir, 8 estudiantes, se encuentra en el nivel medio, mientras que el 92.3% restante, equivalente a 96 estudiantes, se encuentra en el nivel alto.

4.2. Resultados inferenciales

Tabla 9

*Tabla cruzada rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales *Nivel de satisfacción de Quizizz*

		Nivel de satisfacción de Quizizz		Total
		Medio	Alto	
Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	B	8	3	11
	A	0	81	81
	AD	0	12	12
Total		8	96	104

Los resultados que se encuentran en la tabla permiten señalar la gran coincidencia que existe en los casos que se presentan un alto nivel de satisfacción con una clasificación de A en el rendimiento académico considerando el total de 81 los casos.

Tabla 10

Pruebas de Rho de Spearman para el objetivo general

		Nivel de satisfacción de Quizizz		Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales
Rho de Spearman	Nivel de satisfacción de Quizizz	Coefficiente de correlación	1,000	,701**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	104	104
	Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	Coefficiente de correlación	,701**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	104	104

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

El análisis realizado con la prueba de Rho mostró un P-valor de 0.000, lo que evidencia una conexión significativa relevante entre las variables examinadas. Esto confirma que el nivel de satisfacción con el uso de la herramienta digital Quizizz está estrechamente relacionado respecto a los logros escolares en el área de Ciencias Sociales por los educandos de cuarto año de secundaria de la Institución. Además, el coeficiente de correlación obtenido fue de 0.701, lo que indica una fuerte correlación positiva.

Tabla 11

*Tabla cruzada Construye interpretaciones históricas*Nivel de satisfacción de Quizizz*

		Nivel de satisfacción de Quizizz		Total
		Medio	Alto	
Construye interpretaciones históricas	B	7	10	17
	A	1	70	71
	AD	0	16	16
Total		8	96	104

Los resultados de la tabla cruzada señalan que hay una gran incidencia en los casos que manifiestan un alto nivel de satisfacción con una calificación de A en el rendimiento académico con un total de 70 casos.

Tabla 12

Pruebas de Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 1

			Nivel de satisfacción de Quizizz	Construye interpretaciones históricas
Rho de Spearman	Nivel de satisfacción de Quizizz	Coefficiente de correlación	1,000	,581**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	104	104
	Construye interpretaciones históricas	Coefficiente de correlación	,581**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	104	104

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

Los resultados muestran que se puede afirmar que la prueba de Rho refleja una P- valor de 0.000, lo que permite concluir que existe una relación relevante entre las variables. En consecuencia, en el nivel de satisfacción el uso de herramienta digital Quizizz está estrechamente vinculado con el rendimiento académico y la competencia “Construye interpretaciones históricas” que involucra a los estudiantes de cuarto grado de secundaria. Por otro lado, se sugiere una correlación positiva de actitud moderada, cuya correlación obtenida es de 0.581.

Tabla 13

*Tabla cruzada Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente*Nivel de satisfacción de Quizizz*

		Nivel de satisfacción de		Total
		Quizizz		
		Medio	Alto	
Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	B	6	10	16
	A	2	78	80
	AD	0	8	8
Total		8	96	104

Considerando la tabla 14 se muestra que hay una gran incidencia en los casos que se presentan un alto nivel de satisfacción considerando una calificación de A, dentro de un total de 78 casos que se presentan en el rendimiento académico.

Tabla 14

Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 2

		Nivel de satisfacción de Quizizz		Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente
Rho de Spearman	Nivel de satisfacción de Quizizz	Coefficiente de correlación	1,000	,554**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	104	104
	Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Coefficiente de correlación	,554**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	104	104

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

Según los datos obtenidos por la prueba de Rho evidencia un p-valor de 0.000 en los resultados, se evidencia la relación significativa entre las variables analizadas. Así, los resultados reflejan una conexión estadística de manera significativa entre la percepción positiva y el rendimiento académico, teniendo presente la competencia “Gestiona responsablemente el espacio y ambiente”. También se evidencia una conexión estadística modernamente positiva, con un coeficiente de correlación de 0.554.

Tabla 15

*Tabla cruzada Gestiona responsablemente los recursos económicos*Nivel de satisfacción de Quizizz*

		Nivel de satisfacción de Quizizz		Total
		Medio	Alto	
Gestiona responsablemente los recursos económicos	B	6	7	13
	A	2	82	84
	AD	0	7	7
Total		8	96	104

Los resultados de la tabla cruzada señalan que hay una gran incidencia en los casos que manifiestan un alto nivel de satisfacción con una calificación de A en el rendimiento académico con un total de 82 casos.

Tabla 16

Pruebas de Rho de Spearman para la hipótesis específica 3

		Nivel de satisfacción de Quizizz	Gestiona responsablemente los recursos económicos
Rho de Spearman	Nivel de satisfacción de Quizizz	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,560**
		N	,000
	Gestiona responsablemente los recursos económicos	Coefficiente de correlación	104
		Sig. (bilateral)	,560**
		N	1,000

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

Dentro de la obtención de los resultados, la prueba de Rho indica un P- valor de 0.000, lo que confirma una vinculación significativa que presentan una relación relevante desde el punto de vista estadística. Por lo tanto, el nivel de satisfacción con el uso de la herramienta digital Quizizz se encuentran relacionados con el rendimiento académico y la competencia de gestionar responsablemente los recursos económicos. Además, se evidencia que la correlación positiva moderada cuenta con un coeficiente de correlación de 0.560.

V. DISCUSIÓN

El propósito principal del trabajo fue determinar la relación existente entre el nivel de satisfacción y el uso de la herramienta digital Quizizz tomando en cuenta el rendimiento académico del área de Ciencias Sociales que se encuentran los estudiantes de cuarto año de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, durante el año 2024. Es importante señalar que se adoptó un diseño de manera correlacional, no experimental con corte transversal. Por otro lado, los resultados se basaron en el uso de pruebas estadísticas Rho de Spearman, la cual permitió identificar la relación entre las variables que estudiaron.

