



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

HERRAMIENTA QUIZZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA
INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO,
2024

Línea de investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación en la
Especialidad de Inglés

Autora

Carrión Sánchez, Elizabeth Ivonne

Asesora

Rivera Roja, Claudia Noemi

ORCID: 0000-0001-7265-2727

Jurado

Alva Miguel, Walter Hugo

Castillo Vidal, Juan Martin

Julcarima de la Cruz, Amador Abel

Lima - Perú

2025



INFORME DE ORIGINALIDAD

12%

INDICE DE SIMILITUD

11%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL
ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	repositorio.ucv.edu.pe	2%
	Fuente de Internet	
2	Submitted to Universidad Nacional Federico Villarreal	1%
	Trabajo del estudiante	
3	Submitted to Universidad Cesar Vallejo	1%
	Trabajo del estudiante	
4	Submitted to Universidad TecMilenio	1%
	Trabajo del estudiante	
5	www.coursehero.com	<1%
	Fuente de Internet	
6	hdl.handle.net	<1%
	Fuente de Internet	
7	fdocumenti.com	<1%
	Fuente de Internet	
8	repositorio.autonoma.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
9	repositorio.upsc.edu.pe	<1%
	Fuente de Internet	
10	Submitted to Universidad Alas Peruanas	<1%
	Trabajo del estudiante	
11	www.grafiati.com	<1%
	Fuente de Internet	
12	Submitted to unasam	<1%
	Trabajo del estudiante	



Universidad Nacional
Federico Villarreal

VRIN | VICERRECTORADO
DE INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**HERRAMIENTA QUIZZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN
LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DE UN
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO, 2024.**

Línea de Investigación:
Educación para la sociedad del conocimiento
Tesis para optar el Título Profesional de Licenciada en Educación en la
Especialidad de Inglés

Autora
Carrión Sánchez, Elizabeth Ivonne

Asesora
Rivera Roja, Claudia Noemi
ORCID: 0000-0001-7265-2727

Jurado
Alva Miguel, Walter Hugo
Castillo Vidal, Juan Martin
Julcarima de la Cruz, Amador Abel

Lima – Perú
2025

Dedicatoria

A Dios, ya que sin Él nada podemos hacer, nos da sabiduría y protección en todo momento; a mi esposo, Javier; a mis hijas, padres y a mis hermanos por su gran apoyo y cariño en todo momento.

Agradecimientos

A mi asesora, Claudia Rivera Rojas, por su paciencia y guía para poder culminar este trabajo con éxito. A los docentes de la Universidad Federico Villareal por su formación brindada para ser una gran profesional.

ÍNDICE

Resumen.....	viii
Abstract.....	ix
I. Introducción	1
1.1. Descripción y formulación del problema	2
1.2. Antecedentes	8
1.3. Objetivos.....	11
1.3.1. Objetivo general.....	11
1.3.2. Objetivo específico.....	11
1.4. Justificación.....	11
1.5 Hipótesis.....	12
II. Marco teórico.....	14
2.1 Bases teóricas sobre el tema de investigación	14
2.1.1 Quizizz.....	14
2.1.2. Retroalimentación.....	25
III. Método.....	33
3.1. Tipo de investigación.....	33

3.2. Ámbito temporal y espacial.....	33
3.3. Variables.....	33
3.4. Población y muestra.....	36
3.5. Instrumentos.....	36
3.6. Procedimientos.....	38
3.7. Análisis de datos.....	39
3.8. Consideraciones éticas.....	40
IV. Resultados.....	41
V. Discusión.....	45
VI. Conclusiones.....	48
VII. Recomendaciones.....	49
VIII. Referencias.....	50
IX. Anexos.....	59
Anexo A: Matriz de consistencia.....	60
Anexo B: Instrumentos.....	61
Anexo C: Certificado de validez de contenido de instrumento.....	64
Anexo D: Consentimiento informado.....	86
Anexo E: Carta para solicitar el permiso a la institución.....	95

Anexo F: Confiabilidad de los instrumentos.....	96
Anexo G: Bases de datos.....	97

Índice de Tablas

Tabla 1. Expertos que validaron los instrumentos	47
Tabla 2. Prueba V-Aiken del resultado de los jueces validadores	47
Tabla 3. Alfa de Cronbach del instrumento de la variable Quizizz.....	48
Tabla 4. Alfa de Cronbach del instrumento de la variable retroalimentación	48
Tabla 5. Prueba de Kolmogorov-Smirnov	50
Tabla 6. Prueba Rho de Spearman de las variables: Quizizz y Retroalimentación.....	50
Tabla 7. Prueba Rho de Spearman de la variable Quizizz y la dimensión Estrategias de retroalimentación	52
Tabla 8 Prueba Rho de Spearman de la variable Quizizz y la dimensión Contenidos de retroalimentación	53

Resumen

Introducción: Actualmente, nuestra sociedad exige profesionales que estén bien capacitados con diferentes habilidades y competencias. Es vital que tengan no solo de conocimientos teóricos; sino también que sepan interactuar con otros y que sean capaces de resolver problemas. **Objetivo:** Determinar cómo se relaciona el Quizizz y la Retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico. **Metodología:** Este trabajo tiene un enfoque cuantitativo de tipo básica, de diseño no experimental y nivel correlacional con 75 estudiantes para la muestra. Los dos instrumentos aplicados permitieron evaluar el uso de Quizizz y la Retroalimentación recibida por los aprendices. **Resultados:** Se utilizaron técnicas estadísticas las cuales permitieron que se establezcan correlaciones que sean significativas entre ambas variables estudiadas. Se obtuvo una correlación de 0,794 lo cual indica que existe una relación positiva entre el Quizizz y la retroalimentación en el aprendizaje del idioma inglés. **Conclusión:** Los resultados muestran que a mayor implementación de Quizizz, mejora la retroalimentación en los estudiantes. Se concluye que existe una alta relación positiva entre el Quizizz y la Retroalimentación.

Palabras claves: Quizizz, retroalimentación, estrategias educativas, herramientas de retroalimentación.

ABSTRACT

Introduction: Currently, our society demands well-trained professionals with diverse skills and competencies. It is vital that they possess not only theoretical knowledge but also know how to interact with others and be able to solve problems. **Objective:** To determine how Quizizz and feedback are related to English language learning among students at a Higher Technological Institute. **Methodology:** This study uses a basic quantitative approach, a non-experimental design and a correlational level. The sample included 75 students. The two instruments used allowed for the evaluation of Quizizz and the feedback received by learners. **Results:** Statistical techniques were used, which allowed for the establishment of significant correlations between the two variables studied. A correlation of 0,794 was obtained, indicating a positive relationship between Quizizz and feedback in English language learning. **Conclusion:** The results show that the greater the implementation of Quizizz, the better the feedback received by students. It is concluded that there is a strong positive relationship between Quizizz and feedback.

Keywords: Quizizz, feedback, educational strategies, feedback tools.

I. INTRODUCCIÓN

En el mundo globalizado de hoy, la demanda de habilidades competentes en el idioma inglés nunca ha sido mayor. Conforme los docentes hacen lo mayor por brindar a los estudiantes las herramientas que son necesarias para que tengan éxito en este competitivo mundo laboral, es primordial integrar la tecnología en el aprendizaje de un idioma extranjero. Por ello, el Quizizz es una gran herramienta para que el compromiso de los estudiantes mejore y a la vez brindar una adecuada retroalimentación durante las sesiones de inglés. El objetivo de este estudio es investigar la relación entre la herramienta Quizizz y la retroalimentación en el aprendizaje del idioma inglés, considerando el aprendizaje personalizado y la evaluación formativa como un enfoque particular.

Por otro lado, La pandemia del SARS CoV2 permitió que la tecnología surgiera en la educación, resaltando que la enseñanza debe ser con métodos que sean atractivos e innovadores. El Quizizz, como herramienta digital, ha surgido conforme los docentes se han ido adaptando al cambio en la educación, ya que ofrece un aprendizaje efectivo y más agradable con juegos y cuestionarios interactivos como plataforma versátil. Es así como esta tesis contiene los siguientes contenidos por capítulo.

El primer capítulo contiene: la descripción y la formulación del problema, el problema general y específicos, los antecedentes que tienen relación con el tema de investigación, los objetivos tanto general como específicos y finalmente la justificación.

En el segundo capítulo se desarrolla el marco teórico el cual inicia con las bases teóricas de cada variable que argumentan esta investigación, también se detallan las teorías del conectivismo, de la herramienta Quizizz, el Quizizz en la educación virtual, definiciones de esta herramienta, sus características, los efectos al usar Quizizz, el rol del docente con el

Quizizz y las dimensiones de Quizizz, Por último, sobre la variable Retroalimentación se desarrolla su teoría, definiciones, su importancia, las características, el rol del docente, los beneficios de la retroalimentación y sus dimensiones.

En el tercer capítulo se encuentra la metodología que se utilizó que constituye el diseño, nivel, tipo, ámbito y las definiciones de las variables.

En el cuarto capítulo, se muestran los resultados que contiene la estadística inferencial la cual constata la hipótesis general estableciendo la relación entre ambas variables.

En el capítulo V se encuentra la discusión de los resultados; en el capítulo VI las conclusiones y en el capítulo VII las recomendaciones.

Finalmente, en el octavo capítulo se muestran las referencias bibliográficas conformada por todos los autores que se han utilizado que se han utilizado para recopilar información en esta investigación y finaliza con los anexos en el capítulo IX.

1.1. Descripción y formulación del problema

Actualmente, nuestra sociedad requiere profesionales que cuenten con grandes habilidades, competencias y que se encuentren preparados para poder afrontar los constantes desafíos del mundo laboral contemporáneo. La tecnología ha evolucionado rápidamente al igual que la globalización; por ende, también hay cambios en el entorno laboral; es por ello que los profesionales no solo deben contar con conocimientos teóricos, sino también que sean innovadores, que sepan interactuar y con pensamiento crítico. Por lo tanto, las instituciones educativas deben implementar programas que utilicen herramientas que preparen profesionales capaces de lidiar con un entorno que está en cambio constante (Merritt, 2024).

Es por ello por lo que el Quizizz ha logrado convertirse en una herramienta muy beneficiosa por su capacidad de adaptación con las diferentes maneras de aprender de los

estudiantes en diferentes niveles. Esta herramienta mejora la toma de decisiones y el pensamiento crítico. También es efectivo en diversos cursos como farmacologías patológicas hasta la preparación para diversos exámenes las cuales enriquece el aprendizaje de forma positiva. Tiene como función el estudio autorregulado y la integración a programas de integración destacando el aprendizaje de los aprendices (Al-Hassan et al., 2024).

Por otra parte, UNESCO (2023) refiere que los docentes deben brindar retroalimentación a cada estudiante, individual, para ayudarlos en su aprendizaje mediante la educación formativa. En ese sentido, cada sesión de clase debe ser reforzada y el Quizizz es la herramienta para brindar la retroalimentación de los contenidos aprendidos del Sistema educativo. Por ende, Erazo et al. (2023) sostienen que los educandos pueden ver su proceso, progreso y retroalimentación al momento de ver sus resultados en base a sus aciertos y equivocaciones obteniendo así un diagnóstico de su aprendizaje. Por ello es importante que se debe brindar retroalimentación a todo el Sistema educativo para ayudar a fusionar el conocimiento de los estudiantes de manera significativa y transversal.

El proceso en la enseñanza online ha sido transformado al incorporar diversas plataformas educativas siendo una de ellas el Quizizz porque brinda una retroalimentación efectiva y también se adapta a las diversas formas de aprendizaje de los estudiantes. Esto deja que los profesores pueden personalizar la experiencia educativa ya que pueden fomentar un entorno para que los educandos sean capaces de Explorar y poder desarrollar sus habilidades autónomamente (Robles et al., 2022).

La gamificación digital fortalece el razonar lógicamente e incentiva la capacidad de analizar. Por ello, ha habido una amplia investigación sobre variadas plataformas en la academia, sin embargo, la información que está disponible en base a este software que fomenta

la participación del aprendiz de manera grupal, Quizizz, es relativamente limitada (Noordin et al., 2023).

En tal sentido, la enseñanza del idioma inglés para los que no son nativos sigue creciendo, por ello existe un notable incremento de personas por aprenderlo. Además, se sabe que el dominar este idioma, incentiva variadas competencias lingüísticas que son necesarias para conseguir una comunicación que sea eficaz. Por consiguiente, es vital que se diseñen tanto en los procesos pedagógicos y pedagógicos el incremento del aprendizaje del idioma inglés. En este contexto, para que los estudiantes participen activa y voluntariamente, los educadores deben transformar los diversos enfoques educativos integrando tecnologías modernas (Cabrera et al., 2023).

En el nivel Latinoamericano, Mateus et al. (2022) afirman que el SARS-CoV-2 impactó profundamente en la educación de Latinoamérica al impulsar técnicas aceleradas de aprendizaje. Desde ese punto de vista, esta herramienta del Quizizz ha sido aprovechada ya que ha sido fundamental al investigar cómo diseñar estrategias que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje con la ayuda de la tecnología. Diversos países han priorizado utilizar tecnologías educativas adaptándose así al nuevo contexto a lo largo de la crisis sanitaria. Ecuador fue uno de los países que resaltó la importancia de la competitividad en la digitalización de los alumnos, reconociendo también que todos no tienen un acceso igualitario a la tecnología. Esto exigió que los docentes midan a los estudiantes sus conocimientos y desempeño en la digitalización. En Chile, era libre para las escuelas el implementar o no la priorización curricular entre los años 2020 y 2021, se definieron conocimientos esenciales que debían abordarse, lo que permitió una cierta continuidad en el aprendizaje.

Asimismo, Mateus et al. (2022), Argentina también implementó reformas que orientaron su currículo hacia la reorganización de contenidos y la diversificación de estrategias

pedagógicas. En Ecuador, un porcentaje significativo de estudiantes se ve en riesgo de deserción debido a la falta de recursos tecnológicos. Argentina se enfrentó a una situación crítica con una población estudiantil de un millón desvinculados del sistema educativo. En Chile, también la deserción alcanzó un 6% entre la población estudiantil. Es por ello que se ha buscado incrementar las soluciones para poder reducir las consecuencias negativas por parte de los gobiernos. En el país de Ecuador los proyectos piloto fueron aprobados para que los estudiantes puedan regresar a la presencialidad; mientras que en Argentina se buscó que los estudiantes que habían dejado de estudiar se reincorporen a los estudios mediante el lanzamiento de programas específicos y Chile también buscó reincorporar a sus estudiantes desvinculados utilizando herramientas de gestión. En este entorno, en el enfoque del aprendizaje, la plataforma Quizizz surge por ser una herramienta bastante útil porque permite que los estudiantes pueden interactuar y fortalece las competencias que se necesitan para que los estudiantes pueden hacerles frente a sus desafíos educativos en la actualidad. Para rescatar y aligerar lo aprendizajes perdidos en la pandemia y estimular un contexto con igualdad e inclusivo en todo el país, se debe integrar tecnologías que sean efectivas.

En el Perú, Álvarez et al. (2021) refieren que el panorama en la educación fue transformado de forma radical en todo el país y esto permitió que la digitalización se acelere promoviendo el uso del Quizizz como herramienta tecnológica. Cuando la educación presencial tuvo que ser reemplazada por la digital, la herramienta Quizizz llega a convertirse en una herramienta esencial para los educadores porque ellos tuvieron que modificar sus técnicas de enseñanza rápidamente. El Ministerio de Educación Peruano promovió que las herramientas digitales sean integradas en las sesiones de aprendizaje de los docentes. Esto fue no solo para que se desarrollen habilidades en el uso de la comunicación y la tecnología de la información, sino para que las sesiones de enseñanza y de aprendizaje sean más sencillas. Empero, hubo desafíos durante esta transición. Cerca de 370,000 estudiantes no siguieron sus estudios

mientras duró la pandemia lo cual tuvo como resultado una crisis en la educación donde los más marginados fueron los más afectados.

Por esta razón, para poder incentivar a que los estudiantes participen activamente jugando en clase, los educadores deben implementar el uso de Quizizz. En particular, esto es de gran importancia porque bastantes estudiantes tienen problemas para contar con los recursos tecnológicos necesarios que necesitan. Esta gran brecha salió a la luz; mientras que algunos estudiantes contaban con plataformas avanzadas para la virtualidad, los de bajos recursos solo tenían medios rudimentarios para estudiar como una radio. A pesar de esta gran barrera, los recursos digitales fueron una pieza clave Cuando se implementaron por haber disminuido ese gran golpe negativo de la pandemia en el aprendizaje. La integración de estas plataformas, permiten mantener la atención, interés y la motivación de los estudiantes, además de fomentar el desarrollo de competencias claves para su futuro académico y profesional (Álvarez et al., 2021)

Por otro lado, el Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (FONDEP, 2022)) ha determinado que la enseñanza-aprendizaje es un proceso educativo que contenga una retroalimentación de los saberes para que el nuevo conocimiento sea significativo forjando así estudiantes con formación integral. Es indispensable el compromiso de los profesores para lograr una instrucción de alta calidad dentro y fuera de la institución y por ello se debe revalorar la formación educativa a través de la retroalimentación para estar seguros de que su nuevo aprendizaje sea a largo plazo.

Por otro lado, a nivel nacional, el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU, 2020) menciona que el feedback conlleva a entregar información al educando que consiste en describir los logros o progresos acorde a las competencias que debe desarrollar. Es decir, es brindar un valor a lo realizado y no solo dar elogios o críticas sin evidencias que frustran sus esfuerzos. La

mayoría de las instituciones públicas tan solo brindan una educación bancaria en la cual no otorgan una metacognición ni una retroalimentación porque tan solo se basan en ofrecer contenidos continuándose con una educación tradicional. Las tecnologías de información como la herramienta Quizizz no son utilizadas con frecuencia formándose una clase monótona y de baja calidad educativa y por ende perjudicial para el educando.

A nivel institucional, los profesores de la institución educativa privada de San Juan de Miraflores realizan la clase de inglés de manera tradicional haciendo que los estudiantes logren en un bajo nivel las competencias del curso, es decir, la herramienta Quizizz no la utilizan como un recurso de retroalimentación en las diversas sesiones haciendo que los educandos no logren ni reciban un recorrido de aprendizaje de calidad.

Ante este panorama, Quizizz puede ser empleado por los docentes hacia los estudiantes, tanto de manera sincrónica como asincrónica, y se pueden acceder de forma gratuita a través de un dispositivo electrónico. Es importante señalar que se requiere conexión a la red para dar respuesta a las interrogantes del instrumento. Una vez que los alumnos completan el formulario, obtienen de inmediato los resultados, incluyendo aciertos y errores en cada pregunta. Esto les permite visualizar su progreso y recibir retroalimentación sobre su desempeño (Erazo et al., 2023). Por ello, esta investigación tiene como objetivo: Determinar la Relación entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico.

Formulación del problema de investigación

- Problema General

¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico?

- Problemas específicos:

¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico?

¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico?