Considerando la hipótesis general, se logró confirmar que existe una correlación de manera positiva dentro del nivel moderado y una relación estadística significativa, considerando que los resultados que se han obtenido fueron promedio de la prueba Rho de Spearman, la cual se obtuvo un valor de significancia (p-valor) de 0.000.

Los hallazgos de esta investigación coinciden con lo señalado por Manco (2022), quien concluyó que las actitudes hacia el uso de la herramienta Quizizz guardan una relación directa y significativa con el rendimiento académico. Sin embargo, a pesar de las similitudes en los resultados, se presentan diferencias en cuanto al tipo de prueba estadística empleada, ya que dicho autor utilizó el coeficiente Rho de Spearman para establecer la dirección e intensidad de la relación entre las variables. Además, el nivel educativo difiere, dado que su estudio se centró en estudiantes universitarios de la carrera de Odontología.

De igual forma, los resultados guardan concordancia con el estudio de Vilca (2021), quien evidenció una correlación significativa entre el grado de aceptación en el uso de Kahoot y el mejoramiento en los resultados académicos obtenidos en el área de Ciencias Sociales. La principal diferencia entre ambos estudios radica en la herramienta digital empleada —Kahoot y Quizizz en el presente trabajo—, así como en la aplicación del coeficiente Rho de Spearman. No obstante, ambas investigaciones comparten el enfoque en la relación entre el grado de

satisfacción con una herramienta digital y el rendimiento académico en la misma área curricular. Además, coinciden en el diseño metodológico y el tipo de estudio. Cabe resaltar que Vilca utilizó como instrumentos una encuesta para evaluar el nivel de satisfacción con Kahoot y el registro de calificaciones para medir el rendimiento académico, recursos que también fueron empleados en esta investigación.

Los resultados también concuerdan con los obtenidos por Robles et al. (2022) mencionan que Quizizz incentiva a los discentes a conectar con su aprendizaje de forma positiva. Las diferencias más resaltantes con el presente estudio consisten en que los investigadores llevaron un estudio de forma descriptiva y no correlacional, lo cual se encarga de estudiar la percepción que tienen los estudiantes sobre Quizizz en su aprendizaje a distancia sin establecer una relación consecuente de manera estadística con el rendimiento académico. Además, tuvieron como población a estudiantes universitarios. Sin embargo, las investigaciones se centran en nivel de satisfacción de la misma herramienta digital y los investigadores emplearon instrumentos como la encuesta la cual permita medir el nivel de satisfacción.

De manera similar, los hallazgos encontrados coinciden con los resultados y con lo que sostienen Ramírez-Caraguay et al. (2024), quienes afirman que Quizizz tiene un impacto significativo en la mejora del rendimiento académico de los estudiantes. Sin embargo, existen diferencias en el diseño de la investigación, el nivel educativo y la asignatura, ya que los investigadores realizaron un estudio cuya población que se centraron ha sido los estudiantes del bachiller, ya que aplicaron dentro de la investigación en materia de Paquetes Contables y de forma Tributaria.

De manera similar los resultados son respaldados por Zambrano-Avellan y De la Peña-Consuegra (2022), quienes afirman que la herramienta Quizizz estimula el aprendizaje y puede

contribuir a mejorar el rendimiento académico de los discentes. Las diferencias más resaltantes con el presente estudio radican en que los autores llevaron a cabo una investigación mixta.

Los resultados obtenidos son consistentes con los de León y Pino (2021), quienes afirman la prueba de Quizizz tiene una buena influencia dentro de todo el proceso de aprendizaje. Por otra parte, las diferencias radican que los investigadores se centran en docentes que se enfocan en las asignaturas de Ciencias naturales.

Con relación a la hipótesis específica 1, el estudio evidencio que el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Existe una coincidencia con los resultados obtenidos por Abanto (2023) quien sostiene que Quizizz mejora el rendimiento académico, lo cual genero un impacto positivo dentro del desarrollo de resolución de problemas. La principal diferencia con el presente estudio y el de Abanto radica en que su investigación es experimental, está enfocado a otra competencia, que tiene como población a estudiantes del nivel primario y emplea la prueba de Wilconxon.

Respecto a la hipótesis específica 2, existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona de manera responsable el espacio y el ambiente de los estudiantes pertenecientes al cuarto grado de secundaria.

Los resultados coinciden parcialmente con Huasupoma (2023) menciona que el uso del Quizizz influye de forma positiva dentro del rendimiento académico de los docentes. Las principales diferencias entre el presente estudio y el de Huasupoma radica en que la aplicación de su estudio es cuasi experimental y está enfocado en el rendimiento académico de un curso dirigido a estudiantes de un Instituto y no a una competencia o área del nivel Secundario.

Con respecto a la hipótesis específica 3, se evidencia que el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Gestionar responsablemente los recursos económicos que confiere a los estudiantes de cuarto de secundaria.

Los resultados coinciden parcialmente con Vera-Vera y Bazurto-Rosado (2024) sostienen que la herramienta usada como es el Quizizz se encuentra relacionado por el gran incremento del rendimiento académico que producen los docentes. La diferencia más resaltante con la presente investigación consiste en que los autores Vera-Vera y Bazurto-Rosado realizan una investigación mixta enfocado a estudiantes que pertenecen al nivel básico elemental y media. Además, consideran las notas que los discentes han obtenido de forma general en los trimestres sin enfocarse en un área o competencia específica. Sin embargo, ambos autores emplearon como instrumentos un cuestionario tipo Likert y el cuadro de calificaciones de los estudiantes para conocer su rendimiento académico lo cual permite coincidir dentro de la investigación.

VI. CONCLUSIONES

- A partir de los resultados permiten determinar que existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024. Cuya relación fue determinada como positiva y fuerte, conforme al coeficiente se obtuvo un análisis correlacional de Spearman que arrojó un valor de 0.701 y una significativa altamente con (0.000).
- Los resultados en la información analizada, se evidencia que el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024. El análisis de Spearman, arrojó un valor de 0.581 lo cual indica una correlación positiva moderada significativa de 0.000.
- El análisis revela una relación significativa, el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024”. El análisis de Spearman, muestran una relación positiva moderada (0.554) y estadísticamente significativa (0.000).
- Los hallazgos obtenidos permiten afirmar que el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024. Según el coeficiente Rho Spearman, revela una asociación de moderada intensidad (0.560) y tiene un nivel de significancia estadística en 0.000.

VII. RECOMENDACIONES

- Se sugiere continuar con las investigaciones dentro del área de Ciencias Sociales y para los trabajos futuros ampliar el alcance del estudio. Asimismo, sería pertinente explorar la aplicación de la herramienta en investigaciones experimentales que permitan evaluar su impacto causal, con el fin de lograr una comprensión más detallada sobre la influencia de Quizizz en el aprendizaje de esta área.
- Se recomienda que los docentes que pertenecen al área de Ciencias Sociales mantengan una formación continua en el uso de tecnologías digitales, estrategias de gamificación y recursos innovadores, participando en talleres, seminarios o cursos en línea. Esta actualización permanente permitirá mejores resultados en la competencia “Construye de interpretaciones históricas” y facilitará la incorporación de herramientas digitales adecuadas a las características y requerimientos de sus estudiantes, contribuyendo así a optimizar el desempeño académico.
- Se recomienda que los directivos impulsen la formación de los docentes sobre el uso adecuado de la herramienta de Quizizz, para mejorar la enseñanza de la competencia “Gestiona responsablemente en espacio y ambiente”. Para llevarlo a cabo se sugiere la organización de talleres, seminarios o cursos virtuales dirigidos al profesorado, así como la provisión de los recursos tecnológicos indispensables, con el fin de fortalecer el proceso educativo y elevar el rendimiento académico del alumnado.

- Se propone a los coordinadores del área de Ciencias Sociales, así como a los docentes, integrar el uso de Quizizz como una estrategia didáctica, promoviendo su implementación en actividades de evaluación y consolidación de aprendizajes. Se considera importante, ya que permite contribuir y mejorar la competencia “Gestiona responsable los recursos económicos”

VIII. REFERENCIAS

- Abanto, A. (2023). *Programa “Quizizz” en el desarrollo de la competencia resuelve problemas de cantidad en estudiantes de primaria*, Comas, 2023 [Tesis de posgrado, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Institucional
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/122125>
- Agudelo, L.; Pulgarín, L. y Tabares, C. (2017). La Estimulación Sensorial en el Desarrollo Cognitivo de la Primera Infancia. *Revista Fuentes*, 19(1), 73-83.
<https://revistascientificas.us.es/index.php/fuentes/article/view/3011/3340>
- Alayo, F. (6 de diciembre del 2016). Perú sale del último lugar en la prueba PISA 2015. *El comercio*. <https://elcomercio.pe/peru/peru-sale-lugar-prueba-pisa-2015-152124-noticia/#:~:text=De%20acuerdo%20a%20los%20resultados,puesto%2063%20de%2069%20naciones>
- Alvarez, G. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/14206>
- Alvarez, L., Chicani, M., Benavides, E., Kari, C., Calle, L., Condori, A. y Gomez, E. (2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Revista espacios*, 42 (22), pp. 51-65.
<https://revistaespacios.com/a21v42n22/a21v42n22p04.pdf>
- Álvarez, M., Álvarez, B., Díaz, M., Correa, A., Sanrango, J. y Vasco, M. (2024). Implementación de la Evaluación Formativa mediante Quizizz: Investigación-Acción

en Contexto Educativo. *Revista G-ner@ndo*, 5 (1), 763 -780.

<https://revista.gnerando.org/revista/index.php/RCMG/article/view/225/207>

Arana, I. (28 de mayo 2021). Cuestionarios en Quizizz para tus clases. *Innovación Educativa*.

<https://innovacioneducativa.upc.edu.pe/2021/05/28/cuestionarios-en-quizizz-para-tus-clases/>

Collazos-Muñoz, G y Quijano-Vargas, M. (2021). *Estrategia pedagógica mediante la*

herramienta digital Quizizz para el fortalecimiento de las competencias digitales y enseñanza de las ciencias naturales de los estudiantes de grado tercero de primaria.

[Tesis de maestría, Universidad Santander]. Repositorio digital UDES.

<https://repositorio.udes.edu.co/entities/publication/b349435b-1f05-424b-b4f2-c7df91939a5e>

Díaz, J., Alva, W., Polido, M., Zuñiga, C. y Díaz, K. (2018). Investigación científica. El proyecto de tesis y la tesis. (1ª ed.). Marcos Polido Masías.

El Peruano (15 de marzo del 2020). *Gobierno declara estado de emergencia nacional y*

aislamiento social obligatorio por 15 días. [https://elperuano.pe/noticia/92075-](https://elperuano.pe/noticia/92075-gobierno-declara-estado-de-emergencia-nacional-y-aislamiento-social-obligatorio-por-15-dias)

[gobierno-declara-estado-de-emergencia-nacional-y-aislamiento-social-obligatorio-por-15-dias](https://elperuano.pe/noticia/92075-gobierno-declara-estado-de-emergencia-nacional-y-aislamiento-social-obligatorio-por-15-dias)

Escuela Nacional de Administración Pública (s.f.). *Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje Quizizz tutorial básico.* Studocu.