1.1. Antecedentes

- Antecedentes internacionales

Álvarez et al. (2024) se propusieron investigar las características y beneficios de la plataforma en línea Quizizz para la evaluación formativa en la asignatura de Modelos Pedagógicos durante un semestre. Se utilizó una metodología de investigación-acción de tipo descriptivo, en 41 estudiantes del tercer semestre de Pedagogía de Lenguas Nacionales y Extranjeras en el periodo 2023 - I. Los hallazgos subrayan el impacto positivo “que una herramienta tecnológica” bien sustentada puede alcanzar estándares en la participación, interés y vivencias educativas de los alumnos. Se concluye que la integración de la tecnología en la pedagogía puede crear un entorno educativo efectivo, atractivo y acorde con las demandas de una sociedad del conocimiento galopante y con cambios abruptos.

Moreira y Lara (2024) se propusieron investigar la eficacia de Quizizz como un método novedoso para evaluar el aprendizaje. Dado el cambio hacia métodos de evaluación más tecnológicos, emplearon “una metodología de investigación-acción” de carácter descriptivo en el aula, con el propósito de hacer más efectiva la enseñanza mediante ciclos de investigación y acción. Utilizaron hojas de observación y discusiones en grupos focales como instrumentos, aplicados a una muestra de 41 estudiantes del tercer semestre de la “carrera de Pedagogía de la Lengua Nacional y Extranjera durante el primer semestre de 2023”. Los hallazgos indican que Quizizz mejora significativamente la participación estudiantil, proporciona respuestas oportunas y estimula la interacción en el proceso de aprendizaje. Este estudio concluye cuando en disponibilidad de los participantes por utilizar Quizizz en su formación educativa.

- Antecedentes nacionales

Torres Díaz et al. (2024) llevaron a cabo una revisión sistemática enfocada en la implementación y la percepción del uso de Quizizz en entornos educativos. La investigación, que siguió la metodología PRISMA, examinó artículos disponibles en Scopus desde 2017 hasta 2023. Se incluyeron 15 artículos en el análisis. Los hallazgos revelaron que el 86,7% de los estudios informaron resultados positivos sobre el uso de Quizizz, el 6,7% presentaron resultados mixtos dependiendo de la materia, y otro 6,7% mostraron resultados moderados, indicando un mejor desempeño estudiantil. En conclusión, el 93,3% de los estudios revisados apoyaron el uso de Quizizz como herramienta educativa, mientras que el 6,7% restante no abordó esta posibilidad.

Rodríguez Barboza et al. (2023) tuvieron como propósito analizar el uso de Quizizz detalladamente en su investigación la cual fue cuantitativa, de tipo básica, su diseño fue descriptivo, de corte transversal, no experimental. Se empleó un cuestionario de 20 ítems aplicándose a 90 participantes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia. Los hallazgos revelaron que el 44,4% de los estudiantes mostró un grado significativo de acuerdo con el uso de Quizizz, y el 32,2% estuvo completamente satisfecho con su implementación. Se concluyó que los escenarios educativos pueden ser más atractivos y efectivos al integrar la pedagogía con la tecnología según lo que exige la globalización que se encuentra en un cambio constante.

Laura y Tolentino (2022) en su estudio realizado se evaluó el impacto del Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero en la Universidad de Tacna, Su estudio fue cuasiexperimental, su enfoque fue cuantitativo. Utilizaron un pretest y un posttest en su prueba escrita la cual tuvo una muestra donde los participantes fueron 32. Sus resultados con el uso de Quizizz en el posttest fue de una media de

86.3, mientras que el grupo control fue de 62.5. La conclusión del estudio fue que al utilizar Quizizz se mejora significativamente el aprendizaje del inglés en estudiantes universitarios.

Morales et al. (2023) reconocieron las contribuciones más importantes en investigaciones que se realizaron entre los años 2013 y 2022. Su metodología fue cuantitativa, su diseño fue documental, su muestra fue de 168 participantes con quienes emplearon un formulario en línea que contenía 13 preguntas, en la facultad de la carrera de Educación, especialidad inglés. Sus resultados muestran lo importante que resulta explorar la retroalimentación en disciplinas diversas. Como conclusión encontró que se brinda a los alumnos información que es esencial para que puedan mejorar su producción y futuras estrategias para aprender.

Bizarro et al. (2023) en su investigación se pretendió hacer una examinación de la evaluación formativa revisando diferentes investigaciones en clase mediante la retroalimentación desarrolladas a lo largo de los cinco años finales. Se utilizaron diversas bases de datos como Scielo, Sciencedirect y Scopus. Su metodología fue descriptiva donde sus resultados fueron sintetizados en 33 artículos entre nacionales y extranjeros los cuales fueron sobre la implementación de la educación formativa en entornos de educación por investigadores y docentes. Los resultados obtenidos indicaron que una estrategia crucial para poder desarrollar competencias es la evaluación formativa, haciendo que los docentes y estudiantes mantengan una comunicación que sea perseverante, integrando el proceso pedagógico y resaltando que haya retroalimentación en la evaluación. Se concluyó que el desarrollo integral del alumno no solo es promovido por la evaluación formativa, sino también por la autonomía, coevaluación, confianza y autoevaluación los cuales mejoran sus niveles de aprendizaje significativamente.

Robles et al. (2023) en el año 2021 exploraron cómo perciben el uso de la herramienta Quizizz en el marco del Conectivismo en el nivel superior los estudiantes de la Universidad

ubicada en la ciudad de Tacna, en Perú, llamada Jorge Basadre Grohmann. Utilizaron una metodología básica, diseño no experimental, cuantitativo y descriptivo. Para recolectar los datos en Microsoft Excel utilizaron una ficha como instrumento, por ser coherente con la materia de estudio, se seleccionaron 8 documentos para ser detalladamente evaluados. El resultado que se obtuvo indica que el Quizizz incentiva de forma positiva a los alumnos a que dialoguen con su aprendizaje. Finalmente, se concluye que las herramientas tecnológicas son valoradas por los estudiantes como herramientas valiosas para obtener un efectivo aprendizaje.

1.3. Objetivos

1.3.1. *Objetivo general*

Determinar la relación que existe entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

1.3.2. *Objetivos específicos*

Determinar la relación que existe entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en los estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Determinar la relación que existe el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en los estudiantes de un instituto superior tecnológico.

1.4. Justificación

- Justificación teórica

La presente tesis se justifica a nivel teórico porque se fundamenta en conceptos los cuales sustentan la utilización de Quizizz en la Educación. Las fuentes revisadas muestran cómo las plataformas incrementan la participación de los estudiantes, la evaluación formativa es mejorada y el aprendizaje se vuelve más interactivo. También resaltan cómo una

retroalimentación efectiva junto a la gamificación es esencial en la mejora de las competencias comunicativas de los aprendices. También se sustenta que el rol del educador puede ser transformado si utiliza el Quizizz adecuadamente, logrando convertirse en facilitador del aprendizaje y no un simple emisor del conocimiento.

- **Justificación práctica**

Esta justificación se centra al aplicar Quizizz en clase y en tiempo real. Esta herramienta digital hace que la participación del estudiante sea efectiva cuando las evaluaciones interactivas son implementadas por el docente. Los estudiantes pueden identificar sus respuestas correctas e incorrectas inmediatamente después de jugar Quizizz y esto les permitirá mejorar su aprendizaje de manera más dinámica y con motivación.

- **Justificación metodológica**

Se justifica a nivel metodológico, nivel correlacional ya que permite que se midan ambas variables en el aprendizaje del idioma inglés. Para recolectar los datos se utilizan encuestas, mediante el juicio de expertos y el Alfa de Cronbach se garantiza la confiabilidad y validez de los instrumentos. Gracias a este enfoque la estructura fue clara para poder analizar los datos, asegurando así resultados aplicables y relevantes en el contexto educativo.

La evaluación fue exacta en cómo esta herramienta tiene un impacto positivo en los contenidos y las estrategias de retroalimentación gracias a la metodología utilizada.

1.5. Hipótesis

- Hipótesis general

Existe relación significativa entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

- Hipótesis específicas

Existe relación significativa entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Existe relación significativa entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

II. MARCO TEÓRICO

2.1. Bases teóricas sobre el tema de investigación

2.1.1. Quizizz

Siemens (2004) afirma que el conectivismo, por ser una teoría, reconoce en la era digital a la naturaleza como cambiante y de naturaleza difícil en la era de la digitalización. Esta teoría pone énfasis en cuán significativo son las redes y conexiones en contraste con las teorías tradicionales donde ven al aprendizaje enfocado en el aprendiz y como un procedimiento lineal. El aprendizaje sucede tanto en entornos formales o informales por ser un proceso continuo y se alimenta de las diversas fuentes que brindan información y cuando las personas interactúan constantemente.

2.1.1.1 Principios del conectivismo

A. El aprendizaje como proceso de interacción: El conocimiento se construye por la conexión con variadas fuentes de información porque no es fijo.

B. El aprendizaje sucede en redes. Las oportunidades para aprender son facilitadas por las redes digitales y sociales ya que favorecen intercambiar ideas al estar conectados.

C. El aprendizaje es un proceso continuo. Por lo que el conocimiento siempre se encuentra evolucionando, el aprendizaje tendría que ser una fase que sea adaptable pero también permanente como proceso.

D. La capacidad de aprender es más importante que el conocimiento actual. Es fundamental que se adquieran nuevas habilidades y conocimientos ya que nuestro mundo se encuentra en constante cambio.

E. La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje: Las personas siempre están aprendiendo porque seleccionan cómo interpretar lo que quieren aprender.

2.1.1.2. Contexto y relevancia del conectivismo. Las teorías tradicionales con las que se aprenden han permitido que el conectivismo surgiera y estas no pueden explicar cómo es que aprendemos en este mundo digitalizado y conectado. La importancia de la colaboración y tecnología en el proceso de aprender es reconocida por el conectivismo.

Gracias al conectivismo se puede entender la forma de aprender de las personas en entornos dinámicos y complejos en el contexto del aprendizaje en la actualidad. Esta teoría brinda las normas para proyectar un aprendizaje más relevante y significativo según la necesidad que tengan los estudiantes en la presente era digital (Campos, 2012).

2.1.1.3. Teoría de la herramienta Quizizz. La educación del presente exige utilizar la gamificación de diversas maneras, particularmente la herramienta Quizizz por haber innovado la manera del aprendizaje de los estudiantes en la modalidad virtual. Esta herramienta digital capta la atención de los estudiantes e incrementa la retención de la información porque existe competitividad e incorpora elementos lúdicos durante el aprendizaje. La gamificación fomenta que los estudiantes participen activamente y que su aprendizaje se vuelve más atractivo y dinámico.

Esta herramienta permite que los cuestionarios sean personalizados e interactivos por ser una plataforma versátil e intuitiva. Es fácil acceder a Quizizz porque lo pueden realizar desde un celular, laptop u otro dispositivo con la condición de tener internet, esto facilitará que los estudiantes aprendan a su propio ritmo y de manera flexible. Además, los aprendices podrán identificar sus debilidades y fortalezas para reajustar su técnica de aprender ya que Quizizz brinda retroalimentación inmediata.

Ambos, docentes y estudiantes, son beneficiados al implementar Quizizz en la virtualidad porque tiene una gran variedad de actividades para interactuar y diversos recursos, es así que las experiencias de aprendizaje diseñadas por los docentes se pueden adaptar al estilo

de cómo aprende cada estudiante por ser más personalizadas y significativas (Erazo et al., 2023).

2.1.1.4. Marco teórico de Quizizz en la educación virtual. Para poder establecer los parámetros internacionales en la evaluación de otros idiomas, el encargado es el MCER (**Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas**). Esta guía ofrece claramente cómo crear materiales didácticos, diseñar programas para aprender y también permite la evaluación de las cuatro habilidades lingüísticas en el progreso de los aprendices, como son el Reading, Listening, Speaking and Writing. A de ello, muchos países a nivel mundial todavía no implementan este marco a pesar de saber cuán importante es dominar el inglés.

Las horas de la enseñanza de inglés son muy pocas, las habilidades comunicativas de los alumnos no se enfatizan, por ello los estudiantes no están bien preparados para aprobar los exámenes internacionales. El nivel de inglés en los estudiantes de las universidades es muy bajo porque solo les enseñan un nivel bastante básico y no un nivel avanzado con el cual puedan ingresar a programas que estén relacionados con lenguas extranjeras.

Para abordar esta problemática, es esencial que se incorporen herramientas tecnológicas como el Quizizz por ser una herramienta en línea donde se puede practicar las cuatro habilidades lingüísticas ya que es bastante innovadora para el proceso de la enseñanza y aprendizaje de este idioma. La motivación que Quizizz brinda permite a los estudiantes que aprendan de formar mucho más efectiva y les brinda retroalimentación inmediata sobre su avance porque usa elementos de gamificación (Laura y Tolentino, 2022).

2.1.1.5. Definición de herramienta Quizizz. Laura y Tolentino (2022) definen académicamente a Quizizz como una herramienta la cual utiliza la gamificación para la educación en las actividades de enseñanza y aprendizaje la cual se puede realizar de manera individual o grupal, cuyo objetivo es hacer que los Quizizz sean más estimulantes e interactivos para los estudiantes.

Farfán et al. (2023) definen a esta herramienta como gratuita y online la cual genera preguntas entretenidas e interactivas en los cuestionarios que se adecua a cada estudiante según su ritmo de aprendizaje.

Según Robles et al. (2022), el Quizizz es una plataforma en línea creada para el entorno educativo el cual tiene como objetivo fomentar en los alumnos la participación activa mediante el uso de actividades que sean atractivas y también lúdicas y así lograr que los estudiantes estén más comprometidos con actividades interactivas logrando la transformación de la enseñanza en los salones de clase.

Álvarez et al. (2024), el Quizizz hace más fácil la evaluación formativa ya que es una plataforma tecnológica actualizada que crea cuestionarios donde los estudiantes puedan acceder en remoto; la experiencia que brinda es envolvente a interactiva.

Torres et al. (2024) definen a Quizizz como una plataforma que permite competir a los estudiantes al responder diversas preguntas que sus docentes han preparado cuyo objetivo es alcanzar una puntuación alta. Suárez et al. (2021) señala que Quizizz tiene acceso libre en la cual se pueden crear cuestionarios, pero también modificarlos los cual proporciona una forma más interactiva al crear los Quizziz.

La herramienta Quizizz es definida como gratuita y en línea la cual utiliza la interacción dinámica y la gamificación en la evaluación formativa, según diversas fuentes. Farfán et al. (2023) destaca que el Quizizz se adapta al nivel del estudiante en su aprendizaje. Laura y Tolentino (2022) resaltan su enfoque en la forma que los cuestionarios son realizados por ser participativos y entretenidos en actividades en grupo e individuales. Robles et al. (2022) y Álvarez et al. (2024) destacan el aumento en el compromiso de los alumnos. Por último, Torres et al. (2024) y Suárez et al. (2021) enfatizan en la personalización y la gran competitividad que Quizizz ofrece., cambiando la enseñanza tradicional por una más envolvente e interactiva. En conjunto, vemos como la evaluación educativa se moderniza

fomentando que los estudiantes estén más comprometidos y participen más gracias a este enfoque.

2.1.1.6. Características de la herramienta Quizizz. Laura y Tolentino (2022) destacan que Quizizz utiliza elementos lúdicos bastante útiles al brindar retroalimentación porque se alinea con las cuatro competencias: habla, escritura, escucha y lectura; utilizarlo es muy fácil, dinámico y bastante práctico.

Robles et al. (2022) resaltan que Quizizz contribuye de manera positiva el aprendizaje de los aprendices por su gran variedad de fondos, avatares, música y hasta ofrece recompensas por las actividades que se logran con éxito.

Álvarez et al. (2024) destacan que el permitir que los estudiantes aprendan de acuerdo a su propio ritmo es una gran ventaja. Los estudiantes pueden manejar su avance de manera libre y eficiente, ya que pueden realizar los cuestionarios según su ritmo.

Heredia et al. (2020) resaltan que esta plataforma brinda diversas actividades que son atractivas e interactivas porque las preguntas se pueden personalizar y crear nuevas para que sea más fácil elaborar juegos o crear exámenes para el alumnado. Según Quiroz et al., (2022) Quizizz ofrece información detallada para la clase y también para el alumnado en cada cuestionario, también los docentes y padres de familia pueden saber el avance de los estudiantes.

Rodríguez et al. (2023) refieren que esta plataforma permite que se pueda desarrollar contenidos tanto personalizados como interactivos el cual incrementa la participación de los alumnos y, además, mejora su aprendizaje.

La herramienta educativa quizizz es una plataforma muy fácil de usar y tiene la capacidad de hacer que el aprendizaje se vuelva personalizado y más atractivo. Al contener música, avatares y memes permite no solo que el aprendizaje sea divertido, también permite que los estudiantes estén más motivados y sean más participativos. Los estudiantes tienen la

opción de aprender a su propio ritmo y así administrar su progreso individual gracias a la opción de aprendizaje. Para que la enseñanza se adapte a las competencias específicas y se tenga comunicación efectiva con los padres, se debe brindar una retroalimentación detallada y se debe personalizar las preguntas. Por ello, Quizizz es destacado por ser una plataforma que se adapta a la actualidad y apoya a un flexible enfoque pedagógico.

2.1.1.7. Efectos en el uso de Quizizz en inglés. Farfán et al. (2023) resaltan que el Quizizz, por tener actividades de competencia y colaborativas, incrementa la motivación en los alumnos permitiendo así que el entorno educativo se vuelva más positivo e innovador.

Laura y Tolentino (2022) sustentan que esta herramienta aporta que de fortalezca las competencias comunicativas en el idioma inglés al utilizar la gamificación en el aprendizaje online.

Robles et al. (2022) resaltan los beneficios de esta plataforma, en los cursos menos interesantes para los alumnos y el incremento en la participación activa y hasta el entusiasmo de los aprendices en los exámenes.

Álvarez et al. (2024) destacan que los estudiantes participan utilizando sus dispositivos en sus evaluaciones recibiendo retroalimentación instantánea sobre su rendimiento incentivando su aprendizaje crítico y su autoevaluación.

Torres et al. (2024) afirman que esta plataforma se ha fortalecido por ser una herramienta de gran accesibilidad y eficaz en la educación. Es popular gracias a que es gratuita, intuitiva, durante su uso se siente placer mientras se aprende y se muestra mejores resultados académicos.

Heredia et al. (2020) señalan que el Quizizz incrementa el compromiso y la motivación, incrementa la competitividad en la tecnología y aumenta la participación estudiantil durante su aprendizaje.

Según diversos autores, el Quizizz es bastante efectivo en la enseñanza del inglés. En la educación, se muestra un impacto bastante significativo a nivel educativo por su motivación en los alumnos mediante las actividades colaborativas y también porque influye positivamente en las competencias comunicativas. Su fácil acceso, por ser intuitivo y mejores resultados académicos fortalecen su popularidad y su gran uso. Todas estas características resaltan que la plataforma Quizizz es capaz de transformar el proceso en la educación haciendo que sea más efectivo, dinámico y participativo.

2.1.1.8. El rol del docente con Quizizz. Álvarez et al. (2024) proponen que los profesores son capaces de hacer cuestionarios y también compartirlos utilizando cualquier dispositivo que tenga acceso al internet y esto, ya sea en un entorno virtual o presencial, facilitará el aprendizaje.

Torres et al. (2024) destacan que los estudiantes reciben un código que su docente les brinda para que puedan jugar Quizizz en el momento o con respuestas diferidas. Contiene diversos tipos de ejercicios como llenar espacios, escoger la opción correcta y preguntas abiertas.