<https://www.studocu.com/pe/document/universidad-nacional-pedro-ruiz-gallo/tecnicas-del-trabajo-universitario/quizizz-hola/37545490>

France 24, Cordero, A. y Doncel, A. (4 de marzo del 2021). El 2020 y la irrupción de una pandemia que cambió el mundo. *France 24*.

<https://www.france24.com/es/programas/especial-noticias/20210104-resumen-2020-a%C3%B1o-pandemia-covid19-crisis-sanitaria>

Garzón, A. M. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá*. [Tesis de licenciatura, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Repositorio institucional.

<https://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/2588>

Gómez, L. y Macedo, J. (2010). Importancia de las TIC en la en la educación básica regular. *Investigación educativa*, 14 (25), pp. 209-224.

<https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4776/3850>

Gonzáles, J. (10 de marzo del 2023). Las TIC en la educación: importancia y beneficios de aplicarlas. *INTEC*. <https://www.intec.edu.do/oferta-academica/postgrado/articulos-de-postgrado/las-tic-en-la-educacion-importancia-y-beneficios-de-aplicarlas#:~:text=En%20general%2C%20las%20TIC%20en,la%20interacci%C3%B3n%20sin%20barreras%20geogr%C3%A1ficas>

Gordillo, J. (2021). *Experiencias de aprendizaje en el desarrollo cognitivo de los niños de 2 a 3 años del Centro de Desarrollo Infantil Pedestal ubicado en la ciudad de Loja, período 2019-2020*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Loja] Repositorio digital Universidad de Loja

<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23956?mode=simple>

Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. y Zavaleta-Carrillo, P. (2020) *La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación*

Superior. *Revista Tecnológica-Docentes 2.0*, 9(2), pp. 49-58.

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª ed.). Mc Graw Hill education. <https://www.esup.edu.pe/wp-content/uploads/2020/12/2.%20Hernandez,%20Fernandez%20y%20Baptista-Metodolog%C3%ADa%20Investigacion%20Cientifica%206ta%20ed.pdf>

Huacac, F. (2020, 18 de diciembre). Tesis - Enfoques, niveles y tipos de investigación - Lectus Online [Video]. Lectus Online.

<https://www.youtube.com/watch?v=9aKZSQiviHA&t=1s>

Huaman, H. (2021). *La plataforma Kahoot influye en la motivación durante la evaluación en los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa nueva juventud de santa Rita De Sigvas – Arequipa, 2020*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional UNSA. <https://repositorio.unsa.edu.pe/items/71ef0fdd-57c0-4786-82ae-296e12a323f2>

Huasupoma, L. (2023). *El uso de la aplicación Quizizz en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022* [Tesis de posgrado, Universidad Nacional San Martín de Porres]. Repositorio Institucional <https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/12849>

Instituto Valenciano de Neurología Pediátrica. (30 de diciembre del 2020). *Desarrollo cognitivo del ser humano*. https://invanep.com/blog_invanep/desarrollo-cognitivo-del-ser-humano

Laguna, X. (2021, 15 de marzo). Evaluación formativa y retroalimentación [Video]. Capacitacion Docente. <https://youtu.be/7bGnEZxwy2Y>

Laura, K. (2021). *La aplicación Quizizz y el aprendizaje del vocabulario aimara en los estudiantes de segundo grado de nivel secundario de la Institución Educativa Prócer*

- Manuel Calderón de la Barca en el año 2020*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. Repositorio Institucional.
<http://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/UNJBG/4325>
- León, D. y Pino, M. (2021) *Uso de la herramienta Quizizz en el proceso de enseñanza/aprendizaje virtual de la asignatura ciencias naturales con los docentes de la Unidad Educativa San Esteban del Cantón Naranjal*. [Tesis de licencia, Universidad Estatal de Milagro]. Repositorio Dspace.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/5923?locale-attribute=es>
- Madagán-Díaz, M y Rovas-García, J. (2022) Percepciones de los estudiantes de posgrado ante la gamificación del aula con Quizizz. *Texto livre* (15), pp. 1-17.
<https://www.redalyc.org/journal/5771/577170677013/html/>
- Manco, J. (2021). *Las actitudes hacia la herramienta “Quizizz” y el rendimiento académico en estudiantes de odontología de una universidad de Lima, año 2021*. [Tesis de maestría, Universidad Norbert Wiener]. Repositorio Institucional.
<https://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/20.500.13053/6648>
- Ministerio de educación (2013). *PISA 2012: primeros resultados. Informe Nacional del Perú*. Repositorio MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/5184>
- Ministerio de Educación (2019). *El valor de la evaluación formativa*. Repositorio MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/7786>
- Ministerio de Educación (11 de marzo del 2020). *El Gobierno dispone la postergación del Buen Inicio del Año Escolar hasta el 30 de marzo*.
<https://www.gob.pe/institucion/minedu/noticias/108710-el-gobierno-dispone-la-postergacion-del-buen-inicio-del-ano-escolar-hasta-el-30-de-marzo>

Ministerio de Educación (2023). Herramientas TIC para evaluación de aprendizajes [Guía].

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/informes-publicaciones/4114718-herramientas-tic-para-evaluacion-de-aprendizajes>

Ministerio de educación (s.f.). *Aprendizajes. ¿Cómo aprenden?. Presentación.*

<https://www.minedu.gob.pe/politicas/aprendizajes/comoaprenden.php>

Ministerio de Educación. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (2019).

Repositorio MINEDU. <https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6562>

Ministerio de Educación. Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (2023).

Resultados nacionales PISA 2022. Repositorio MINEDU.

<https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/9797>

Pariona, E. y Calderón S. (2022). *Relación entre el uso de Kahoot y comprensión lectora en estudiantes de Educación Básica Alternativa, Parcona-Ica-2021.* [Tesis de segunda especialidad, Universidad Nacional de Huancavelica]. Repositorio UNH.

<https://repositorio.unh.edu.pe/items/bc1937af-40d9-465d-951b-61044a458c39>

Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales.* Distribuidora SEK, S.A.

[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

Ramírez-Caraguay, A., Bastidas-Alava, A. y Ordoñez-Vivero R. (2024) Herramienta de gamificación Quizizz en el rendimiento académico del estudiante de bachillerato.

Digital Publisher 9(5), 749-764. doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2679

Redacción EC. (3 de diciembre del 2018). Prueba Pisa 2018: Perú ocupa puesto 64 de 77

países evaluados. *El Comercio*. <https://elcomercio.pe/peru/prueba-pisa-peru-ocupa-puesto-64-de-77-paises-segun-ultimo-reporte-nndc-noticia/>

Reeve, J. (2010). *Motivación y emoción* (S. Olivares y G. Padilla, Trad.; 5ª. ed.). MC Graw Hill. (Trabajo original publicado en 2009).

https://www.academia.edu/29224888/Motivacion_y_Emocion_John_Marshall_Reeve

Resolución Viceministerial N.º 00094-2020-MINEDU, Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica. (26 de abril de 2020)

<https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/541161-094-2020-minedu>

Resolución Viceministerial N.º 193-2020-MINEDU, Orientaciones para la evaluación de competencias de estudiantes de la Educación Básica en el marco de la emergencia sanitaria por la COVID-19. (11 de octubre de 2020).

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/662983/RVM_N__094-2020-MINEDU.pdf?v=1588088452

Resolución Ministerial N.º 281-2016-MINEDU, Currículo Nacional de la educación Básica.

(2 de junio de 2016). https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/151469/_281-2016-MINEDU_-_03-06-2016_04_55_25_-RM_N_281-2016-MINEDU.pdf?v=1591107505

Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU PARTE 4, Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación. (15 de diciembre de 2016).

https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/151802/_649-2016-MINEDU_PARTE_4_-_17-12-2016_01_29_44_-RM_N__649-2016-MINEDU__parte_4_.pdf?v=1531982180

Ríos, R. (01 de setiembre del 2023). *Beneficios y ventajas de las TICS en el ámbito educativo*. Escuela de profesores del Perú. <https://epperu.org/beneficios-y-ventajas-de-las-tics-en-el-ambito-educativo/>

- Ríos, R. (s.f.). *TICs en la educación*. Escuela de profesores del Perú. <https://epperu.org/tics-en-la-educacion/>
- Robles, H., Salamanca, R. y Laura, K. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq* 4(1), pp. 97-115. <https://www.revistas.unah.edu.pe/index.php/puriq/article/view/239>
- Romero, H., Real, J., Ordoñez, J., Gavino, G. y Saldarriaga G. (2021). Metodología de la investigación. (1ª ed.). Edicumbre Editorial Corporativa. https://acvenisproh.com/libros/index.php/Libros_categoria_Academico/article/view/22/29
- Ruiz, D. (2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*. (4), pp. 1-8. https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Trejo, H. (2019). Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación* (13), 75–117. <https://doi.org/10.51302/tce.2019.285>
- Usán, P. y Salavera C. (2019) Utilización de Apps en clase para potenciar la metacognición y el aprendizaje significativo del alumnado. *Sensos-E*, 6(2), pp. 134-145. <https://parc.ipp.pt/index.php/sensos/article/view/3481>
- Valero-Cedeño, N., Castillo-Matute, A., Rodríguez-Pincay, R., Padilla-Hidalgo, M. y Cabrera-Hernández, M. (2020). Retos de la educación virtual en el proceso enseñanza aprendizaje durante la pandemia de Covid-19. *Dominio de las ciencias*, 6(4), pp. 1201-1220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638160>

Vega, M. (2023). *Influencia de quizizz en la motivación de los estudiantes de tercer grado de educación secundaria del Colegio María Reina Marianistas, San Isidro 2022*. [Tesis de maestría, Universidad San Martín De Porres]. Repositorio USMP.

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/11441>

Velarde, M. y Lucas, W. (2017). *Relación entre los estilos de aprendizaje y rendimiento académico en estudiantes de enfermería y nutrición humana de la Universidad Peruana Unión, Lima, 2016*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio de Tesis Universidad Peruana Unión.

<https://repositorio.upeu.edu.pe/handle/20.500.12840/420>

Vera-Vera, J. y Bazurto-Rosado, M. (2024) Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente “Alfonso Barrera Valverde” en los niveles de básica elemental y media. *Polo del Conocimiento* 9(6), 919-937.

<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7361/pdf>

Vilca Maquera, E. (2021). *Nivel de satisfacción en el uso del programa kahoot y rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de primer y segundo año de secundaria de la institución educativa secundaria “Emanuel de Pomata” del distrito Pomata, provincia Chucuito, región Puno, 2020*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Alas Peruanas]. Repositorio Insitucional

<https://repositorio.uap.edu.pe/handle/20.500.12990/10702>

Zambrano-Avellan, G y De la Peña-Consuegra, G. (2022). Apuntes sobre la herramienta Quizizz en el proceso de evaluación formativa de los estudiantes de básica superior en la escuela Dr. Aquiles Valencia. *Revista Científica Multidisciplinaria Arbitrada*

Yachasun, 6(10), pp. 26–50.

<https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/215/362>

Zavala, K. (2021). *Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los estudiantes del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima*. [tesis de maestría, Universidad San Martín de Porres]. Repositorio USMP.