Suárez et al. (2021) manifiestan que el docente comienza su rol al iniciar la actividad, al formular los cuestionarios y al activar la opción de inicio. Los alumnos pueden acceder a la actividad desde sus dispositivos con un código que la página crea el cual será enviado por su docente.

Ruiz y Ruiz (2023) señalan que los docentes pueden incrementar su método de enseñanza al utilizar Quizizz porque brinda evaluación continua y también la reflexión en el desempeño profesional a través de funcionalidades diversas.

Heredia et al. (2020) destacan que los docentes utilizan Quizizz por sus ventajas significativas como el ser gratuita y también muy fácil de ingresar tanto para los estudiantes

como para los docentes, lo cual permite una rápida y simple integración en el entorno de la educación y sin gastos extras.

Según Quiroz et al. (2022) destacan que los docentes tienen la función de diseñar sus lecciones, dejar tareas, realizar evaluaciones formativas y sostener la interacción con los alumnos cuando utiliza esta plataforma bastante atractiva en cualquier nivel educativo.

La plataforma Quizizz cambia el rol del docente ya que esta plataforma facilita su enseñanza y evalúa en contextos diferentes. Álvarez et al. (2024) y Heredia et al. (2020) afirman que los docentes y estudiantes pueden estar conectados desde cualquier dispositivo en cualquier entorno, virtual o presencial, gracias a la creación de cuestionarios interactivos, promoviendo así una educación mucho más flexible e inclusiva. Torres et al. (2024) y Suárez (2021) resaltan la gestión de actividades utilizando Quizizz en tiempo real o diferida., evaluando a los alumnos de diferentes formas y de manera muy dinámica. Ruiz y Ruiz (2023) y Quiroz et al. (2022) destacan que el Quizizz ofrece diferentes funciones como la reflexión continua en el rol del docente, incrementa el proceso educativo y la interacción con los estudiantes es más eficaz y atractiva. Todo esto de forma gratuita, lo que permite mayor accesibilidad y utilización en el ámbito educativo.

2.1.1.9. Socialización de Quizizz con los estudiantes. La manera de cómo nos relacionamos y aprendemos ha sido transformada de forma radical por el uso de las herramientas tecnológicas en la era digital actual. Es así como el Quizizz ha sobresalido como una herramienta poderosa aliada en la educación, al brindar experiencias participativas y dinámicas en el aprendizaje. Quizizz incrementa la motivación y llama la atención del alumno al incorporar elementos diversos de gamificación como música, meme y avatares. También posibilita que la sociedad interactúe, ayuda a la adquisición de conocimientos y a colaborar en parejas. Los alumnos pueden verse como parte de un proceso de aprendizaje muy colaborativo y activo, compitiendo sanamente y recibiendo retroalimentación al instante. Esta herramienta

ofrece fomentar el aprendizaje significativo por ser una alternativa innovadora, desarrolla las competencias que son necesarias para alcanzar el éxito en este mundo más digitalizado dejando atrás las metodologías tradicionales por ser menos efectivas (Robles et al., 2022).

2.1.1.10. Dimensiones de Quizizz

A. Dimensión 1: Psicopedagógico. Su principal objetivo es evaluar en los estudiantes su aprendizaje, mediante el análisis de las habilidades desarrolladas y sus competencias. Quevedo et al. (2020) sostienen que el docente utiliza Quizizz con el fin de generar en el alumno su autoconfianza y esto le permitirá afrontar con éxito sus responsabilidades académicas, desde una perspectiva psicopedagógica. También Velásquez et al. (2021) resaltan que los docentes utilizan esta herramienta al igual que la dimensión psicopedagógica como un principal componente por sus consecuencias significativas en el desarrollo social e integral del estudiante el cual debe ser atendido cuidadosamente. Blanco y Blanco (2021) destacan que el Quizizz incentiva utilizar técnicas y también recursos que fortalezcan el bienestar emocional a través de un aprendizaje significativo el cual se respalda en las tecnologías comunicativas y de la información.

Desde esta perspectiva, en la educación, Quizizz no solo refuerza importantes aspectos del desarrollo integral en el alumno, sino que también hace el aprendizaje más fácil. Quevedo et al. (2020) esta herramienta incrementa en el estudiante su autoconfianza y le ayuda a enfrentar sus desafíos estudiantiles con éxito. Velásquez et al. (2021) resalta que esta dimensión debe ser bastante considerada ya que ayuda al alumno en su crecimiento social y personal. Blanco y Blanco (2021) destacan que esta herramienta fomenta el aprendizaje significativo el cual ayuda el estudiante en su bienestar emocional por la utilización de las tecnologías de información. En conjunto, se puede ver cómo estas perspectivas muestran que la plataforma Quizizz es muy valiosa para un equilibrado y enriquecedor desarrollo en la educación.

B. Dimensión 2: Administrativo. Apolaya (2012) afirma que se refiere a la gestión de recursos humanos, financieros y a los materiales que están disponibles. Maraza et al. (2019) describen a Quizizz como una plataforma para la evaluación formativa y gratuita la cual facilita cuestionarios interactivos y resolver exámenes ya sea mediante tareas o en el aula.

En relación con esta gestión, Alencar y Alves (2021) destacan que el profesor tiene la opción de decidir el tipo de ejercicios a crear tales como: completar espacios vacíos, preguntas con opciones múltiples, preguntas abiertas y también encuestas. Los docentes también pueden agregar a sus actividades diapositivas.

Desde una perspectiva técnica, esta plataforma por ser versátil y tener accesibilidad en la evaluación formativa, permite que los profesores gestionen y diseñen evaluaciones diversas ya sea como encuestas u opción múltiple. Quizizz ofrece flexibilidad porque se pueden añadir diapositivas para la evaluación según las necesidades de la clase y no solo posibilita crear cuestionarios personalizados. Por tal razón, el rol del profesor es vital ya que es quien dirige el uso de Quizizz y adecúa sus competencias para ser más efectivo en el proceso de la educación lo cual destaca un correcto diseño de actividades y una buena administración dentro de Quizizz.

C. Dimensión 3: Técnico. Apolaya (2012) destaca que se refiere a la forma de cómo se muestra esta plataforma. Martínez et al. (2018) en esta dimensión afirma que esta plataforma ofrece a los docentes una herramienta para la evaluación de los alumnos bastante novedosa. Vergara et al. (2019) destacan que esta herramienta tiene como función técnica permitir el ingreso desde cualquier dispositivo, como una tableta, smartphone o laptop, a la plataforma con la condición de tener conexión a internet. Maraza et al. (2019) afirman que esta herramienta está configurada para incorporar visuales que sean atractivos, elementos de juego para que el aprendizaje sea más fácil, incrementar las actividades y, sobre todo, la fidelidad de las personas, desde la perspectiva técnica.

Quizizz, en su dimensión técnica, brinda a los profesores una herramienta que es flexible y accesible para promover cuestionarios personalizados y continuos durante el progreso de los alumnos ya que simboliza un significativo avance en la educación (Martínez et al. 2018). Maraza et al. (2019) afirman que Quizizz se vuelve más atractivo si se incluyen diversos elementos y a la vez también fomenta una mayor participación estudiantil por sentirse más motivados. Vergara et al. (2019) refieren que las personas se sientan más agradables al ingresar a Quizizz desde cualquier dispositivo. En conjunto, todo ello resalta a Quizizz como una herramienta para modernizar el proceso educacional por ser eficaz.

D. Dimensión 4: Comunicacional. Apolaya (2012) refiere que es la manera en que los participantes reciben las instrucciones. Además, Alencar y Alves (2021) afirman que las instrucciones que los juegos envían a los participantes se parecen bastante a los que los docentes utilizan en un salón de clases. Esto significa que se debe incrementar el trabajo colaborativo y brindar feedback y seguir ciertas normas al asignar los puntos a los ejercicios

Figuerola y Rivera (2023) destacan que en esta dimensión la retroalimentación brindada por los juegos permite que los alumnos puedan identificar sus errores para corregirlo y esto ayudará a reforzar su proceso de aprendizaje y a mejorar su rendimiento académico.

Alencar y Alves (2021) afirman que el proceso en el aula donde los docentes brindan instrucciones a los estudiantes es similar al que utiliza Quizizz. Por ende, existe coherencia en ambas experiencias de aprendizaje. Martínez et al. (2018) afirman que en esta dimensión, Quizizz muestra a los primeros cinco participantes que obtuvieron mejores puntuaciones la cual se basa en la velocidad de responder correctamente las preguntas y en menor tiempo con que lo hicieron de acuerdo a cómo lo determinó el profesor. Esta dimensión se muestra como un elemento esencial en la interacción educativa al facilitar un pase entre ambas, la tecnología y las estrategias de enseñanza tradicionales.

2.1.2. Retroalimentación

2.1.2.1. Teoría de la retroalimentación. Ramaprasad (1983) en su teoría establece que la retroalimentación se puede utilizar en cualquier lugar de un sistema por ser un proceso crítico, es decir, se puede comenzar desde el principio hasta los resultados finales por ser un proceso crítico. Para su efectividad, se debe tener un objetivo claro, revisar nuestro avance y comparar el producto final con ese objetivo. Es esencial usar esa información para hacer los cambios que sean necesarios y de esa forma, mejorar. Se debe tener en cuenta las siguientes dimensiones: 1) **Enfoque de la Retroalimentación:** La retroalimentación se puede enfocar ya sea en los insumos o en cómo funciona el sistema o en el producto final, por ello se puede centrar en cualquier aspecto. 2) **Condiciones para la retroalimentación:** Se debe saber cuál es el objetivo que se desea lograr y cuál es nuestro desempeño actual para que haya retroalimentación. Luego se comparan ambos datos para saber sus contrastes. Por ello es esencial que la meta sea bastante clara, medir el avance, para ser conscientes si podemos lograrla o no; y 3) **Uso de Retroalimentación:** Debemos utilizar la retroalimentación recibida para mejorar, solo así será útil. Si la dejamos de lado la información recibida, entonces no estamos sacando provecho de su potencial. Debemos usar la retroalimentación para que nuestra situación mejore y para hacer cambio; solo así la retroalimentación será efectiva.

2.1.2.2. Definición de Retroalimentación. Espinoza (2021) define a la retroalimentación como un medio para poder intercambiar inquietudes y advertencias para que el progreso del estudiante sea evaluado y mejorado con el fin de sus resultados se optimicen y la reflexión sea fomentada. Vives y Varela (2013) definen a la retroalimentación como una estrategia con la cual los docentes podrán ser guías para que los alumnos puedan crecer y desarrollarse al máximo. Morales et al. (2023) afirman que la retroalimentación es un mecanismo centrado en la corrección de los errores de los alumnos en su aprendizaje, pero sin darle ayuda en las áreas a mejorar ni tampoco durante su proceso para lograrlas.

Torres et al. (2022) afirman que la retroalimentación es esencial durante la evaluación formativa. La retroalimentación no solo se realiza mediante las interacciones sociales, sino que también forma parte en el proceso educativo adaptándose a diferentes contextos educativos. También es multidireccional ya que fluye en direcciones diversas del proceso educativo. Valenzuela y colaboradores (2021) definen a la retroalimentación como una opinión que se le brinda a los alumnos sobre su rendimiento. Esta etapa sirve para que los educadores identifiquen el nivel de preparación en el que el alumno se encuentra y esto le ayudará realizar los ajustes necesarios a favor del estudiante.

Espinoza (2021) refiere que la retroalimentación brinda mejora y reflexión a través de intercambios que sean constructivos. Según Diestra (2024) la retroalimentación es darle al alumno información detallada en base a su rendimiento logro con el objetivo de ayudarlo a mejorar sus estrategias de aprendizaje. La información que se brinda es para que el alumno mejore realizando cambios que sean necesarios para que pueda avanzar en su desarrollo personal y también académico. Vives y Varela (2013) afirman que, en el proceso educativo, la retroalimentación es fundamental ya que es como una norma a seguir en el desarrollo del estudiante. Espinoza (2021) refiere que la retroalimentación brinda mejora y reflexión a través de intercambios que sean constructivos Por otro lado, Morales y colaboradores (2023) critican el hecho de que no se brinde soporte adicional después de la retroalimentación.

2.1.2.3. Importancia de la Retroalimentación. La retroalimentación es importante por ser formativa y es un elemento principal en todo proceso de enseñanza y aprendizaje. La retroalimentación ayuda al alumno a que se evalúen a ellos mismos, a mejorar su rendimiento y a convertirse en alumnos motivados y autónomos siempre y cuando la retroalimentación brindada contenga gran valor y sea en el momento oportuno. Por eso, cuando se brinda la retroalimentación formativa de manera efectiva, profundiza más que solo mencionar sus fortalezas y debilidades del estudiante ya que el alumno sabrá identificar sus aciertos y las áreas

donde debe mejorar para seguir avanzando correctamente en su aprendizaje. Cuando se le proporciona al estudiante información oportuna y clara, esta permite que los alumnos consigan desarrollar una mejor comprensión de los temas, una actitud proactiva para su aprendizaje y también adquieren habilidades para autoevaluarse. Los docentes deben contar con los medios adecuados para poder brindar una efectiva retroalimentación, también deben contar con las herramientas y formación que sea necesaria para poder implementarla de la forma correcta, ya que esta debe ser oportuna, específica y constructiva. Espinoza (2021) sostiene que cuando el docente brinda retroalimentación de calidad, los estudiantes pueden llegar a ser alumnos más reflexivos y autónomos.

2.1.2.4. Características de la Retroalimentación. Espinoza (2021) destaca que al ser buena la retroalimentación que se le brinda a los estudiantes, ésta será como un mapa para guiar a los alumnos a alcanzar el éxito. Por ello, ésta tiene que brindarse de manera comprensible, constructiva, clara y oportuna. Si la retroalimentación es de calidad, los alumnos podrán entender los contenidos mucho mejor, también van a poder autoevaluarse por las habilidades adquiridas y se sentirán más motivados y autónomos en su proceso de aprendizaje. Por ello, se debe considerar las siguientes características:

A. Objetividad: Se debe ser bastantes específicos y hablar con claridad en el momento de dar retroalimentación, enfocándonos solo en los aspectos que se debe mejorar y no agobiarlo con tanta información. Es igual que dar una dirección, ser claros para que la persona no se pierda.

B. Pertinencia: La retroalimentación tiene que ser en su debido Si esperamos demasiado, el estudiante ya habrá pasado a otro tema y no podrá aprovecharla para corregir sus errores. Es como dar una medicina caducada: no servirá para nada, Lo más apropiado es que la retroalimentación se brinde durante toda la sesión de aprendizaje y no solo al final de esta.

C. Comprensibilidad: La retroalimentación tiene que comprenderse fácilmente ya sea escrita u verbal con un léxico sencillo. Si es verbal, se debe aclarar cualquier inquietud en el momento, Si es escrita, se puede hacer que el estudiante descubra el error mediante pistas o ser directos señalando el error. La retroalimentación debe servir para mejorar y no para criticar; por ello, el alumno debe verla como una oportunidad de mejora, al igual que un deportista que es capaz de mejorar sus estrategias de juego cuando su entrenador lo retroalimenta. La retroalimentación debe motivar al estudiante a esforzarse más y alcanzar sus metas.

2.1.2.5. Rol del docente en la retroalimentación en la asignatura inglés. Morales et al. (2023) refieren que el rol del profesor es vital cuando constantemente brinda retroalimentación porque esto permitir fomenta el pensamiento crítico en el estudiante y ser más reflexivo al igual que facilita su aprendizaje. Esto le permite reconocer sus habilidades y las áreas que debe mejorar. Con este proceso, el estudiante podrá involucrarse en su aprendizaje y lograr sus objetivos que educativos que ha planificado. Diestra (2024) afirma que el docente tiene un rol fundamental en la retroalimentación ya que, a través de ella, los alumnos reconocerán sus logros, pero también las áreas a mejorar guiados por sus profesores para alcanzar un exitoso rendimiento académico.

Núñez et al. (2024) resaltan que, en la retroalimentación al alumno, el docente tiene como rol de no solo señalar los errores; sino de ir más allá. De acuerdo con el autor, los alumnos deben identificar y entender sus fallas a través de una retroalimentación clara. También, los educadores deben crear un ambiente donde se le brinde a los alumnos oportunidades para mejorar y para que puedan desarrollar sus habilidades. Todo esto es vital en el desarrollo estudiantil del alumno porque permitirá que mejoren su desempeño y realizar ciertos ajustes en su desempeño.

Luna et al. (2022) señalan que los educadores deben conocer su materia a profundidad y una comprensión que sea estable sobre técnicas para brindar retroalimentación para poder

evaluar la información recaudada, dar valoraciones bien sustentadas y, de manera imparcial, organizar los datos. Quezada y Salinas (2021) resaltan que el docente tiene un gran rol al brindar retroalimentación y es proporcionar recursos que ayude a los alumnos a controlar sus emociones para aceptar sus errores, la motivación debe ser estimulada en su actuación y se debe fomentar a que desarrollen sus habilidades que les permita brindar opiniones argumentadas a cerca de sus puntos fuerte y débiles y áreas a mejorar en sus actividades.

Arancibia et al. (2019) sustentan la retroalimentación educativa está relativamente influenciada por los educadores quienes tienen el control en su rol al brindar sus opiniones. En este contexto, los docentes actúan con toda la autoridad por tener experiencia necesaria para realizar las correcciones, a ver exámenes críticos y emitir directrices, lo que fortalece su puesto autoritario en el proceso educativo.

El profesor cumple un *papel importante* al hacer que los alumnos se desarrollen íntegramente y no solo para hacerle saber en lo que han fallado cuando brinda retroalimentación. Diestra (2024) y Morales et al. (2023) están de acuerdo con el afirmar que una constante retroalimentación promueve el pensamiento crítico y favorece el aprendizaje; por otro lado, se pone énfasis en lo importante que es conocer su materia a profundidad y estrategias adecuadas para que la retroalimentación sea efectiva (Núñez, 2024). Quezada y Salinas (2021) destacan que la motivación y control de emociones son importantes en este proceso. Finalmente, Arancibia (2019) resalta el gran papel de dominio por la experiencia del educador lo que fortalece su responsabilidad y autoridad en la formación académica del alumno. En conjunto, una retroalimentación eficaz no solo es corregir, sino requiere de orientar y brindar apoyo emocional.

2.1.2.6. Beneficios de la retroalimentación en estudiantes. Laura et al. (2021) resaltan que al brindar retroalimentación puede ayudar a desarrollar trabajos grupales y un aprendizaje autónomo en los estudiantes en el proceso educativo de al recibir

retroalimentación inmediata o referida. Vives y Varela (2013) resaltan que la retroalimentación facilita la reflexión en los aprendices de sus actividades educativas y resultados; y también les ayuda a que puedan alcanzar sus metas; por ello es vital en el proceso educativo.

Morales et al. (2023) afirman que la retroalimentación brinda momentos importantes en los alumnos ya que se les dice la manera de incrementar su desempeño y buscar otras estrategias de aprendizaje para ser mejores más adelante. Diestra (2024) que un gran beneficio de dar retroalimentación al alumno es ese empuje a una constante perfección. Esto permite que identifiquen sus equivocaciones antes de seguir estrategias incorrectas en su aprendizaje. Bruna et al. (2022) afirman que la retroalimentación es un mecanismo que es impulsado por el alumno de forma activa en la que diversas partes se encuentran involucradas; y que el alumno haga mejoras utilizando la retroalimentación que se le brindó.

En la educación, la retroalimentación surge como parte importante para la evolución de los alumnos. Laura et al. (2021) resalta que ambas retroalimentaciones, instantánea y diferida, no solo aumenta el compromiso del estudiante, sino que inculca su autonomía y habilidades colaborativas. Vives y Varela (2013) afirman que los estudiantes reconocen sus hechos y consecuencias gracias a la retroalimentación; y así podrán lograr sus objetivos. Morales et al. (2023) se suman a esta definición al señalar que la retroalimentación brinda oportunidades para reajustar las estrategias de aprendizaje y mejorar así su avance estudiantil. La retroalimentación es importante porque permite un continuo perfeccionamiento y corrige errores (Diestra, 2024). Bruna et al. (2022) agregan que los alumnos deben desempeñar un papel activo al utilizar el informe brindado; y Quezada y Salinas (2021) resaltan que un aspecto positivo de aceptar perspectivas diversas es tomar los problemas de forma más completa. En conjunto, estos estudios muestran que no solo se corrige y mejora con la retroalimentación; sino también permite que los alumnos sean más autónomos en su aprendizaje y a una participación más reflexiva.

2.1.2.7 Dimensiones de la Retroalimentación

A. Estrategias. Anijovich (2020) resalta que la función de la retroalimentación es hacer que los alumnos participen en el proceso de manera activa mediante la motivación ya que es vital para que mejoren su aprendizaje. Esto se logrará si se implementan diferentes estrategias de Retroalimentación que refuercen sus competencias, habilidades y conocimientos y también los procesos enseñanza-aprendizaje. Morales et al. (2023) que la retroalimentación como estrategia incrementa el aprendizaje en la educación superior, resaltando su importante rol en el proceso de evaluar. García (2024) sustenta que cuando la retroalimentación es usada como estrategia permite a los profesores reconocer en los estudiantes sus fortalezas y debilidades claramente, lo cual posibilita usar otros métodos y brindar una enseñanza mucho más eficiente y productiva.

Vargas et al. (2023), García (2024) y Morales et al. (2023) destacan que la retroalimentación es vital en el proceso educacional porque anima a los alumnos y permite que los profesores adecúen sus métodos de enseñanza. El aprendizaje mejora y el ambiente educativo es más dinámico cuando se implementan técnicas de retroalimentación que sean eficaces.

B. Contenidos. Anijovich (2020) señala que los contenidos son componentes claves que los educadores escogen para retroalimentar a los estudiantes. Valdivia (2014) expresa que el contenido de la retroalimentación es la información que el docente le ha brindado a los estudiantes para medir su nivel de éxito que han conseguido al realizar una actividad académica. Osorio y López (2016) destacan que estos contenidos ayudan a alcanzar sus objetivos anhelados a los alumnos si hacen los ajustes necesarios en su proceso educacional.

Las fuentes analizadas resaltan lo importante que es el contenido en la Retroalimentación educativa subrayando su importante rol para evaluar y a ver reajusten en el desempeño estudiantil. Vargas y colaboradores orientan la retroalimentación como escoger

aspectos fijos para los docentes. Valdivia (2014) y Osorio y López (2016) añaden que el contenido tiene que ser útil y claro para que los alumnos puedan lograr sus objetivos. Todos estos enfoques recomiendan que, si la retroalimentación está bien dirigida y con buena estructura, se convertiría en una gran herramienta en el aprendizaje y mejora en la educación.

III. MÉTODO

3.1. Tipo de investigación

Diseño

El diseño es **correlacional** ya que se mide la relación o grado entre ambas variables de estudio (Hernández et al., 2018)

Nivel

Descriptivo ya que buscó detallar la relación entre el uso de Quizizz y la retroalimentación en la enseñanza del inglés.

Tipo

El tipo de investigación es **básica** ya que la información se obtuvo de literatura científica siendo el soporte teórico las conceptualizaciones o teorías de otros autores ayudando a conocer la variable y esta pueda medirse (Hernández et al., 2018)

Asimismo, es **no experimental** ya que no se manipuló ninguna variable y **transversal** ya que se aplicaron los instrumentos en un solo momento y tiempo. (Hernández et al., 2018).

3.2. Ámbito temporal y espacial

Temporal

Este estudio se realizó el mes de setiembre del 2024

Espacial

Este estudio se llevó a cabo en un instituto superior tecnológico.

3.3. Variables

Variable 1: Quizizz

Definición conceptual

Laura y Tolentino (2022) describen el Quizizz como una plataforma educativa que utiliza la gamificación en actividades tanto individuales como grupales, con el objetivo de hacer que los tests sean más interactivos, adaptables y estimulantes para los estudiantes.

Definición operacional

La variable está compuesta por cuatro dimensiones: psicopedagógico, administrativo, técnico y comunicacional (Apolaya, 2012).

Variable 2: Retroalimentación

Definición conceptual

Espinoza (2021) describe la retroalimentación como un mecanismo mediante el cual se intercambian preocupaciones y recomendaciones para evaluar y mejorar el rendimiento del aprendiz, con el objetivo de fomentar la reflexión y optimizar los resultados.

Definición operacional

La variable está compuesta por dos dimensiones: estrategia y contenidos (Anijovich, 2020)

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
RETROALIMENTACIÓN	Espinoza (2021) describe la retroalimentación como un mecanismo mediante el cual se intercambian preocupaciones y recomendaciones para evaluar y mejorar el rendimiento del aprendiz, con el objetivo de fomentar la reflexión y optimizar los resultados.	La variable está compuesta por dos dimensiones: estrategia y contenidos (Anijovich, 2020)	1. Estrategias	➤ Tiempo ➤ Cantidad ➤ Modo ➤ Audiencia	Ordinal
			2. Contenidos	➤ Valoraciones sobre la persona ➤ Valoraciones sobre los desempeños y producciones ➤ Valoraciones sobre los procesos de enseñanza	

VARIABLE DE ESTUDIO	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DEFINICIÓN OPERACIONAL	DIMENSIONES	INDICADORES	ESCALA DE MEDICIÓN
HERRAMIENTA QUIZZZ	Laura y Tolentino (2022) describen Quizizz como una plataforma educativa que utiliza la gamificación en actividades tanto individuales como grupales, con el objetivo de hacer que los test sean más interactivos, adaptables y estimulantes para los estudiantes.	La variable está compuesta por cuatro dimensiones: psicopedagógico, administrativo, técnico y comunicacional (Apolaya, 2012)	1. Psicopedagógico	➤ Planificación curricular ➤ Motivación ➤ Creatividad	Ordinal
			2. Administrativo	➤ Aplicación de la TIC	
			3. Técnico	➤ Interactividad ➤ Navegación ➤ Presentación	
			4. Comunicacional	➤ Lenguaje adecuado	

3.4. Población y muestra

Población

Es el grupo o conjunto de elementos que tiene características propias (Hernández et al., 2018). Este estudio posee una población conformada por todos los estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico.

Muestra

Es el subconjunto de elementos que poseen características propias (Hernández et al., 2018). Está conformada por los estudiantes que voluntariamente deseen participar en la investigación. El cual fue de 75 estudiantes, es decir, es una muestra no probabilística.

Criterios de inclusión

- Estudiantes matriculados.
- Estudiantes que voluntariamente acepten a participar.

Criterios de exclusión

- Estudiantes no matriculados.
- Estudiantes que no aceptan a participar.

3.5. Instrumentos

La técnica es la encuesta y los instrumentos fueron 2 cuestionarios, uno para la variable “Quizizz” y otro para la variable “retroalimentación”. Se determinó la validez y confiabilidad de dichos cuestionarios a través de juicio de expertos y el coeficiente Alfa de Cronbach para estimar su consistencia interna.

Ficha técnica - Herramienta Quizizz

Autor : Apolaya Ayllón, Lily

Año: 2012

Significación: Contiene 4 dimensiones.

Extensión: Consta de 18 reactivos.

Aplicación : 75 estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico.

Puntuación : Escala politómica: Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni acuerdo ni desacuerdo (3), en desacuerdo (2), Muy en desacuerdo (1)

Ficha técnica - Retroalimentación

Autor : Berlanga y Juárez

Año : 2020

Significación: Contiene 2 dimensiones.

Extensión: Consta de 18 reactivos. (Adaptados a la asignatura de inglés)

Aplicación: 75 estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico.

Puntuación: Escala politómica Muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni acuerdo ni desacuerdo (3), en desacuerdo (2), Muy en desacuerdo (1)

Validez de contenido de los instrumentos

En esta investigación, con la finalidad de validar el contenido de los instrumentos se recurrió a consultar a un grupo de profesionales expertos a fin de realizar la validez de contenido, quienes gentilmente realizaron un proceso de juicio de expertos. Es en ese sentido que, la validación del contenido de los instrumentos es una metodología que busca garantizar que los instrumentos que son sometidos a juicio de expertos resultan adecuados y relevantes para su aplicación. Ya que se han revisado diversos aspectos estructurales de los instrumentos entre los que se destacan: la coherencia de los ítems con los objetivos de la investigación, la complejidad o ambigüedad que puedan estar presentando las preguntas y las habilidades y destrezas cognitivas que están siendo evaluadas a través de los cuestionarios. Es decir, los jueces deben ser profesionales capacitados y con una amplia pericia en técnicas de clasificación de preguntas a fin de asegurar que la evaluación sea efectiva, oportuna y

relevante sobre la validez de contenido. Este enfoque se está utilizando ampliamente en los procesos de validación de instrumentos, por ello, se resalta su importancia porque permite obtener un juicio fundamentado científicamente respecto a la pertinencia y calidad de los ítems que componen el instrumento de evaluación (Urrutia et al., 2014).

Tabla 1

Expertos que validan los instrumentos

Nombre	Especialidad	Decisión
Dra. María Soledad Mañaccasa Vásquez	Estadístico	Aplicable
Dr. Francis Diaz Flores	Temático	Aplicable
Dra. Luz Milagros Azañero Távara	Metodólogo	Aplicable

Tabla 2

Resultado de la prueba V-Aiken

Pertinencia	Relevancia	Claridad
100%	100%	100%
	100%	

En la tabla 2 se muestran los resultados de la prueba V-Aiken que tiene un valor = 1, lo que indica un acuerdo perfecto entre los expertos en la validación de los instrumentos. Es decir, todos los expertos están de acuerdo en que los ítems son válidos.

3.6. Procedimientos

En primer lugar, se realizó la validación de los instrumentos a través de jueces de expertos. Posteriormente, se aplicaron los instrumentos a una prueba piloto para verificar su confiabilidad. Para ello, se aplicaron los instrumentos a un grupo aleatorio de 30 estudiantes otra institución educativa superior tecnológica que poseía las mismas características que el grupo de estudio. Con resultado de 0.994 para la variable Quizizz y 0.992 para la otra variable

retroalimentación. Como los coeficientes Alfa de Cronbach fueron mayor a 0,7. Se procedió a aplicar los cuestionarios a la muestra de estudio.

Tabla 3

Alfa de Cronbach de la muestra piloto para la variable Quizizz

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,994	18

En la tabla 3 se muestra el valor del Alfa de Cronbach que tiene un valor de 0, 994. Es muy cercano a cero. Por lo tanto, es excelente la confiabilidad del instrumento de la herramienta Quizizz. Es decir, que se puede aplicar en la muestra población.

Tabla 4

Alfa de Cronbach de la muestra piloto para la variable Retroalimentación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,992	18

En la tabla 4 se muestra el valor del Alfa de Cronbach que tiene un valor de 0, 992. Es muy cercano a cero. Por lo tanto, es excelente la confiabilidad del instrumento de variable Retroalimentación. Es decir, que se puede aplicar en la muestra población.

3.7. Análisis de datos

Luego de realizarse la recolección de datos a través de la aplicación de las encuestas, se extrajeron en Excel, en donde se hizo una base de datos. Luego se llevó esta base de datos al software SPSS 26 para efectuar la estadística inferencial a fin de obtener los resultados descriptivos e inferenciales a través de tablas y figuras dándose así respuesta a las hipótesis.

3.8. Consideraciones éticas

El estudio está dentro de los lineamientos éticos de la Universidad Nacional Federico Villarreal respetando el marco del APA 7ma edición, así como todo lo estipulado dentro de los derechos de autor. En otras palabras, cada cita tiene su referencia por lo cual no se da copia, ni plagio, ni tampoco auto plagio. Esta investigación está respaldada por toda la normativa de ética.

Asimismo, se ha revisado y tenido en cuenta todas las normativas gramaticales, así como el corrector de estilo para que el receptor pueda informarse del presente estudio con cohesión y coherencia adecuada.

IV. RESULTADOS

Prueba de normalidad de los datos

Como la muestra es mayor a 50. Usaremos los resultados de la prueba de Kolmogorov-Smirnov.

Tabla 5

Prueba de Kolmogorov-Smirnov

	Kolmogorov-Smirnov		
	Estadístico	gl	Sig.
Herramienta Quizizz	0,278	75	0,001
Retroalimentación	0,299	75	0,001

En la tabla 5 se aprecia que la variable 1 y la variable 2 tienen un valor de $p=0,001$ el cual es menor al valor de contraste $\alpha=0.05$. Por lo tanto, los datos no tienen una distribución normal. Por ello, emplearemos pruebas no paramétricas.

Estadística Inferencial

Constatación de la hipótesis general

Existe relación significativa entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Tabla 6

Prueba Rho de Spearman de las dos variables: Quizizz y Retroalimentación

		Herramienta	
		Quizizz	Retroalimentación
Rho de Spearman	Herramienta Quizizz	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,794**
		N	75
	Retroalimentación	Coeficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,0,001
		N	75

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

Los resultados en la tabla 6 muestran el coeficiente de evaluación (Rho de Spearman) entre las variables Quizizz y la variable Retroalimentación, el cual tiene un coeficiente de correlación con valor es 0,794. El cual es un valor positivo muy fuerte, lo cual indica una mejora positiva muy fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Asimismo, presenta una significancia con un valor $p=0,001$, el cual es menor al valor de contraste del $\alpha=0.05$. Por lo tanto, dando respuesta a la hipótesis general, existe una relación significativa entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Constatación de la hipótesis específica 1

Existe relación significativa entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Tabla 7

Prueba Rho de Spearman de la variable Quizizz y la dimensión Estrategias de retroalimentación

			Quizizz	Estrategias de retroalimentación
Rho de Spearman	Quizizz	Coeficiente de correlación	1,000	,795**
		Sig. (bilateral)	.	0,001
		N	75	75
	Estrategias de retroalimentación	Coeficiente de correlación	,795**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	.
		N	75	75

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

En la tabla 7, se presenta el coeficiente de evaluación (Rho de Spearman) entre la variable Quizizz y la dimensión contenidos de retroalimentación tiene un coeficiente de correlación con valor es 0,795. El cual es un valor positivo, lo cual indica una mejora positiva fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Asimismo, presenta una significancia (Sig. bilateral) con un valor $p=0,001$, el cual es menor al valor de contraste del $\alpha=0.05$. Por lo tanto, dando respuesta a la hipótesis específica 1, existe una relación significativa entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Constatación de la hipótesis específica 2

Existe una relación significativa entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

Tabla 8

Prueba Rho de Spearman de la variable Quizizz y la dimensión contenidos de retroalimentación

			Herramienta Quizizz	Contenidos de retroalimentación
Rho de Spearman	Quizizz	Coeficiente de correlación	1,000	,822**
		Sig. (bilateral)	.	0,001
		N	75	75
	Contenidos de retroalimentación	Coeficiente de correlación	,822**	1,000
		Sig. (bilateral)	0,001	.
		N	75	75

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

En la tabla 8 se muestra el coeficiente de evaluación (Rho de Spearman) entre la variable Quizizz y la dimensión contenidos de retroalimentación tiene un coeficiente de correlación con valor es 0,877. Es positiva, lo cual indica una mejora positiva fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Asimismo, presenta una significancia (Sig. bilateral) con un valor $p=0,001$, el cual es menor al valor de contraste del $\alpha=0.05$. Por lo tanto, dando respuesta a la hipótesis específica 2, existe una relación significativa entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

V. DISCUSIÓN

En la presente investigación se encontró una perspectiva valerosa que muestra una relación significativa entre la herramienta Quizizz y la retroalimentación en el entorno educativo. El cual arrojó un resultado con coeficiente de calificación de 0,794, lo cual arroja una relación positiva muy fuerte entre las dos variables. Es decir, sugiere que el uso significativo de Quizizz está asociado a un positivo alcance de calidad en la retroalimentación. Así mismo es un factor determinante en los procesos de aprendizaje de los estudiantes. Se obtuvo una significancia estadística que resultó en un valor de $p=0,001$, el cual indica que los resultados encontrados son estadísticamente significativos.

En la investigación de Álvarez et al. (2024) cuya metodología fue la investigación-acción aplicada a 41 estudiantes de pedagogía, fue significativa al encontrar que una metódica implementación de las herramientas tecnológicas, elevan los niveles de participación y el interés por el aprendizaje. Lo cual tiene una semejanza a los resultados de este estudio, ya que un uso significativo de Quizizz es un factor determinante en los procesos académicos de los estudiantes, permitiendo brindarles una retroalimentación más fructífera y oportuna y personalizada. De igual forma, ambas investigaciones resaltan la importancia de adaptar las estrategias en el campo de la pedagogía de acuerdo a las demandas de la sociedad que vive un constante galopeo de cambios y transformaciones. El valor de ($p=0,001$) refleja una significancia estadística que reafirma la teoría de que las herramientas tecnológicas son muy relevantes para la creación de entornos de aprendizaje significativos que den respuesta a las necesidades del actual proceso evolutivo de la educación.

Por otro lado, los hallazgos de Torres Díaz et al. (2024), a través de una revisión sistemática encontraron que en 15 artículos referidos a la implementación y percepción del Quizizz, los resultados arrojaron que un 86,7% de los estudios abordados referían resultados positivos respecto al uso de Quizizz en los entornos educativos, reforzando la tesis que esta

herramienta tecnológica es altamente efectiva en la actual educación. Este resultado encontrado es semejante a este estudio, con relación al coeficiente de compensación de 0,794 que recomienda una relación muy fuerte y positiva entre el empleo pedagógico del Quizizz y la retroalimentación.