<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/7601>

IX. ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variable 1: Quizizz	Diseño: No experimental de corte transversal
¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?	Determinar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	Existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	Dimensiones – Aspecto práctico – Aspecto motivacional – Aspecto cognitivo Variable 2: Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	Tipo de investigación: Correlacional Nivel: Básico Método: Descriptivo
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas	Dimensiones	Prueba estadística: Rho de Spearman
¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?	Identificar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de una I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Construye interpretaciones históricas en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	- Construye interpretaciones históricas - Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente - Gestiona responsablemente los recursos económicos	Población: 142 estudiantes Muestra: 104 estudiantes

¿Cuál es la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?	Determinar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	Existe una relación significativa entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente en los estudiantes de cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.
¿Qué relación existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024?	Identificar la relación que existe entre el nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz y el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.	El nivel de satisfacción en el uso de la herramienta digital Quizizz se relaciona significativamente con el rendimiento académico en la competencia Gestiona responsablemente los recursos económicos en los estudiantes cuarto grado de secundaria de la I.E.E. José María Eguren de Barranco, 2024.

Anexo B: Matriz de operacionalización

Matriz de operacionalización de la variable Quizizz

Variables	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
QUIZIZZ	Quizizz es una herramienta digital que posibilita elaborar cuestionarios en línea adicionando elementos lúdicos con la finalidad de motivar a los discentes en el desarrollo de dichas pruebas elaboradas por el docente. (Trejo, 2019)	Mediante la aplicación de una encuesta se podrá conocer el nivel de satisfacción del empleo de Quizizz que tienen los estudiantes.	Aspecto práctico	Accesibilidad	1, 2, 3 y 4	Cuestionario de tipo Likert
				Utilidad del programa	22, 23 y 24	
			Aspecto motivacional	Motivación extrínseca	5, 6, 7, 15 y 16	
				Motivación intrínseca	18,19 y 20	
			Aspecto cognitivo	Aprendizaje por medio de las TIC	11, 12, 13 y 21	
				Instrumento de evaluación	14 y 10	
				Instrumento de retroalimentación	8, 9 y 17	

Nota: Instrumento adaptado de *Variable: Uso de Kahoot*, por Pariona y Calderón, 2022, Repositorio UNH.

Matriz de operacionalización de la variable rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores	Ítems	Instrumento
Rendimiento académico en el área de Ciencias Sociales	Es una herramienta que posibilita identificar el desempeño de los educandos con respecto a los objetivos educativos en la materia de Ciencias Sociales. (Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU, 2016)	El desarrollo de las competencias correspondiente a esta variable se identificará por medio de una lista de cotejo que se elabora en base al registro de notas.	Construye interpretaciones históricas	Interpreta críticamente fuentes diversas	1	Lista de cotejo
				Comprende el tiempo histórico	2	
				Elabora explicaciones sobre procesos históricos	3	
			Gestiona responsablemente el espacio y el ambiente	Comprende las relaciones entre los elementos naturales y sociales	4	
				Maneja fuentes de información para comprender el espacio geográfico y el ambiente	5	
				Genera acciones para conservar el ambiente local y global	6	
				Comprende las relaciones entre los elementos del sistema económico y financiero	7	
				Toma decisiones económicas y financieras	8	

Nota: Instrumento adaptado de la Resolución Ministerial N.º 649-2016-MINEDU PARTE 4, Educación Básica Regular, Programa Curricular de Educación, 2016.

Anexo C: Instrumentos

CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DE QUIZIZZ

Instrucciones:

Estimado estudiante a continuación se te presentan una serie de preguntas. Marca con una (X) la opción que consideres adecuada y responde con la mayor sinceridad posible. Recuerda que no existen respuestas correctas o incorrectas. Muchas gracias por tu participación

Ítems	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1. ¿Te parece sencillo ingresar a Quizizz?					
2. ¿La herramienta digital Quizizz te permite conectarte sin demoras?					
3. ¿Quizizz te parece fácil de usar?					
4. ¿Crees que es posible realizar actividades en Quizizz usando una Tablet o un celular?					
5. ¿El sonido, los colores, la música y los potenciadores de Quizizz te motivan a responder las preguntas del cuestionario?					
6. ¿Consideras que los memes que aparecen en el cuestionario de Quizizz te motivan a responder las preguntas?					
7. ¿Crees que los puntos en los cuestionarios de Quizizz son importantes?					
8. ¿Quizizz te permite reconocer tus errores y aciertos?					
9. ¿Consideras que con el uso de Quizizz aprendes rápido?					
10. ¿Puedes verificar lo que has aprendido a través de las pruebas en Quizizz?					
11. ¿Logras entender con más facilidad los temas si se utiliza Quizizz?					
12. ¿Consideras que los cuestionarios hechos en Quizizz son entretenidos?					
13. ¿Crees que Quizizz es una herramienta digital que te permite aprender jugando?					

14. ¿Consideras que Quizizz es didáctico para que evalúen lo que has aprendido?					
15. ¿Consideras importante que tus compañeros y el profesor(a) te feliciten por obtener los primeros lugares en Quizizz?					
16. ¿Te sientes más motivado a estudiar cuando obtienes buenas calificaciones en cuestionarios como los de Quizizz?					
17. ¿Consideras que los resultados de Quizizz permiten a tu profesor(a) identificar tu progreso y brindarte apoyo para mejorar en tu aprendizaje?					
18. ¿Te agrada cuando tu docente incluye preguntas desafiantes en Quizizz porque te permiten aprender más?					
19. ¿Estudias y respondes las preguntas de Quizizz porque eres responsable?					
20. ¿Estudias y tratas de obtener buenas notas en Quizizz porque te gusta superar desafíos y progresar constantemente?					
21. ¿Crees que es necesario que los maestros de Ciencias Sociales utilicen las TIC en sus clases?					
22. ¿Crees que usar Quizizz te ayuda a estar mejor preparado para las evaluaciones del curso?					
23. ¿Crees que Quizizz debería utilizarse en todos los cursos?					
24. ¿Consideras que Quizizz es útil para aprender en clase?					