De igual forma, el estudio de Moreira y Lara (2024) añade relevancia a los hallazgos de esta investigación en relación a la eficacia de la herramienta Quizizz en los entornos educativos. Encontraron un coeficiente de variación de 0,794 entre el empleo de la herramienta Quizizz y la retroalimentación. Estos autores, destacan la relevancia de estas dos herramientas para mejorar significativamente la participación estudiantil y alienta la interacción en los procesos de enseñanza-aprendizaje. A través del uso de la metodología investigación-acción, su enfoque descriptivo facilitó la observación directa sobre el impacto de la herramienta Quizizz en un grupo de 41 estudiantes del tercer semestre de la carrera de pedagogía. Tanto el estudio de Moreira y Lara y esta investigación coinciden al aseverar que la herramienta Quizizz actúa como un medio para evaluar el proceso de aprendizaje y transforma los entornos de las sesiones de enseñanza-aprendizaje permitiendo una mayor motivación y compromiso por interés de los propios estudiantes en su proceso educativo. De igual forma, se resalta que los participantes estaban dispuestos a emplear con gran disposición la herramienta Quizizz, la que adoptaron como un aliado en su aprendizaje. Lo cual es una clara manifestación de su aceptación en el aula. Lo cual es semejante a este estudio que tiene una relación estadísticamente significativa con el valor de ($p=0,001$), lo cual sugiere que la implementación efectiva de las herramientas tecnológicas es de vital importancia en la mejora continua de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, Laura y Tolentino (2022) con su investigación sobre el impacto de la herramienta Quizizz en el aprendizaje en una asignatura de inglés, refuerza los hallazgos de este estudio respecto a la eficacia y aplicabilidad de la herramienta Quizizz en los entornos de

enseñanza-aprendizaje. Estos autores realizaron un estudio cuasi experimental con una muestra poblacional de 32 participantes. En el grupo de intervención tuvo una media de 86.3 en el uso de la herramienta Quizizz en el post test. Mientras que el grupo control obtuvo una media del 62.5. Estos hallazgos sugieren una mejora significativa evidenciado en el aprendizaje del curso de inglés, lo que es semejante a esta investigación. Es decir, ambas investigaciones comparten hallazgos significativos en relación con una mejora del aprendizaje del curso de inglés. El coeficiente de compensación de 0,794 entre la herramienta Quizizz y la retroalimentación lo confirma. Igualmente, se encuentra similitud entre ambos estudios que encuentran los mismos resultados en relación con la herramienta Quizizz como medio de conseguir la mejora continua de los resultados académicos al promover escenarios reales de interacción y participación de los estudiantes.

Bizarro et al. (2023) a través de investigación proporciona un constructo valioso para entender la importancia que tienen la evaluación formativa en los escenarios de enseñanza-aprendizaje en donde se emplea la herramienta Quizizz. A través de una revisión sistemática encontraron que la evaluación formativa cobra relevancia en la formación por competencias y para generar escenarios de comunicación oportuna y significativa entre los entes que participan en los procesos de enseñanza aprendizaje. Sus hallazgos han coincidido con los de esta investigación, cuyo coeficiente de correlación entre la herramienta Quizizz y la retroalimentación fue de 0, 794. Lo que permite aseverar que la herramienta Quizizz es una plataforma eficaz que se debe implementar para alcanzar una evaluación formativa acorde a las necesidades de los estudiantes.

VI. CONCLUSIONES

6.1. Los resultados encontrados entre las variables Quizizz y la variable Retroalimentación, presenta un coeficiente de correlación con valor de 0,794. El cual es un valor positivo muy fuerte, lo cual indica una mejora positiva muy fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Además, presenta una significancia con un valor $p=0,001$, el cual es significativo. Por lo tanto, existe una relación significativa entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

6.2. En la relación entre la variable Quizizz y la dimensión contenidos de retroalimentación se encontró un coeficiente de correlación con valor es 0,795. El cual es un valor positivo, lo cual indica una mejora positiva fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Además, presenta una significancia (Sig. bilateral) con un valor $p=0,001$, el cual es significativo. Por lo tanto, existe una relación significativa entre la herramienta Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

6.3. En evaluación de la variable Quizizz y la dimensión contenidos de retroalimentación se encontró que tiene un coeficiente de correlación con valor es 0,877. Es positiva, lo cual indica una mejora positiva fuerte. Es decir, a medida que una variable aumenta, la otra también tiende a aumentar. Además, presenta una significancia (Sig. bilateral) con un valor $p=0,001$, el cual es significativo. Por lo tanto, existe una relación significativa entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.

VII. RECOMENDACIONES

7.1. Se recomienda a los docentes a tener presente que los escenarios de la educación actual requieren el uso de las herramientas tecnológicas para lograr alcanzar los objetivos de aprendizaje, en ese sentido el uso de la herramienta Quizizz propicia una retroalimentación continua y permanente durante los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo cual favorece a los estudiantes.

7.2. Se recomienda a la comunidad docente a unir esfuerzos para diseñar procesos educativos para crear escenarios en los que los estudiantes desarrollen estrategias de retroalimentación en los escenarios actuales con el uso de tecnología como la herramienta Quizizz.

7.3. Se recomienda a los docentes a adoptar los contenidos de retroalimentación según las necesidades presentadas por los estudiantes, pudiendo hacer uso de elementos lúdicos, temáticos y con gran relevancia, a fin de incrementar la motivación y participación de los estudiantes en sus procesos de enseñanza- aprendizaje.

VIII. REFERENCIAS

- Alencar Sousa, I. M. da S. & Alves Cardoso, H. da S. (2021) Gamificación: uso del juego “Quizizz” como metodología activa en la enseñanza remota de la lengua española como lengua adicional. En *Anais do X Congresso Internacional de Línguas e Literatura*. Realize Editora. <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/75820>
- Al-Hassan, M., Dorri, R., & Al Omari E. (2024) Adaptive Quizzing in nursing education: A narrative review of its potential and considerations in the Gulf Cooperation Council (GCC) region, *Nurse Education in Practice*. 80, 104126.
<https://doi.org/10.1016/j.nepr.2024.104126>
- Álvarez Zeas, M. L., Álvarez Zea, B. G., Díaz Samaniego, M. C., Correa Gómez, A. N., Sarango Sánchez, J. F., & Vasco Chango, M. A. (2024). Implementación de la Evaluación Formativa mediante Quizizz: Investigación-Acción en Contexto Educativo. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 5(1), 763–780.
<https://doi.org/10.60100/rcmg.v5i1.225>
- Álvarez, L. E., Chicani, M. J., Benavides, E., Kari, C. M., Calle, L. C., Condori, A. Y., & Gómez, E. B. (2021). Uso de Quizizz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Revista Espacios*, 42(22), 51–65.
<https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n22p04>
- Anijovich, R. & Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81–96. <https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistadocencia/article/view/11327>
- Apolaya Ayllón, L. P. (2012). *Uso del software educativo en aspectos psicopedagógicos, administrativos, técnicos y comunicacionales a través del autoinforme de docentes de primaria – Callao*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio de Loyola].

Repositorio Institucional de la Universidad San Ignacio de Loyola.

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/1084>

Arancibia Gutiérrez, B., Tapia-Ladino, M., & Correa Pérez, R. (2019). Feedback during the process of writing thesis of teacher training programs: Description of the written comments of thesis supervisor. *Revista Signos*, 52(100), 242–264.
<https://doi.org/10.4067/S0718-09342019000200242>

Berlanga Ramírez, M. d. L., y Juárez Hernández, L. G. (2020). Diseño y validación de un instrumento para evaluar la retroalimentación asertiva en educación normal. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 11, e-791.
https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v11i0.791

Bizarro Flores, W. H., Paúcar Miranda, P. J., & Chambi Mescoco, E. (2021). Evaluación formativa: una revisión sistemática de estudios en aula a través de retroalimentación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 5(19), 872-891. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.244>

Burga Vargas, V. R., Ortega Cabrejos, M. Y., & Hernández Fernández, B. (2023). Retroalimentación formativa en el desempeño docente. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 99–112.
<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.500>

Blanco, M. A. & Blanco, M. E. (2021). Bienestar emocional y aprendizaje significativo a través de las TIC en tiempos de pandemia. *CIENCIA UNEMI*, 14(36), 21-33.
<https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol14iss36.2021pp21-33p>

Bruna Jofré, C., Gutiérrez Henríquez, M., Ortiz Moreira, L., Inzunza Melo, B., & Zaror Zaror, C. (2022). Promoviendo el trabajo colaborativo y retroalimentación en un programa de postgrado multidisciplinario. *Revista de estudios y experiencias en*

educación, 21(45), 475-495. <https://dx.doi.org/10.21703/0718->

5162.v21.n45.2022.025

Cabrera, P., Castillo, L. M., & Ochoa, C. (2023). Implementación de la metodología

Engage-Study-Activate (ESA) a través de la herramienta Quizizz en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. La evidencia en el derecho procesal:

oportunidades desde el Código Orgánico General de Procesos.

<https://www.researchgate.net/profile/Luis-Ordonez->

Pineda/publication/376229953_La_e-

evidence_en_el_derecho_procesal_oportunidades_desde_el_Codigo_Organico_Gen

eral_de_Procesos/links/656f4ed55c2c015180c24c1b/La-e-evidence-en-el-derecho-

procesal-oportunidades-desde-el-Codigo-Organico-General-de-

Procesos.pdf#page=141

Campos, L. G. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, 1, 111-122.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

Diestra Quiñones, R. V. (2024). Retroalimentación formativa en estudiantes universitarios.

Revista Con Ciencia, 9(1), 50–66. <https://doi.org/10.32654/ConCiencia.9-1.3>

Erazo Delgado, J. R., Cedeño Figueroa, K. G., Pazmiño Campuzano, M. F., Rezabala

Zambrano, M. M., & Delgado Cobeña, E. I. (2023). Quizizz: Herramienta innovadora digital en el proceso del aprendizaje basado en juegos. *LATAM Revista*

Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 4(2), 5756–5767.

<https://doi.org/10.56712/latam.v4i2.1015>

Espinoza Freire, E. E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4), 389–397.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389

Farfán Pimentel, J. F., Valdez Asto, J. L., Serveleon Quincho, F., Asto Huamaní, A. Y., Carreal Sosa, C. L., & Farfán Pimentel, D. E. (2023). Quizizz en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria: Una revisión teórica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2987-3005.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5541

Figueroa, K., & Rivera-Loaiza, C. (2023). Learning systems based on gamification and artificial intelligence. *Avances en Interacción Humano-Computadora*, 8(1), 17–20.

<https://doi.org/10.47756/aihc.y8i1.131>

García Gámez, G. de J. (2024). La evaluación como herramienta para mejorar los aprendizajes: la retroalimentación y la evaluación auténtica. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 4(9), 17–32.

<https://doi.org/10.53595/rlo.v4.i9.091>

Heredia Sánchez, B. D. C., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J. F., & Zavaleta Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Docentes 2.0*, 9(2), 49–58.

<https://doi.org/10.37843/rtd.v9i2.144>

Laura-De La Cruz, K. M. & Tolentino-Cotrino, M. P. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Revista de investigación Científica Puriq*, 4, e298.

<https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>

Luna Acuña, M. L., Peralta Roncal, L. E., Gaona Portal, M. del P., & Dávila Rojas, O. M. (2022). La retroalimentación reflexiva y logros de aprendizaje en educación básica:

- una revisión de la literatura. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 3242-3261. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.2086
- Maraza Quispe, B., Cuadros Paz, L., Fernández Gambarini, W. C., Alay Palomino, Y., & Chillitupa Quispihuanca, A. A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Revista Referencia Pedagógica*, 7(2), 339–362. <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>
- Martínez Martínez, N., Berenguer Albaladejo, C., Cabedo Serna, L., Evangelio Llorca, R., López Richart, J., & Múrtula Lafuente, V. (2018). Aprender Derecho jugando: Quizizz y su aplicación a la asignatura Regulación jurídico-civil del Turismo. En *El compromiso académico y social a través de la investigación e innovación educativas en la enseñanza superior* (pp. 684–693). Octaedro. <http://hdl.handle.net/10045/87665>
- Mateus, J. C., Andrada Sola, P., González-Cabrera, C., Ugalde, C., & Novomisky, S. (2022). Perspectivas docentes para una agenda crítica en educación mediática post COVID-19: Estudio comparativo en Latinoamérica. *Comunicar*, 30(70), 9–19. <https://doi.org/10.3916/C70-2022-01>
- Merritt, H. (2024). Human resources formation for technology management in emerging nations: Challenges and opportunities in the AI era. In *2024 Portland International Conference on Management of Engineering and Technology (PICMET)* (pp. 1–7). IEEE. <https://doi.org/10.23919/PICMET64035.2024.10653009>
- Ministerio de Educación. (2020, 11 de noviembre). *¿Qué es la retroalimentación?* Currículo Nacional. <https://sites.minedu.gob.pe/curriculonacional/2020/11/11/que-es-la-retroalimentacion/>

Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana. (2022, 24 de enero). *Desarrollamos la expresión oral a través de la metodología RECUST*.

<https://www.fondep.gob.pe/mapa-de-la-innovacion-desarrollamos-la-expresion-oral-a-traves-de-la-metodologia-recust/>

Morales Chicana, E., Oyarce-Mariñas, V. A., & Fernández Otoya, F. A. (2023). La retroalimentación como estrategia para mejorar el aprendizaje: Una revisión documental. *Varona. Revista Científico Metodológica*, (77), 1–14.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1992-82382023000200005&lng=es&tlng=es

Moreira, H., & Lara Freire, M. L. (2024). Promoviendo la Evaluación Formativa con Quizizz: Un estudio de Investigación Acción en el Aula. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 590-604.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511

Noordin, Z. M., Adnan, N. N. S., Usir, E., & Loganathan, M. (2023). Quizizz for teaching and learning about adherence to antipsychotics: A pilot study of students' perception and their level of knowledge. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(3), 120. <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i3.5843>

Núñez-Valdés, K., Núñez-Valdés, G., & Castillo-Paredes, A. (2024). Retroalimentación en el contexto educativo: Una revisión sistemática. *Formación Universitaria*, 17(2), 61–72. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062024000200061>

Osorio Sánchez, K. & López Mendoza, A. (2016). La retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de estudiantes en edad preescolar. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa*, 7(1).

<https://doi.org/10.15366/riee2014.7.1.001>

- Quevedo Álava, R. A., Corrales Moreno, L. A., Palma Delgado, G. M., & Mendoza Suárez, G. M. (2020). Psicopedagogía y TIC en período de COVID-19. Una reflexión para el aprendizaje significativo. *EPISTEME KOINONIA*, 3(5), 202–222.
<https://doi.org/10.35381/e.k.v3i5.769>
- Quezada Cáceres, S., & Salinas Tapia, S. (2021). Modelo de retroalimentación para el aprendizaje: Una propuesta basada en la revisión de literatura. *Revista mexicana de investigación educativa*, 26(88), 225-251.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662021000100225&lng=es&tlng=es
- Quiroz Peña, J. I., Rizo Vélez, J. R., De La Torre Lascano, C. M., & Rizo Vélez, G. D. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3), 138–153. <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/10>
- Ramaprasad, A. (1983). On the definition of feedback. *Behavioral Science*, 28(1), 4–13.
<https://doi.org/10.1002/bs.3830280103>
- Rodriguez Barboza, J. R., Avila Sánchez, G. A., Sánchez Aguirre, F. de M., Andrade Díaz, E. M., Méndez Ilizarbe, G. S., Huamaní, R. P., & La Rosa Gallardo, L. A. (2023). Gamificación educativa con Quizizz: Mejorando la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios. *Revista de Climatología*, 23, 1248–1256.
- Robles-Gonzales, H. E., Salamanca-Chaparro, R. X., & Laura-De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4, e239. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Ruiz, C., & Ruiz Domínguez, M. Á. (2023). Análisis del entorno personal de aprendizaje para la mejora de la competencia digital docente. *Bordón. Revista de Pedagogía*, 75(3), 135–152. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2023.97841>

- Suárez Bonnet, A., Melián Limiñana, C., Ramírez Corbera, A. S., Rosales Santana, R. S., Gebril Taha Ahmed, M., & Raduán Jaber, J. (2021). La gamificación: Revisión de herramientas actuales y una propuesta gamificadora para la docencia práctica de la anatomía patológica veterinaria. *VAPATLAS*. <http://hdl.handle.net/10553/114380>
- Siemens, G. (2004). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10.
http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Torres Díaz, Q. R., Briceño Hernández, R. N., Pulido Joo, L. A., Gutiérrez Ulloa, C. R., García Salirrosas, L. M., & Elías Martínez, D. E. (2024). Aplicación y percepciones de Quizizz en la educación: Una revisión sistemática en Scopus. *Revista de Climatología*, 24, 1229–1234. <https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.1229-1234>
- UNESCO. (2023, 20 de abril). *Evaluación formativa, una innovación que avanza en las escuelas en pandemia*. <https://www.unesco.org/es/articles/unesco-evaluacion-formativa-una-innovacion-que-avanza-en-las-escuelas-en-pandemia>
- Urrutia Egaña, M., Barrios Araya, S., Gutiérrez Núñez, M., & Mayorga Camus, M. (2014). Métodos óptimos para determinar validez de contenido. *Educación Médica Superior*, 28(3), 547–558.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21412014000300014&lng=es&tlng=es
- Valdivia, S. (2014). Retroalimentación efectiva en la enseñanza universitaria. *En Blanco y Negro*, 5(2).
<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/enblancoynegro/article/view/11388>
- Valenzuela-Valenzuela, D., Bastías-Vega, N., & Pérez-Villalobos, C. (2021). Resultados de una capacitación sobre retroalimentación efectiva para tutores clínicos de internado

- de universidades chilenas. *FEM: Revista de la Fundación Educación Médica*, 24(4), 183–190. <https://doi.org/10.33588/fem.244.1134>
- Velásquez Espinales, A. N., Moreira Cedeño, J. A., & Barcia Briones, M. F. (2021). Rol de las tecnologías de la información y la comunicación en el acompañamiento psicopedagógico durante el confinamiento por COVID-19. *Dominio de las Ciencias*, 7(1), 937–950. <https://doi.org/10.23857/dc.v7i1.1749>
- Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: Evaluación tipo test con la herramienta QUIZIZZ. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(3), 363–387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>
- Vives-Varela, T., & Varela-Ruiz, M. (2013). Realimentación efectiva. *Investigación en Educación Médica*, 2(6), 112–114. [https://doi.org/10.1016/S2007-5057\(13\)72696-6](https://doi.org/10.1016/S2007-5057(13)72696-6)

ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

Título de Investigación: Relación entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico

Formulación del Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Diseño metodológico
Problema General ¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico? Problemas Específicos ¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico? ¿Cuál es la relación que existe entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico?	Objetivo General Determinar la relación que existe entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico. Objetivos Específicos Determinar la relación que existe entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico. Determinar la relación que existe entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.	Hipótesis General Existe relación significativa entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico. Hipótesis Específicas Existe relación significativa entre el Quizizz y las estrategias de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico. Existe relación significativa entre el Quizizz y los contenidos de retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico.	Variable 1: Quizizz Dimensiones: 1. Psicopedagógico 2. Administrativo 3. Técnico 4. Comunicacional Variable 2: Retroalimentación Dimensiones: 1. Estrategias 2. Contenidos	Tipo de investigación: Básica Método: Cuantitativo o Diseño de la investigación: Correlacional. Población: Todos los estudiantes del Instituto. Muestra: 75 estudiantes del Instituto

Anexo B: Instrumentos

Quizizz y Retroalimentación en el área de inglés

Estimado estudiante, los presentes cuestionarios tienen por objetivo determinar la relación entre la herramienta Quizizz y la retroalimentación en estudiantes de un instituto superior tecnológico, 2024.

Instrucciones: Elige la respuesta que creas conveniente para cada una de las preguntas, tomando como referencia la siguiente valoración.

MUY DE ACUERDO	DE ACUERDO	NI ACUERDO NI DESACUERDO	EN DESACUERDO	MUY EN DESACUERDO
(MDA)	(DA)	(NAND)	(ED)	(MED)

VARIABLE 1: QUIZIZZ					
Dimensión 1: PSICOPEDAGÓGICO	MDA	D A	NA ND	ED	MED
1. Usas la plataforma Quizizz de manera responsable para que tu aprendizaje sea significativo					
2. Presenta la plataforma Quizizz las experiencias de aprendizaje que deseas lograr en el curso de inglés.					
3. La plataforma Quizizz genera tu interés para repasar los temas que realizas en inglés.					
4. Las actividades propuestas en la plataforma Quizizz despierta tu motivación.					
5. Es atractiva la presentación de la plataforma Quizizz					
6. Estimula tu imaginación y curiosidad la plataforma Quizizz.					
Dimensión 2: ADMINISTRATIVO	MDA	D A	NA ND	ED	MED
7. Tiene usted conocimiento necesario para utilizar la plataforma Quizizz.					
8. Emplea el docente el cuestionario Quizizz en sus evaluaciones.					

9.Recibió capacitación para utilizar la herramienta Quizizz en la clase de inglés.					
Dimensión 3: TÉCNICO	MDA	D A	NA ND	ED	MED
10.Ingresa usted con facilidad al Quizizz en cualquier momento del día.					
11.Ingresa a la plataforma Quizizz en cualquier dispositivo (celular, computadora o laptop, Tablet).					
12.Posee la plataforma Quizizz opciones para que lo utilices en tus actividades académicas.					
13.Demuestra usted el dominio para usar Quizizz.					
14.Ayuda los gráficos, imágenes y video a centrar la atención en el contenido del tema que se tratará.					
15.Hace que logre las competencias en inglés que necesita.					
Dimensión 4: COMUNICACIONAL	MDA	D A	NA ND	ED	MED
16.Recibe usted indicaciones comprensibles acerca del uso de Quizizz.					
17.El uso de la plataforma Quizizz facilita tu comprensión de inglés					
18.Los comandos o pestañas de la herramienta Quizizz facilitan la elaboración de las actividades en inglés.					
VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN					
Dimensión 1: ESTRATEGIAS	MDA	D A	NA ND	ED	MED
1.Al finalizar la clase de inglés, recibes de manera inmediata retroalimentación de parte de tu profesor.					
2.Antes de empezar la clase de inglés, tu profesor retroalimenta las sesiones de clase vistas anteriormente.					
3.Durante la retroalimentación, el profesor solo realiza observaciones del tema avanzado.					
4.Durante la retroalimentación, el profesor abarca otros temas distintos a lo avanzado.					
5.El profesor realiza la retroalimentación de manera amable y cortés.					
6.El profesor realiza la retroalimentación de manera dinámica.					
7.El profesor muestra buena disposición cuando existen preguntas en el momento de la retroalimentación.					
8.El profesor realiza la retroalimentación de forma grupal.					

9.El profesor realiza la retroalimentación de forma individual.					
Dimensión 2: CONTENIDOS	MDA	D A	NA ND	ED	MED
10.El profesor realiza la retroalimentación en pares en la clase de inglés.					
11.El profesor te alienta en tus aprendizajes a pesar de las observaciones.					
12.El profesor te inspira confianza durante el proceso de aprendizaje.					
13.El profesor valora la información que utilizas en tus trabajos.					
14.El profesor valora las opciones e ideas que realizas en tu trabajo.					
15.El profesor valora las reflexiones que realizas.					
16.El profesor valora las estrategias que utilizas para realizar tus tareas.					
17.El profesor valora cuando empleas información adicional en tus tareas.					
18.El profesor valora tus trabajos a pesar de tus dificultades.					

Anexo C: Certificado de validez de contenido del instrumento



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Señor Doctor

Mañaccasa Vásquez, María Soledad

Presente

Asunto: **Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: *Herramienta quizizz y retroalimentación en el área de inglés en estudiantes de un Instituto Superior Tecnológico, 2024*.

Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación especialidad inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar el referido instrumento. Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

1. Carta de presentación
2. Matriz de Consistencia
3. Matriz de operacionalización de las variables
4. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
5. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y Nombres: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

DNI N°: 09721530

Correo institucional: elizabeth.carrion@acarrion.edu.pe

Celular: 993012251

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Instrumento que mide QUIZIZZ e instrumento que mide RETROALIMENTACIÓN

- 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

TDA	: Muy de acuerdo	5 puntos.
DA	: De acuerdo	4 puntos
R	: Ni acuerdo ni desacuerdo	3 puntos
BED	: En desacuerdo	2 puntos
TED	: 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:	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	D A	T E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	Usas la plataforma Quizizz de manera responsable para que tu aprendizaje sea significativo.	X					X					X				
2	Presenta la plataforma Quizizz las experiencias de aprendizaje que deseas lograr en el curso de inglés.	X					X					X				
3	La plataforma Quizizz genera tu interés para repasar los temas que realizas en inglés.	X					X					X				
4	Las actividades propuestas en la plataforma Quizizz despierta tu motivación.	X					X					X				
5	Es atractiva la presentación de la plataforma Quizizz	X					X					X				
6	Estimula tu imaginación y curiosidad la plataforma Quizizz.	X					X					X				
	Dimensión 2: ADMINISTRATIVO	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
7	Tiene usted conocimiento necesario para utilizar la plataforma Quizizz.	X					X					X				
8	Emplea el docente el cuestionario Quizizz en sus evaluaciones.	X					X					X				

9	Recibió capacitación para utilizar la herramienta Quizizz en la clase de inglés.	X					X					X				
Dimensión 3: TÉCNICO		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
10	Ingresa usted con facilidad al Quizizz en cualquier momento del día.	X					X					X				
11	Ingresa a la plataforma Quizizz en cualquier dispositivo (celular, computadora o laptop, Tablet).	X					X					X				
12	Posee la plataforma Quizizz opciones para que lo utilices en tus actividades académicas.	X					X					X				
13	Demuestra usted el dominio para usar Quizizz.	X					X					X				
14	Ayuda los gráficos, imágenes y video a centrar la atención en el contenido del tema que se trata.	X					X					X				
15	Hace que logre las competencias en inglés que necesita.	X					X					X				
Dimensión 4: COMUNICACIONAL		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	Recibe usted indicaciones comprensibles acerca del uso de Quizizz.	X					X					X				
17	El uso de la plataforma Quizizz facilita tu comprensión de inglés.	X					X					X				
18	Los comandos o pestañas de la herramienta Quizizz facilitan la elaboración de las actividades en inglés.	X					X					X				

VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN																
	Dimensión 1: ESTRATEGIAS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	Al finalizar la clase de inglés, recibes de manera inmediata retroalimentación de parte de tu profesor.	X					X					X				
2	Antes de empezar la clase de inglés, tu profesor retroalimenta las sesiones de clase vistas anteriormente.	X					X					X				
3	Durante la retroalimentación, el profesor solo realiza observaciones del tema Avanzado.	X					X					X				
4	Durante la retroalimentación, el profesor abarca otros temas distintos a lo avanzado.	X					X					X				
5	El profesor realiza la retroalimentación de manera amable y cortés.	X					X					X				
6	El profesor realiza la retroalimentación de manera dinámica.	X					X					X				
7	El profesor muestra buena disposición cuando existen preguntas en el memento de la retroalimentación.	X					X					X				
8	El profesor realiza la retroalimentación de forma grupal.	X					X					X				
9	El profesor realiza la retroalimentación de forma individual.	X					X					X				
	Dimensión 2: CONTENIDOS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D

10	El profesor realiza la retroalimentación en pares en la clase de inglés	X					X					X				
11	El profesor te alienta en tus aprendizajes a pesar de las observaciones.	X					X					X				
12	El profesor te inspira confianza durante el proceso de aprendizaje.	X					X					X				
13	El profesor valora la información que utilizas en tus trabajos.	X					X					X				
14	El profesor valora las opciones e ideas que realizas en tu trabajo.	X					X					X				
15	El profesor valora las reflexiones que realizas.	X					X					X				
16	El profesor valora las estrategias que utilizas para realizar tus tareas.	X					X					X				
17	El profesor valora cuando empleas información adicional en tus tareas.	X					X					X				
18	El profesor valora tus trabajos a pesar de tus dificultades.	X					X					X				

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr.) Mañaccasa Vásquez, María Soledad

DNI: 08882152. Especialidad del Validador: Doctor en Educación

Teléfono: 981037468

29 de octubre del 2024


Firma del Experto Informante.



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Señor Doctor

Díaz Flores Francis

Presente

Asunto: **Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: *Herramienta Quizizz y retroalimentación en el área de inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico, 2024.*

Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación especialidad inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar el referido instrumento. Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

6. Carta de presentación
7. Matriz de Consistencia
8. Matriz de operacionalización de las variables
9. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
10. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y Nombres: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

DNI N°: 09721530

Correo institucional: elizabeth.carrion@acarrion.edu.pe

Celular: 993012251

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Instrumento que mide QUIZIZZ e instrumento que mide RETROALIMENTACIÓN

- 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: PSICOPEDAGÓGICO	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	Usas la plataforma Quizizz de manera responsable para que tu aprendizaje sea significativo.	X					X					X				
2	Presenta la plataforma Quizizz las experiencias de aprendizaje que deseas lograr en el curso de inglés	X					X					X				
3	La plataforma Quizizz genera tu interés para repasar los temas que realizas en inglés.	X					X					X				
4	Las actividades propuestas en la plataforma Quizizz despierta tu motivación.	X					X					X				
5	Es atractiva la presentación de la plataforma Quizizz.	X					X					X				
6	Estimula tu imaginación y curiosidad la plataforma Quizizz.	X					X					X				
	Dimensión 2: ADMINISTRATIVO	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
7	Tiene usted conocimiento necesario para utilizar la plataforma Quizizz.	X					X					X				
8	Tiene usted conocimiento necesario para utilizar la plataforma Quizizz.	X					X					X				

9	Recibió capacitación para utilizar la herramienta Quizizz en la clase de inglés.	X					X					X				
Dimensión 3: TÉCNICO		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
10	Ingresa usted con facilidad al Quizizz en cualquier momento del día.	X					X					X				
11	Ingresa a la plataforma Quizizz en cualquier dispositivo (celular, computadora o laptop, Tablet).	X					X					X				
12	Posee la plataforma Quizizz opciones para que lo utilices en tus actividades académicas.	X					X					X				
13	Demuestra usted el dominio para usar Quizizz.	X					X					X				
14	Ayuda los gráficos, imágenes y video a centrar la atención en el contenido del tema que se trata.	X					X					X				
15	Hace que logre las competencias en inglés que necesita.	X					X					X				
Dimensión 4: COMUNICACIONAL		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	Recibe usted indicaciones comprensibles acerca del uso de Quizizz.	X					X					X				
17	El uso de la plataforma Quizizz facilita tu comprensión de inglés.	X					X					X				
18	Los comandos o pestañas de la herramienta Quizizz facilitan la elaboración de las actividades en inglés.	X					X					X				

VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN																
	Dimensión 1: ESTRATEGIAS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	Al finalizar la clase de inglés, recibes de manera inmediata retroalimentación de parte de tu profesor.	X					X					X				
2	Antes de empezar la clase de inglés, tu profesor retroalimenta las sesiones de clase vistas anteriormente.	X					X					X				
3	Durante la retroalimentación, el profesor solo realiza observaciones del tema Avanzado.	X					X					X				
4	Durante la retroalimentación, el profesor abarca otros temas distintos a lo avanzado.	X					X					X				
5	El profesor realiza la retroalimentación de manera amable y cortés.	X					X					X				
6	El profesor realiza la retroalimentación de manera dinámica.	X					X					X				
7	El profesor muestra buena disposición cuando existen preguntas en el memento de la retroalimentación.	X					X					X				
8	El profesor realiza la retroalimentación de forma grupal.	X					X					X				
9	El profesor realiza la retroalimentación de forma individual.	X					X					X				
	Dimensión 2: CONTENIDOS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D

10	El profesor realiza la retroalimentación en pares en la clase de inglés.	X					X					X				
11	El profesor te alienta en tus aprendizajes a pesar de las observaciones.	X					X					X				
12	El profesor te inspira confianza durante el proceso de aprendizaje.	X					X					X				
13	El profesor valora la información que utilizas en tus trabajos.	X					X					X				
14	El profesor valora las opciones e ideas que realizas en tu trabajo.	X					X					X				
15	El profesor valora las reflexiones que realizas.	X					X					X				
16	El profesor valora las estrategias que utilizas para realizar tus tareas.	X					X					X				
17	El profesor valora cuando empleas información adicional en tus tareas.	X					X					X				
18	El profesor valora tus trabajos a pesar de tus dificultades.	X					X					X				

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr.) Díaz Flores Francis

DNI: 40675304. Especialidad del Validador: Doctor en Educación

Teléfono:

29 de octubre del 2024


Firma del Experto Informante.



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARTA PARA PEDIR VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Doctora

Azañero Távara Luz Milagros

Presente

Asunto: **Validación de Instrumentos a través de juicio de expertos**

Tengo el agrado de dirigirme a usted para saludarlo cordialmente y, al mismo tiempo, hacer de su conocimiento que soy bachiller de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Federico Villarreal, me encuentro realizando la investigación cuyo título es: *Herramienta Quizizz y retroalimentación en el área de inglés en estudiantes de un instituto superior tecnológico, 2024*.

Conocedor(a) de su amplia experiencia como especialista en el tema e investigador, solicito su opinión calificada sobre el/los instrumento(s) de recolección de datos que preveo aplicar en el desarrollo de mi tesis. a fin de calcular indicadores subjetivos de validez. Este procedimiento es necesario para optar el título de Licenciado en educación especialidad inglés; por ello, mucho agradeceré pueda evaluar el referido instrumento. Adjunto el expediente de validación que contiene lo siguiente:

11. Carta de presentación
12. Matriz de Consistencia
13. Matriz de operacionalización de las variables
14. Certificado de validez de contenido de los instrumentos
15. Instrumento

Le expreso mis sentimientos de respeto y consideración, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.



Apellidos y Nombres: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

DNI N°: 09721530

Correo institucional: elizabeth.carrion@acarrion.edu.pe

Celular: 993012251

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO

Nombre del instrumento: Instrumento que mide QUIZIZZ e instrumento de RETROALIMENTACIÓN

- 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.**

N°	Variables/Dimensiones/Preguntas	Pertinencia ¹					Relevancia ²					Claridad ³				
VARIABLE 1: QUIZIZZ																
	Dimensión 1: PSICOPEDAGÓGICO	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	Usas la plataforma Quizizz de manera responsable para que tu aprendizaje sea significativo.	X					X					X				
2	Presenta la plataforma Quizizz las experiencias de aprendizaje que deseas lograr en el curso de inglés.	X					X					X				
3	La plataforma Quizizz genera tu interés para repasar los temas que realizas en inglés.	X					X					X				
4	Las actividades propuestas en la plataforma Quizizz despierta tu motivación.	X					X					X				
5	Es atractiva la presentación de la plataforma Quizizz	X					X					X				
6	Estimula tu imaginación y curiosidad la plataforma Quizizz.	X					X					X				
	Dimensión 2: ADMINISTRATIVO	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D

7	Tiene usted conocimiento necesario para utilizar la plataforma Quizizz.	X					X					X				
8	Emplea el docente el cuestionario Quizizz en sus evaluaciones.	X					X					X				
9	Recibió capacitación para utilizar la herramienta Quizizz en la clase de inglés.	X					X					X				
Dimensión 3: TÉCNICO		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
10	Ingresa usted con facilidad al Quizizz en cualquier momento del día.	X					X					X				
11	Ingresa a la plataforma Quizizz en cualquier dispositivo (celular, computadora o laptop, Tablet).	X					X					X				
12	Posee la plataforma Quizizz opciones para que lo utilices en tus actividades académicas.	X					X					X				
13	Demuestra usted el dominio para usar Quizizz.	X					X					X				
14	Ayuda los gráficos, imágenes y video a centrar la atención en el contenido del tema que se tratará.	X					X					X				
15	Hace que logre las competencias en inglés que necesita.	X					X					X				
Dimensión 4: COMUNICACIONAL		M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D

									N D							
16	Recibe usted indicaciones comprensibles acerca del uso de Quizizz.	X					X					X				
17	El uso de la plataforma Quizizz facilita tu comprensión de inglés	X					X					X				
18	Los comandos o pestañas de la herramienta Quizizz facilitan la elaboración de las actividades en inglés.	X					X					X				
VARIABLE 2: RETROALIMENTACIÓN																
	Dimensión 1: ESTRATEGIAS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
1	Al finalizar la clase de inglés, recibes de manera inmediata retroalimentación de parte de tu profesor.	X					X					X				
2	Antes de empezar la clase de inglés, tu profesor retroalimenta las sesiones de clase vistas anteriormente.	X					X					X				
3	Durante la retroalimentación, el profesor solo realiza observaciones del tema avanzado.	X					X					X				
4	Durante la retroalimentación, el profesor abarca otros temas distintos a lo avanzado.	X					X					X				
5	El profesor realiza la retroalimentación de manera amable y cortés.	X					X					X				

6	El profesor realiza la retroalimentación de manera dinámica.	X					X					X				
7	El profesor muestra buena disposición cuando existen preguntas en el momento de la retroalimentación.	X					X					X				
8	El profesor realiza la retroalimentación de forma grupal.	X					X					X				
9	El profesor realiza la retroalimentación de forma individual.	X					X					X				
	Dimensión 2: CONTENIDOS	M D A	D A	NA ND	E D	M E D	M D A	D A	N A N D	E D	M E D	M D A	D A	NA ND	E D	M E D
10	El profesor realiza la retroalimentación en pares en la clase de inglés.	X					X					X				
11	El profesor te alienta en tus aprendizajes a pesar de las observaciones.	X					X					X				
12	El profesor te inspira confianza durante el proceso de aprendizaje.	X					X					X				
13	El profesor valora la información que utilizas en tus trabajos.	X					X					X				
14	El profesor valora las opciones e ideas que realizas en tu trabajo.	X					X					X				
15	El profesor valora las reflexiones que realizas.	X					X					X				

16	El profesor valora las estrategias que utilizas para realizar tus tareas.	X					X					X				
17	El profesor valora cuando empleas información adicional en tus tareas.	X					X					X				
18	El profesor valora tus trabajos a pesar de tus dificultades.	X					X					X				

Observaciones: Si hay suficiencia

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

Apellidos y nombres del juez validador (Dr.) Azañero Távara Luz Milagros

29 de octubre del 2024

DNI: 06806869. Especialidad del Validador: Doctor en Educación


Firma del Experto Informante.

Anexo D: Consentimiento informado



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PARTICIPANTE

Datos informativos:

Institución: Instituto Superior Daniel A. Carrión

Investigadora: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

Título: HERRAMIENTA QUIZZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DANIEL ALCIDES CARRIÓN 2024.