LISTA DE COTEJO DEL REGISTRO AUXILIAR DE NOTAS

[illegible]

Anexo D: Validación de los instrumentos

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DE QUIZZZ

- 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 suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

MDA : Muy de acuerdo 5 puntos.
DA : De acuerdo 4 puntos
NAND : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos
ED : En desacuerdo 2 puntos
MED : Muy en desacuerdo 1 punto
 Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de Pertinencia, Relevancia y Claridad.

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
VARIABLE 1: Quizizz		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
	Dimensión 1: Aspecto práctico	D	A	ND	D	ED	D	A	ND	E	D	D	A	ND	E	D
1	¿Te parece sencillo ingresar a Quizizz?	X					X					X				
2	¿La herramienta digital Quizizz te permite conectarte sin demoras?	X					X					X				
3	¿Quizizz te parece fácil de usar?	X					X					X				
4	¿Crees que es posible realizar actividades en Quizizz usando una Tablet o un celular?	X					X					X				
5	¿Crees que usar Quizizz te ayuda a estar mejor preparado para las evaluaciones del curso?	X					X					X				
6	¿Crees que Quizizz debería utilizarse en todos los cursos?	X					X					X				
7	¿Consideras que Quizizz es útil para aprender en clase?	X					X					X				
	Dimensión 2: Aspecto motivacional	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
		D	A	ND	D	ED	D	A	ND	E	D	D	A	ND	E	D
8	¿El sonido, los colores, la música y los potenciadores de Quizizz te motivan a responder las preguntas del cuestionario?	X					X					X				
9	¿Consideras que los memes que aparece en el cuestionario de Quizizz te motivan a responder las preguntas?	X					X					X				
10	¿Crees que los puntos en los cuestionarios de Quizizz son importantes?	X						X				X				
11	¿Consideras importante que tus compañeros y el profesor(a) te feliciten por obtener los primeros lugares en Quizizz?	X					^					X				
12	¿Te sientes más motivado a estudiar cuando obtienes buenas calificaciones en cuestionarios como los de Quizizz?	X					X					X				
13	¿Te agrada cuando tu docente incluye preguntas desafiantes en Quizizz porque te permiten aprender más?	X					X					X				
14	¿Estudias y respondes las preguntas de Quizizz porque eres responsable?	X					X					X				
15	¿Estudias y tratas de obtener buenas notas en Quizizz porque te gusta superar desafíos y progresar constantemente?	X					X					X				
	Dimensión 3: Aspecto cognitivo	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
		D	A	ND	D	ED	D	A	ND	E	D	D	A	ND	E	D
16	¿Logras entender con más facilidad los temas si se utiliza Quizizz?	X					X					X				
17	¿Consideras que los cuestionarios hechos en Quizizz son entretenidos?	X					X					X				
18	¿Crees que Quizizz es una herramienta digital que te permite aprender jugando?	X					X					X				
19	¿Consideras que es necesario que los maestros de Ciencias Sociales utilicen las TIC en sus clases?	X					X					X				
20	¿Consideras que Quizizz es didáctico para que evalúen lo que has aprendido?	X					X					X				
21	¿Puedes comprobar lo que aprendes mediante las pruebas de Quizizz?	X					X						X			
22	¿Quizizz te permite reconocer tus errores y aciertos?	X					X					X				

22	¿Quizizz te permite reconocer tus errores y aciertos?	X					X					X				
23	¿Consideras que con el uso de Quizizz aprendes rápido?	X					X					X				
24	¿Crees que los resultados de Quizizz permiten que tu profesor(a) se dé cuenta de tu progreso y te ayude a mejorar en tu aprendizaje?	X					X						X			

Observaciones: Reformular la pregunta 21. Sugerencia ¿Puedes verificar lo que has aprendido a través de las pruebas en Quizizz?
Pregunta 24 sugerencia, ¿Consideras que los resultados de Quizizz permiten a tu profesor(a) identificar tu progreso y brindarte apoyo para mejorar en tu aprendizaje?

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr. / Mg.) Betty Maritza Cusihuaman Yunguri

DNI: 40969589 **Especialidad del Validador:** Historia y Geografía

Teléfono: 987522469 **Fecha:** 3 de octubre del 2024

Firma del validador:

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DE QUIZIZZ

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 suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

MDA : Muy de acuerdo 5 puntos.
DA : De acuerdo 4 puntos
NAND : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos
ED : En desacuerdo 2 puntos
MED : Muy en desacuerdo 1 punto
Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de **Pertinencia, Relevancia y Claridad.**

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
	VARIABLE 1: Quizizz															
	Dimensión 1: Aspecto práctico	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	¿Te parece sencillo ingresar a Quizizz?	X					X					X				
2	¿La herramienta digital Quizizz te permite conectarte sin demoras?	X					X					X				
3	¿Quizizz te parece fácil de usar?	X					X					X				
4	¿Crees que es posible realizar actividades en Quizizz usando una Tablet o un celular?	X					X					X				
5	¿Crees que usar Quizizz te ayuda a estar mejor preparado para las evaluaciones del curso?	X					X					X				
6	¿Crees que Quizizz debería utilizarse en todos los cursos?	X					X					X				
7	¿Consideras que Quizizz es útil para aprender en clase?	X					X					X				
	Dimensión 2: Aspecto motivacional	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
8	¿El sonido, los colores, la música y los potenciadores de Quizizz te motivan a responder las preguntas del cuestionario?	X					X					X				