Yo, Taya Flores Michelly Ursula, con DNI N° 76338764 acepto participar de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 05 de noviembre del 2024

Firma

Nombres y apellidos del apoderado: Taya Flores Michelly Ursula

DNI: 76338764

Correo electrónico: p17ae05168@uocarrion.edu.pe

Número de teléfono: 933342842



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PARTICIPANTE

Título de la Investigación:

HERRAMIENTA QUIZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DANIEL ALCIDES CARRION

Egresado/bachiller:

Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

Consentimiento

Yo, Luis Alexander Coronado Riojas (nombres y apellidos) con DNI N° 71490008 acepto participar de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 05 de noviembre del 2024

Luis Alexander Coronado Riojas

Firma

Nombres y apellidos del apoderado

DNI: 71490008

Correo electrónico: c23be08154@acarrion.edu.pe

Número de teléfono: 996862124



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PARTICIPANTE

Datos informativos:

Institución: Instituto Superior Daniel A. Carrión

Investigadora: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

Título: HERRAMIENTA QUIZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DANIEL ALCIDES CARRIÓN 2024.

|

Yo, keyla castillo avalos (nombres y apellidos) con DNI N° 74793445 acepto participar de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 05 de noviembre del 2024

Firma

Nombres y apellidos del apoderado

Castillo Ávalos Keyla

DNI: 74793445

Correo electrónico: C23B808154@acarrion.edu.pe

Número de teléfono: 980086065



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PARTICIPANTE

Datos informativos:

Institución: Instituto Superior Daniel A. Carrión

Investigadora: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

Título: HERRAMIENTA QUIZZ V LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DANIEL ALCIDES CARRION 2024.

|



Yo, Cinthia Beatriz Villodas Hinostraza (nombres y apellidos) con DNI N° 47907765 acepto participar de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 05 de noviembre del 2024

Firma

Nombres y apellidos del apoderado:
Cinthia Beatriz Villodas Hinostraza
DNI: 47907765

Correo electrónico: c22b808198@acarrión.edu.pe
Número de teléfono: 97064212



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

CONSENTIMIENTO INFORMADO DEL PARTICIPANTE

Datos informativos:

Institución: Instituto Superior Daniel A. Carrión

Investigadora: Elizabeth Ivonne Carrión Sánchez

Título: HERRAMIENTA QUIZZ Y LA RETROALIMENTACIÓN EN LA ASIGNATURA INGLÉS EN ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO DANIEL ALCIDES CARRION 2024.

Yo, Mónica Carol Gutiérrez Vallejo. (nombres y apellidos) con DNI N° 10017716 acepto participar de esta investigación luego de haber sido informado (a) del objetivo de la misma.

Reconozco que la información que se recoja en esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito sin mi consentimiento expreso. He sido informado de que mi hijo(a) y yo podemos hacer preguntas sobre la investigación en cualquier momento e incluso retirar su participación cuando así lo decida, sin que esto le genere perjuicio alguno o sanción.

En Lima, siendo el 05 de noviembre del 2024

Firma

Nombres y apellidos del apoderado:

Mónica Carol Gutiérrez Vallejo

DNI: 10017716

Correo electrónico: monicagz974@gmail.com

Número de teléfono: 941922257

Relación de estudiantes que autorizan el consentimiento informado

Nro	Apellidos y nombres	DNI
1	Canaza Condori María	75284172
2	Oyola Camargo Alexandra	75403163
3	Cruz Vega Mayra	71659288
5	Navarro Gonzalez Luliana	73758728
6	Alarcón Galvez Milagros	73585509
7	Castillo Ávalos Keyla	74793445
8	Coronado Riojas, Luis Alexander	71490008
9	Roca Mendoza Jessica	48001952
10	Sumarriba García Valery	74978181
11	Mendoza Rivera Daniela	46037638
12	Soria León Yoselyn	76276996
13	Huari Chulluncuy Niomi	47765600
14	Sivipaucar Romani Yesica	71000616
15	Saldaña Huamán Jackeline	42601531
16	De La Cruz Carlos Jofany	73317172
17	Torbisco Salas Génesis Estrella	75016630
18	Segura Aróstegui Edwin Edson	60330700
19	Montes Adriano Teresa	45529376
20	Antay Osorio Yesenia	72043047
21	Suanez Ramos Sandra Liliana	71038077
22	Juarez Gil Dayana	74705444
23	Reyes Mendoza Adrián	61933780
24	Avendaño Sánchez Tatiana	62604035

25	Atanacio Lima Nicol	74919171
26	Cáceres Bejar Dennise Ana	73174840
27	Noriega Ángeles Dayanara Emperatriz	74787518
28	Mariano Baltazar María José	77727719
29	Campos Bustamante Luzmila	63140745
30	Guillen Loayza Orizon	71832770
31	Camacho Rosillo Conny	77222434
32	Condorcuya Velarde Andrea	73973323
33	Taya Flores Michelly	75338754
34	Minaya Chucare Miguel Ángel	74429839
35	Flores Sosaya Lizbeth Saray	74930872
36	Figueroa Becerra Fransseska Fiorella	77212201
37	Ortiz Niño Mayra	46031400
38	Yaranga Cano Allison Xiomara	72910058
39	Evanan Castro Ruth Jaqueline	74377749
40	Cayllahua Lima Ruth	78634639
41	Diaz Pernia Brenda Yesenia	48075960
42	Zambrano León Adriana	73481935
43	Velille Ortiz Lisbeth	60015894
44	Rivera Piñan Nathaly	76538617
45	Sifuentes Orellana Kiara	74703005
46	Chaiña Mamani Meylin Rocio	70499881
47	Cañari Jacho Pamela Fiorelha	75700648
48	Luque Ccopa Deysi Heidi	72038914
49	Silva Andres Saly	76794443

50	Ascanoa Malpartida Liz Milagros	70167321
51	Vargas Rivera Fiorella	77295935
52	Marino Rua Infanzón	43567921
53	Alvarado Pineda Magali	44501035
54	Mayta Mamani Carla Elizabeth	70083975
55	Cruz Morales Mónica Yanet	73694527
56	Clemente Gonzáles Geraldine Xiomara	77197978
57	Gómez Pampamallco Franco Joel	81117117
58	Enciso Chamorro Daphne Hillary	74352220
59	Tula Huaquisto Jessy Shantal	77574045
60	Salas Monroy Anyhely Shirley	70982701
61	Calderón Baldiglesias, Aracely Estefany Carmen	70489346
62	Nuñez Vila Anghela	74891298
63	Cabana Conde Estrella	71913869
64	Velasquez Marín Kelly	73678717
65	Lliulli Vega Celeste Guadalupe	72045335
66	Bernabé Llaulli, Maricielo Stefany	61760227
67	Villodas Hinostroza Cinthia Beatriz	47907765
68	Gutiérrez Vallejo Mónica Carol	10017716
69	Torres Burga Melisa Noemí	74846998
70	Mamani Huanca, Magalin Zarai	60417179
71	Pacori Mamani Aura Esther	61348457
72	Michelena Paredes Yanira Roxana	74229743
73	Messco Apaza Marian	74215609

74	Palomino Paucar Melissa Estefany	70974490
75	Mendoza Milián Nathaly	71402067

Anexo E: Carta para solicitar el permiso a la Institución



Universidad Nacional
Federico Villarreal



FACULTAD DE EDUCACIÓN

"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra Independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

Lima, 27 de octubre del 2024

Carta P. 042-2024-OGGE-FE-UNFV

Sr. Yllesca Ramos Anibal Gustavo
Coordinador de Investigación en Educación
del Instituto Superior Daniel Alcides Carrión

De mi mayor consideración:

Es grato dirigirme a usted, para presentar a Carrión Sánchez Elizabeth Ivonne; identificado con DNI N° 09721530 y con código de matrícula N° 2016701303; de la especialidad de Inglés quien, en el marco de su tesis conducente a la obtención del título profesional de Licenciado en Educación, especialidad Inglés, se encuentra desarrollando la investigación titulada: "Relación entre el Quizizz y la retroalimentación en la asignatura inglés en estudiantes del instituto superior tecnológico Daniel Alcides Carrión", cuyo contexto situacional es la institución que Usted dirige. Por ello, solicito otorgue el permiso al bachiller Carrión Sánchez Elizabeth Ivonne, a fin de que pueda obtener la información necesaria que permita concretar su trabajo de investigación. El bachiller asume el compromiso de alcanzar a su despacho los resultados de este estudio, luego de haber finalizado el mismo con el acompañamiento de su asesor.

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

Atentamente,



Anexo F: Confiabilidad de instrumentos

Se realizó las pruebas alfa de Cronbach para los dos instrumentos, que corresponden a las dos variables de estudio, con una muestra de 30 estudiantes de una institución privada de educación técnica profesional

Alfa de Cronbach para la variable quizizz

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,994	18

Alfa de Cronbach para la variable retroalimentación

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,992	18

Interpretación: ambos resultados son mayores a 0,9. Lo cual indica que son excelentes.

Anexo G: Base de datos de las dos variables en Excel

	Pre g1	Pre g2	Pre g3	Pre g4	Pre g5	Pre g6	Pre g7	Pre g8	Pre g9	Preg 10	Preg 11	Preg 12	Preg 13	Preg 14	Preg 15	Preg 16	Preg 17	Preg 18	VA R1	Preg 19	Preg 20	Preg 21	Preg 22	Preg 23	Preg 24	Preg 25	Preg 26	Preg 27	DI M1	Preg 28	Preg 29	Preg 30	Preg 31	Preg 32	Preg 33	Preg 34	Preg 35	Preg 36	DI M2	VA R 2
4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	76	1	4	3	3	3	3	4	4	3	28	3	3	3	4	4	3	3	5	31	59	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	4	4	5	43	88
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90
5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	81	5	5	5	3	5	5	5	5	3	41	3	4	5	4	4	4	4	4	4	36	77	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90
5	4	5	5	5	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	4	4	4	79	5	4	4	3	5	5	5	4	3	38	3	4	5	5	4	4	4	4	4	37	75	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	3	5	5	5	5	5	43	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	88
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	1	1	1	1	1	1	2	10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	19	
4	5	4	5	4	3	3	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	74	5	5	3	2	5	5	5	5	3	38	4	5	5	4	4	4	4	4	5	39	77	
3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	51	3	3	3	3	4	4	3	4	4	31	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	67	
3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	4	4	4	5	5	4	4	5	39	75	
4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	74	5	4	4	4	5	5	4	4	4	39	3	4	5	4	5	5	4	4	4	38	77	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	3	1	5	5	5	4	4	37	4	5	5	5	5	5	5	5	5	44	81	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	3	3	1	5	5	5	4	4	35	4	4	4	4	4	5	4	4	5	38	73	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	64	4	3	3	3	3	3	3	1	1	24	3	3	4	4	4	4	3	4	3	32	56	
5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	70	4	4	4	4	4	4	4	5	4	37	4	4	4	4	5	5	4	3	4	37	74	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	4	44	89	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	
5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	
2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1		
5	5	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	80	4	5	5	5	4	4	4	5	5	41	5	5	5	4	5	5	4	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	4	4	4	5	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	83	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	3	5	5	5	5	43	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	89	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	3	5	4	3	5	4	4	5	5	4	4	80	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
1	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	22	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	4	5	3	5	5	5	5	84	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	4	5	5	4	5	4	3	1	3	4	4	3	3	4	4	4	4	69	3	4	4	4	4	4	4	3	4	34	4	4	4	4	4	4	4	5	
5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	83	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	4	4	4	5	4	4	4	4	3	5	4	5	3	4	3	4	3	72	4	3	4	4	4	4	4	5	4	36	4	4	4	4	4	4	4	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
4	4	4	5	4	3	3	5	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	66	4	4	4	4	5	5	5	4	4	39	3	5	5	5	5	4	4	5	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	1	5	5	5	5	41	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	71	5	5	5	5	5	5	5	3	4	42	5	5	5	5	5	5	5	4	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		
5	4	4	4	5	5	3	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	82	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5		

5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90	
4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	77	5	5	5	5	4	4	4	5	5	42	5	5	5	4	4	5	5	5	4	42	84	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90		
5	5	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18		
5	1	5	5	1	1	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	89	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44	5	5	5	5	5	5	5	5	45	89		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	5	5	5	5	5	45	90		
5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	81	5	5	5	4	4	4	5	5	4	41	5	5	4	5	5	4	5	4	4	41	82	
5	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	2	3	3	3	4	51	4	3	4	4	3	3	4	4	4	33	3	3	3	2	3	3	4	3	4	28	61
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	43	4	5	3	4	5	5	4	3	4	37	3	3	3	4	4	4	4	4	5	34	71
5	5	5	5	5	5	3	5	1	2	5	4	3	5	5	1	5	5	74	5	5	5	5	5	5	5	5	45	5	5	5	4	5	5	4	5	5	43	88	

Anexo H: Base de datos en SPSS

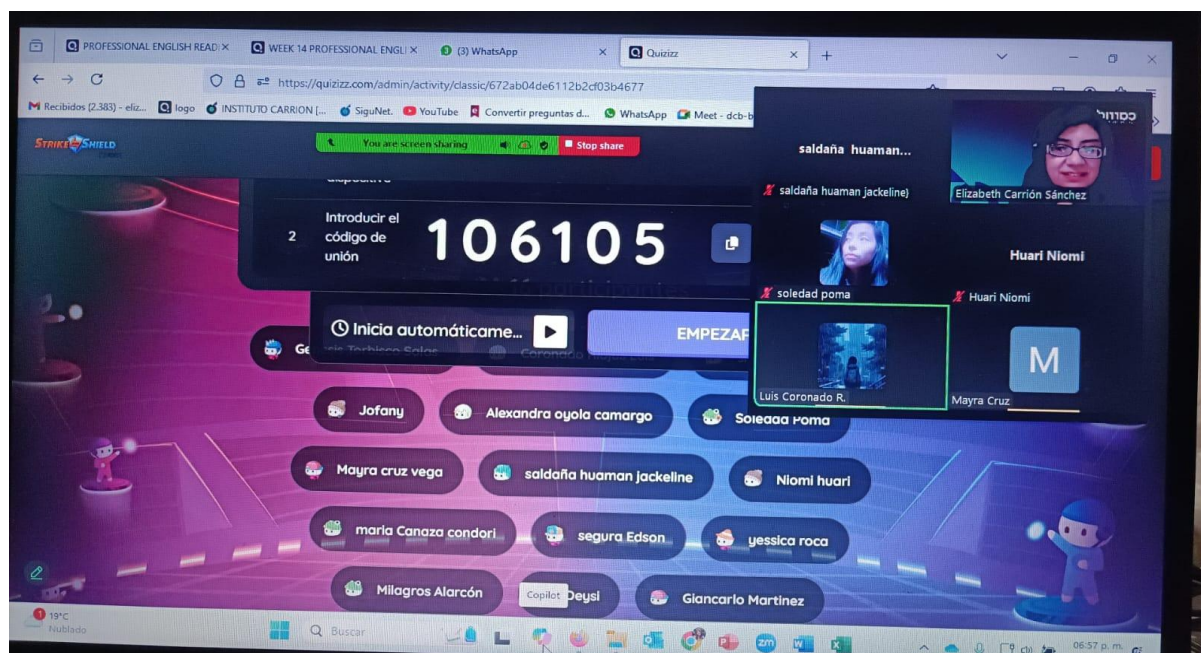
VA R 01	VA R 02	VA R 03	VA R 04	VA R 05	VA R 06	VA R 07	VA R 08	VA R 09	VA R 10	VA R 11	VA R 12	VA R 13	VA R 14	VA R 15	VA R 16	VA R 17	VA R 18	Qui ziss	VA R 20	VA R 21	VA R 22	VA R 23	VA R 24	VA R 25	VA R 26	VA R 27	VA R 28	Di m 1	VA R 30	VA R 31	VA R 32	VA R 33	VA R 34	VA R 35	VA R 36	VA R 37	VA R 38	Di m 2	Retiro ment			
4	5	4	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	4	4	4	4	76	1	4	3	3	3	3	4	4	3	8	3	3	3	4	4	3	3	3	5	1	59			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	90	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	3	88		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	90	
5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	5	5	5	4	81	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	1	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	6	77	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	90
5	4	5	5	5	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	4	4	4	79	5	4	4	3	5	5	5	4	3	8	3	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	7	75	
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	90
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	88
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	19	
4	5	4	5	4	3	3	5	4	3	5	4	3	5	4	4	4	5	74	5	5	3	2	5	5	5	5	3	8	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	9	77		
3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	3	51	3	3	3	3	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	67		
3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	4	4	4	4	5	5	4	4	5	9	75			
4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	74	5	4	4	4	5	5	4	4	4	9	3	4	5	4	5	5	4	4	4	8	77			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	3	1	5	5	5	4	4	7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	81		
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	3	3	1	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	8	73			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	89	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	90	
5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	64	4	3	3	3	3	3	3	1	1	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	2	56			
5	4	5	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	70	4	4	4	4	4	4	4	5	4	7	4	4	4	4	5	5	4	3	4	7	74			
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	89		

[illegible]

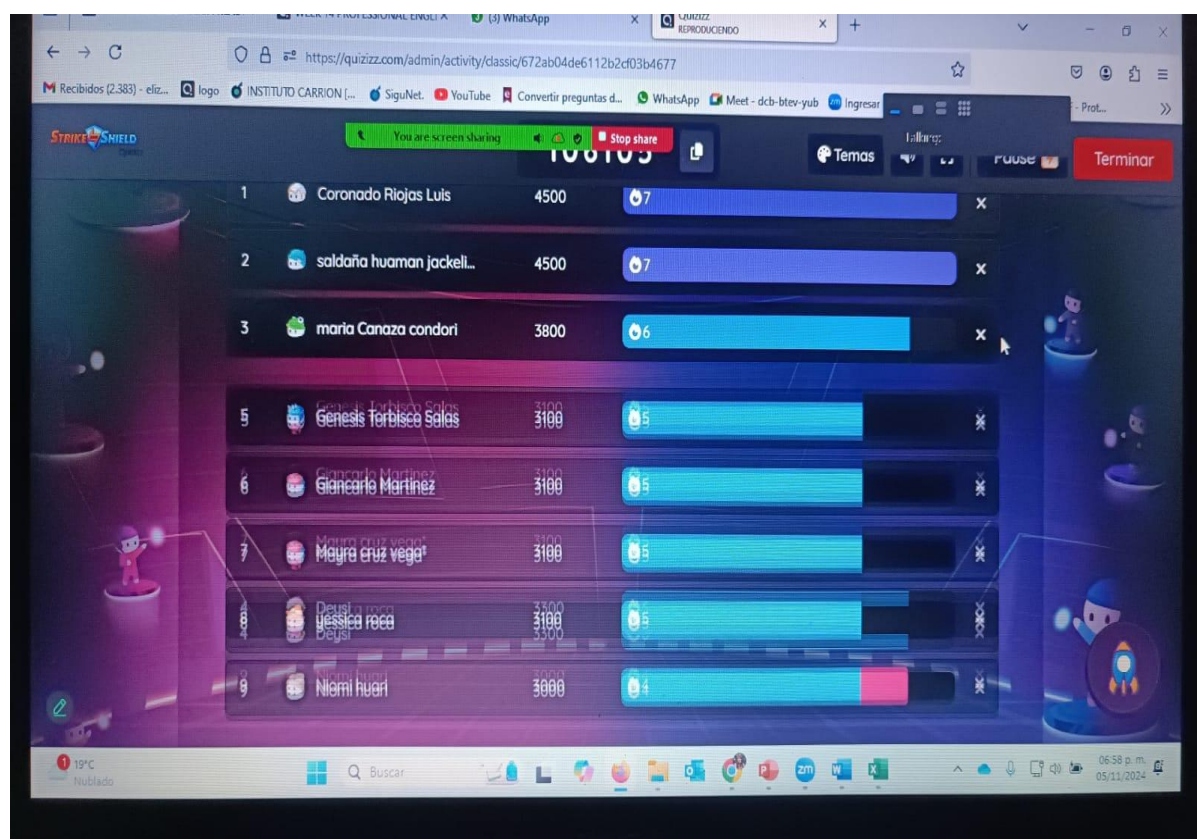
5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	81	5	5	5	4	4	4	5	5	4	1	5	5	4	5	5	4	5	4	4	1	82
5	3	1	3	3	3	3	4	1	3	3	3	1	2	3	3	3	4	51	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	8	61
2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	1	3	2	2	2	2	3	2	43	4	5	3	4	5	5	4	3	4	7	3	3	3	4	4	4	4	4	5	4	71
5	5	5	5	5	5	3	5	1	2	5	4	3	5	5	1	5	5	74	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	3	88

Anexo I: Evidencias de la aplicación del uso de la herramienta Quizizz.

DÍA 1: Esperando a los estudiantes para comenzar a jugar Quizizz.



Jugando Quizizz



1.

2.

The screenshot shows a Quizizz game in progress. The browser tabs include 'PROFESSIONAL ENGLISH READ...', 'WEEK 14 PROFESSIONAL ENGLISH...', '(3) WhatsApp', and 'Quizizz REPRODUCIENDO'. The URL is <https://quizizz.com/admin/activity/classic/672ab04de6112b2d03b4677>. The game interface has a dark theme with a rocket ship on the right. A 'You are screen sharing' notification is at the top. The leaderboard shows 8 participants, all with a score of 4500.

Rank	Participant Name	Score
1	Coronado Riojas Luis	4500
2	danela	4500
3	Genesis Torbisco Salas	4500
4	Glancarlo Martinez	4500
5	maria Canaza condori	4500
6	Mayra cruz vega*	4500
7	saldaña huaman jackell...	4500
8	sivipaucar romani yesi...	4500

The screenshot shows a Zoom meeting interface. On the left is a gallery view of participants. On the right is a Quizizz game interface showing a leaderboard with 6 participants.

Zoom Participants:

- saldaña huaman...
- saldaña huaman jackeline)
- Elizabeth Carrón Sánchez
- Huari Niomi
- soledad poma
- Huari Niomi
- Luis Coronado R.
- Mayra Cruz
- DANIELA MEND...
- DANIELA MENDOZA
- EDWIN EDSON SEGURA AROST...
- yessica roca
- Y
- yessica roca
- YESICA SIMPAUCAR ROMANI

Quizizz Game Interface:

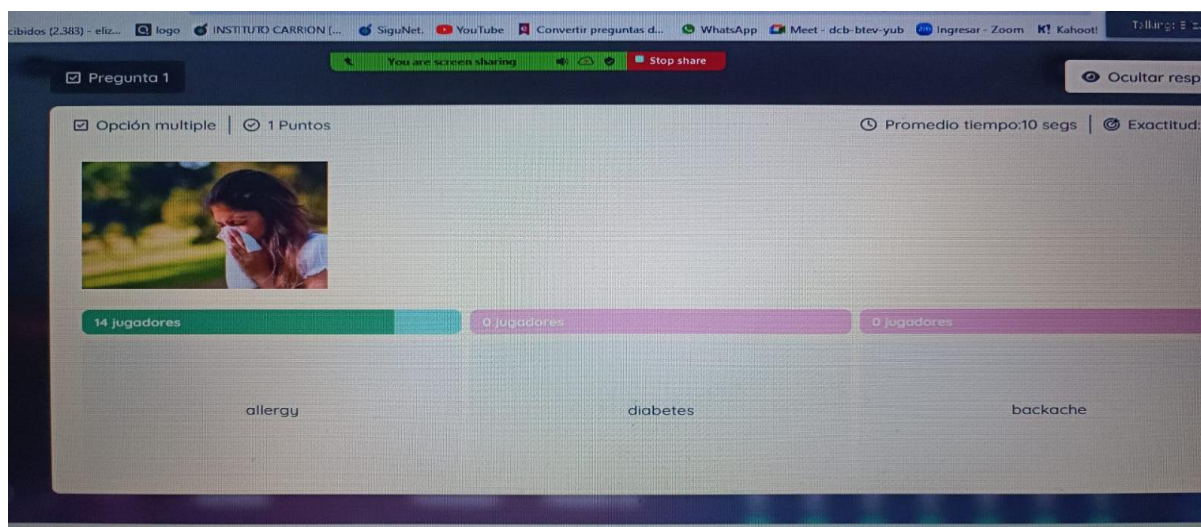
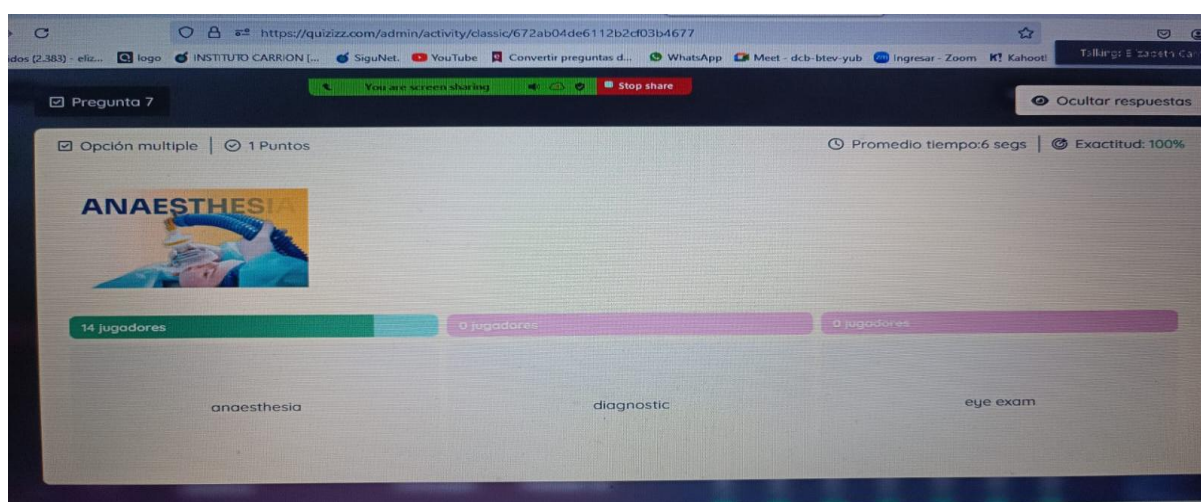
The browser tabs include 'PROFESSIONAL ENGLISH READ...', 'WEEK 14 PRO...', '(3) WhatsApp', and 'Quizizz REPRODUCIENDO'. The URL is <https://quizizz.com/admin/activity/classic/672ab04de6112b2d03b4677>. The game interface shows 16 participants. The leaderboard shows 6 participants with scores ranging from 1200 to 3100.

Rank	Participant Name	Score
1	Coronado Riojas Luis	3100
2	saldaña huaman jackell...	2400
3	Genesis Torbisco Salas	1800
5	Deysi	1200
6	Glancarlo Martinez	1200

¡Los ganadores!



Brindando la retroalimentación



DÍA 2: Jugando quizizz

Browser tabs: Signet, CARRION [Programa], CARRION [Inicio], (2) WhatsApp, Quizizz, Encuesta sobre el uso...

Address bar: <https://quizizz.com/admin/activity/classic/672b6f3937f113664d9355b6>

Top bar: Temas, Salir

Nombres	Puntuación	Precisión	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5
1 Sandra suarez	3100	100% (5 / 5 pts)	94%	97%	94%	86%	97%
2 Dennise Cacer...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
3 Honji Burga	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
4 Tatiana Avend...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
5 Yesenia A	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
6 Teresa fatima ...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
7 Dayana Juarez	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
8 Kiara Sifuentes	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
9 Miguel Ángel M...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
10 Luzmila Camp...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
11 Ruth Cayllahu...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
12 Jareth Alvarez	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓

System tray: 17°C, 09:28 a. m.

Browser tabs: Signet, CARRION [Programa], CARRION [Inicio], (2) WhatsApp, Quizizz, Encuesta sobre el uso...

Address bar: <https://quizizz.com/admin/activity/classic/672b6f3937f113664d9355b6>

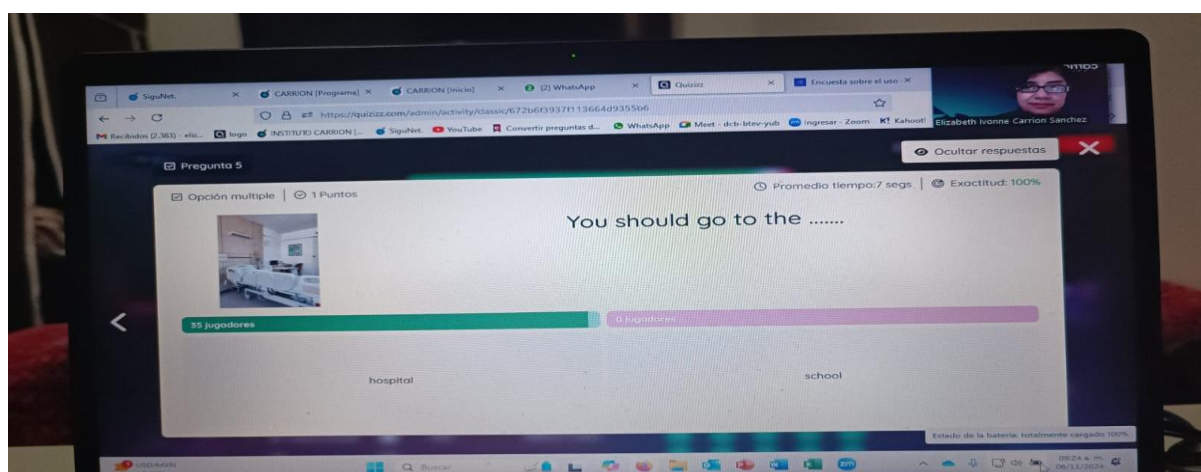
Top bar: Temas, Salir

12 Jareth Alvarez ...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
13 Fransseska Fig...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
14 maria mariano	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
15 conny camacho	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
16 Dayanara Nori...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
17 Sandra Suarez	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
18 NATHALY RIVE...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
19 LIZBETH SARA...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
20 MICHELLY TAY...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
21 Reyes Mendoz...	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
22 Allison Yaranga	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
23 Meylin Chaiña	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓
24 Pamela Cañari	3100	100% (5 / 5 pts)	✓	✓	✓	✓	✓

System tray: 17°C, 09:29 a. m.

Rango	Nombre	Puntaje	Porcentaje	Estado de respuestas
24	Pamela Cañari	3100	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
25	Deysi Luque	3100	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
26	Mariana Altam...	3000	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
27	Saly Silva	3000	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
28	Andrea Condo...	3000	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
29	guillen	3000	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
30	Mayra Ortiz NL	2600	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
31	Belen Quispe	2600	100% (5 / 5 pts)	✓✓✓✓✓
32	Omar ccayo	2400	80% (4 / 5 pts)	✓✓✓✓✗
33	NICOL ATANAC...	2400	80% (4 / 5 pts)	✓✓✓✓✗
34	Ruth Jaquelin ...	2400	80% (4 / 5 pts)	✓✓✓✓✗
35	Brenda Diaz	1200	40% (2 / 5 pts)	!✓!✓!✓
36	Dennise Cacer...	0	0% (0 / 5 pts)	! ! ! ! !

Brindando retroalimentación



¡LOS GANADORES!



DÍA 3: JUGANDO QUIZIZZ

452001

14 participantes

Mostrar solo los 5 primeros ☐

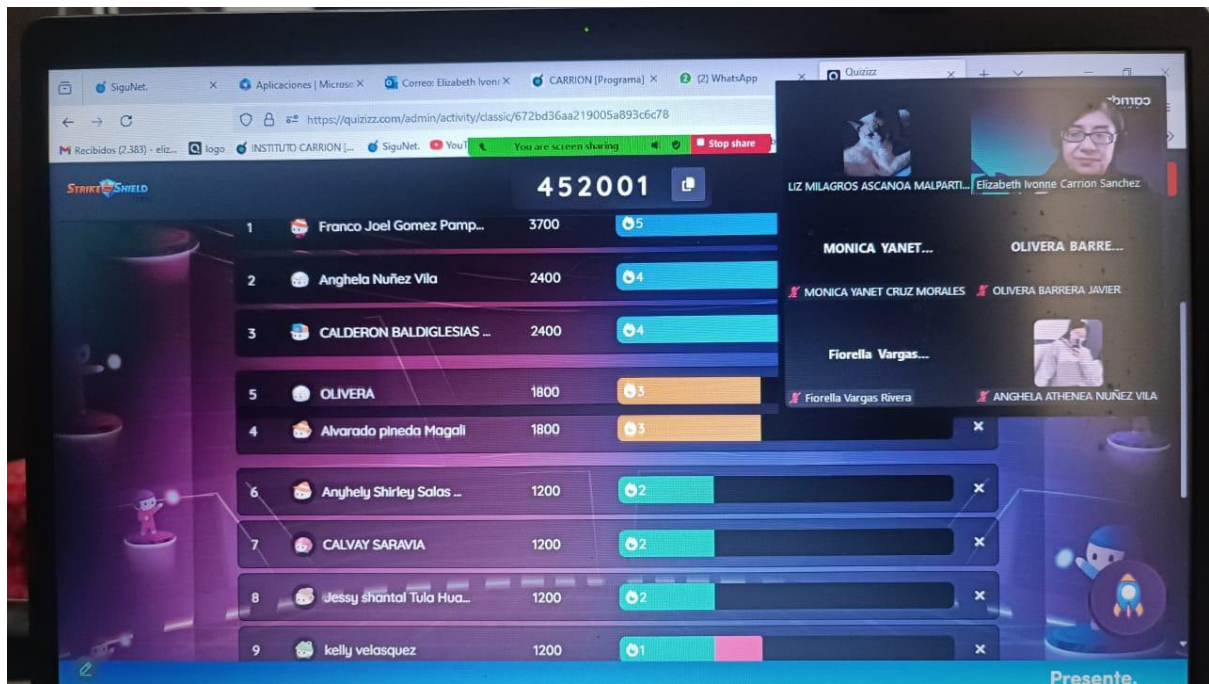
Ranking	Nombre	Puntuación	Progreso	Acción
1	Franco Joel Gomez Pamp...	5100	7	x
2	CALVAY SARAVIA	5000	7	x
3	Alvarado pineda Magali	4500	7	x
4	Anghela Nuñez Vila	4500	7	x
5	Anyhelly Shirley Salas ...	4500	7	x
6	CALDERON BALDIGLESIAS ...	4500	7	x
7	OLIVERA	4500	7	x

Presente.

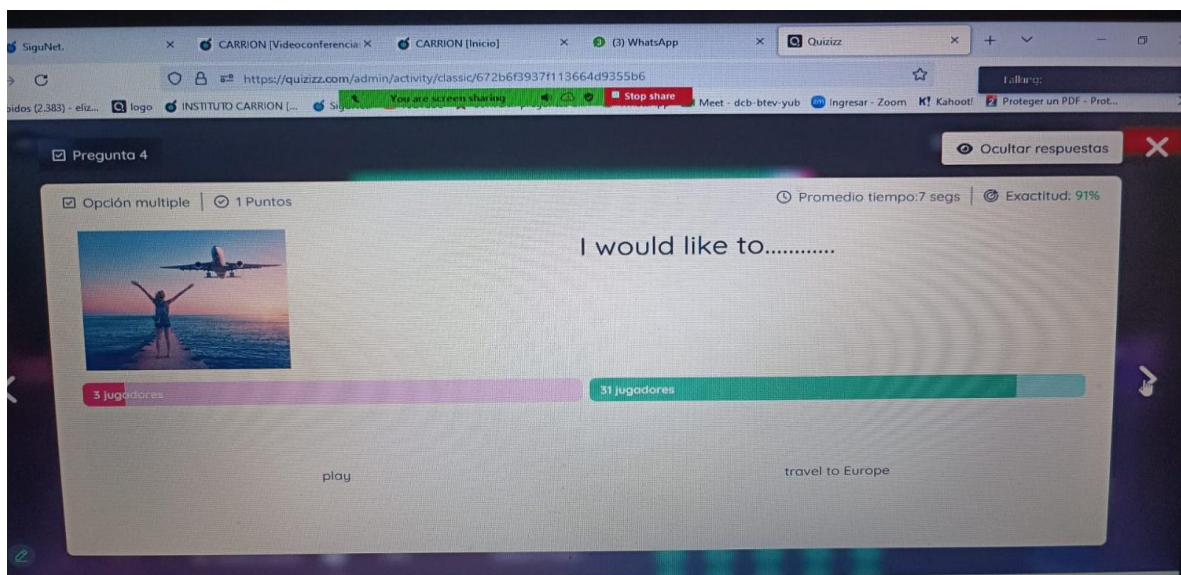
452001

6	CALDERON BALDIGLESIAS ...	4500	7	x
7	Jessy shantal Tula Hua...	4500	7	x
8	OLIVERA	4500	7	x
9	ROSA HAYDEE VILLACREZ ...	4500	7	x
10	Vargas Rivera Fiorella	4500	7	x
11	kelly velasquez	4400	6	x
12	Carla Elizabeth Mayta...	3300	6	x
13	Liz Ascanoa Malpartida	2600	5	x
14	...	...	...	...

Presente.



BRINDANDO RETROALIMENTACIÓN



DÍA 4: JUGANDO QUIZIZZ

Nombres	Puntuación	Precisión	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7
1 Cleo Bernabe	9100	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2 PACORI	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3 michelena	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4 Melissa Torres	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 Magali mamani	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6 LUZ	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7 villodas	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8 Mescco marian	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 Akemy Ramos ...	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10 Shantaly Miran...	7000	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11 Gutiérrez	6200	91% (10 / 11 pts)	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
12 Milagros Pilco	5300	73% (8 / 11 pts)	✓	!	!	✓	✓	✓	✓

7 villodas	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8 Mescco marian	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9 Akemy Ramos ...	7800	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10 Shantaly Miran...	7000	100% (11 / 11 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11 Gutiérrez	6200	91% (10 / 11 pts)	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓
12 Milagros Pilco ...	5300	73% (8 / 11 pts)	✓	!	!	✓	✓	✓	✓
13 Nathaly Mend...	3000	45% (5 / 11 pts)	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗
14 LLIULLI	2400	36% (4 / 11 pts)	✓	!	!	✓	✗	!	!
15 Melissa Palom...	1900	36% (4 / 11 pts)	✗	✗	✓	✓	✓	✗	✓
16 Aura	0	0% (0 / 11 pts)	!	!	!	!	!	!	!
17 Shantaly	0	0% (0 / 11 pts)	!	!	!	!	!	!	!
18 gabriela zamo...	0	0% (0 / 11 pts)	!	!	!	!	!	!	!