9	¿Consideras que los memes que aparece en el cuestionario de Quizizz te motivan a responder las preguntas?	X					X					X				
10	¿Crees que los puntos en los cuestionarios de Quizizz son importantes?	X					X					X				
11	¿Consideras importante que tus compañeros y el profesor(a) te feliciten por obtener los primeros lugares en Quizizz?	X					X					X				
12	¿Te sientes más motivado a estudiar cuando obtienes buenas calificaciones en cuestionarios como los de Quizizz?	X					X					X				
13	¿Te agrada cuando tu docente incluye preguntas desafiantes en Quizizz porque te permiten aprender más?	X					X					X				
14	¿Estudias y respondes las preguntas de Quizizz porque eres responsable?	X					X					X				
15	¿Estudias y tratas de obtener buenas notas en Quizizz porque te gusta superar desafíos y progresar constantemente?	X					X					X				
Dimensión 3: Aspecto cognitivo		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
16	¿Logras entender con más facilidad los temas si se utiliza Quizizz?	X					X					X				
17	¿Consideras que los cuestionarios hechos en Quizizz son entretenidos?	X					X					X				
18	¿Crees que Quizizz es una herramienta digital que te permite aprender jugando?	X					X					X				
19	¿Consideras que es necesario que los maestros de Ciencias Sociales utilicen las TIC en sus clases?	X					X					X				
20	¿Consideras que Quizizz es didáctico para que evalúen lo que has aprendido?	X					X					X				
21	¿Puedes verificar lo que has aprendido a través de las pruebas en Quizizz?	X					X					X				
22	¿Quizizz te permite reconocer tus errores y aciertos?	X					^					X				
23	¿Consideras que con el uso de Quizizz aprendes rápido?	X					X					X				
24	¿Consideras que los resultados de Quizizz permiten a tu profesor(a) identificar tu progreso y brindarte apoyo para mejorar en tu aprendizaje?	X					X					X				

Observaciones:

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

Apellidos y nombres del juez validador Mg. Vargas Díaz Omar

DNI: 09572713

Especialidad del Validador: Filosofía y Ciencias Sociales

Teléfono 998583381

Fecha 09/10/2024

Firma del validador: 

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento CUESTIONARIO PARA EVALUAR EL NIVEL DE SATISFACCIÓN EN EL USO DE QUIZIZZ

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 suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Leyenda

MDA : Muy de acuerdo 5 puntos.
DA : De acuerdo 4 puntos
NAND : Ni acuerdo ni desacuerdo 3 puntos
ED : En desacuerdo 2 puntos
MED : Muy en desacuerdo 1 punto
 Marcar con una "X" en las preguntas de los casilleros de **Pertinencia, Relevancia y Claridad.**

Nº	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
	VARIABLE 1: Quizizz															
	Dimensión 1: Aspecto práctico	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	¿Te parece sencillo ingresar a Quizizz?	X					X					X				
2	¿La herramienta digital Quizizz te permite conectarte sin demoras?	X					X					X				

3	¿Quizizz te parece fácil de usar?	X					X					X				
4	¿Crees que es posible realizar actividades en Quizizz usando una Tablet o un celular?	X					X					X				
5	¿Crees que usar Quizizz te ayuda a estar mejor preparado para las evaluaciones del curso?	X					X					X				
6	¿Crees que Quizizz debería utilizarse en todos los cursos?	X					X					X				
7	¿Consideras que Quizizz es útil para aprender en clase?	X					X					X				
Dimensión 2: Aspecto motivacional		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
		D	A	ND	D	E	D	A	ND	D	E	D	A	ND	D	E
8	¿El sonido, los colores, la música y los potenciadores de Quizizz te motivan a responder las preguntas del cuestionario?	X					X					X				
9	¿Consideras que los memes que aparece en el cuestionario de Quizizz te motivan a responder las preguntas?	X					X					X				
10	¿Crees que los puntos en los cuestionarios de Quizizz son importantes?	X					X					X				
11	¿Consideras importante que tus compañeros y el profesor(a) te feliciten por obtener los primeros lugares en Quizizz?	X					X					X				
12	¿Te sientes más motivado a estudiar cuando obtienes buenas calificaciones en cuestionarios como los de Quizizz?	X					X					X				
13	¿Te agrada cuando tu docente incluye preguntas desafiantes en Quizizz porque te permiten aprender más?	X					X					X				
Dimensión 3: Aspecto cognitivo		M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M	M	D	NA	E	M
		D	A	ND	D	E	D	A	ND	D	E	D	A	ND	D	E
16	¿Logras entender con más facilidad los temas si se utiliza Quizizz?	X					X					X				
17	¿Consideras que los cuestionarios hechos en Quizizz son entretenidos?	X					X					X				
18	¿Crees que Quizizz es una herramienta digital que te permite aprender jugando?	X					X					X				
19	¿Consideras que es necesario que los maestros de Ciencias Sociales utilicen las TIC en sus clases?	X					X					X				
20	¿Consideras que Quizizz es didáctico para que evalúen lo que has aprendido?	X					X					X				
21	¿Puedes verificar lo que has aprendido a través de las pruebas en Quizizz?	X					X					X				
22	¿Quizizz te permite reconocer tus errores y aciertos?	X					X					X				
23	¿Consideras que con el uso de Quizizz aprendes rápido?	X					X					X				
24	¿Consideras que los resultados de Quizizz permiten a tu profesor(a) identificar tu progreso y brindarte apoyo para mejorar en tu aprendizaje?	X					X					X				

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

Apellidos y nombres del juez validador: Gao Chung Jadmi Gina

DNI: 09297605

Especialidad del Validador: Ciencias Sociales

Teléfono: 977 924 712

Fecha 10/10/2024

Firma del validador: 