



DOI: <https://doi.org/10.46296/yc.v6i10edespmay.0171>

APUNTES SOBRE LA HERRAMIENTA QUIZZIZ EN EL PROCESO DE EVALUACIÓN FORMATIVA DE LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR EN LA ESCUELA DR. AQUILES VALENCIA

NOTES ABOUT OF THE QUIZZIZ TOOL IN THE FORMATIVE EVALUATION PROCESS OF HIGHER BASIC STUDENTS AT THE DR. AQUILES VALENCIA SCHOOL

Zambrano-Avellan Gina Gisela ¹; De la Peña-Consuegra Geilert ²

¹ Lic. en Ciencias de la Educación, Espec. Castellano y Literatura. Profesora en la Escuela de Educación Básica Dr. Aquiles Valencia. Ecuador. Correo: ginazambrano1973@hotmail.com. ORCID ID: <http://orcid.or/0000-0002-1072-0605>

² Lic. en Educación, Espec. Biología, Doctor en Ciencias Pedagógicas. Docente Universidad Técnica de Manabí. Portoviejo, Ecuador. Correo: geilet.delapena@utm.edu.ec. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3765-9143>

Resumen

Las tecnologías educativas en la actualidad han estado presentes en mayor medida a partir de las situaciones por la pandemia en todo el mundo, Latinoamérica y en Ecuador que no es la excepción. En ese sentido, en los niveles educativos se ha tenido que instrumentar sin los medios disponibles, la preparación de los docentes y las condiciones de los estudiantes las modalidades a distancia con el empleo de la enseñanza telemática, la virtualización y sus herramientas digitales. Sobre las exigencias del empleo de herramientas y recursos digitales desde las aplicaciones tecnológicas en la educación, y que estas garanticen ciertos niveles de optimización en los procesos de enseñanza aprendizaje se tiene en cuenta en particular el siguiente problema científico: ¿cómo precisar el proceso de análisis sobre el comportamiento de la herramienta Quizziz en el proceso de evaluación formativa en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela "Dr. Aquiles Valencia"? El objetivo planteado en el estudio se centró en la analítica de la aplicabilidad de la herramienta Quizziz en el proceso de evaluación formativa en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela "Dr. Aquiles Valencia". El enfoque de la investigación es mixto, tanto a nivel cualitativo como cuantitativo y, es de tipo descriptiva, en la cual busca identificar el nivel de conocimiento de los docentes para el manejo de la herramienta Quizziz. La muestra de carácter intencional fue de 15 estudiantes, a los cuales se les aplicaron pre y post test para el grupo de control y el grupo experimental respectivamente. Para la recolección de los datos se emplearon instrumentos de tipo cuestionarios para los docentes y la observación científica por medio de las comprobaciones en el uso de la herramienta en los estudiantes. Con el análisis de los resultados, se establece que del pre – test y el post – test para el grupo experimental, presenta un incremento en promedio de un 20%; mientras que para el grupo experimental el pre – test arrojó un promedio superior al grupo control. Al igual que en el post – test, en donde el incremento llega a ser de hasta un 24%, lo que representa un avance significativo en la aplicación de Quizziz en el ámbito académico. Se aplicaron evaluaciones tipo cuestionario para valoración en clases, tanto para grupo control como en el experimental, al arrojar un 100% de precisión en el manejo tanto de contenido como de plataforma por parte de los estudiantes.

Palabras claves: Quizziz, Evaluación, Formación, Estudiantes Recursos digitales, Herramientas digitales.

Abstract

Educational technologies today have been present to a greater extent since the pandemic situations around the world, Latin America and Ecuador, which is no exception. In this sense, at educational levels, distance modalities have had to be implemented without the available means, the preparation of teachers and the conditions of students with the use of telematic teaching,

Información del manuscrito:

Fecha de recepción: 21 de febrero de 2022.

Fecha de aceptación: 05 de mayo de 2022.

Fecha de publicación: 09 de mayo de 2022.

virtualization and its digital tools. Regarding the demands of the use of digital tools and resources from technological applications in education, and that these guarantee certain levels of optimization in the teaching-learning processes, the following scientific problem is taken into account in particular: how to specify the process of analysis on the behavior of the Quizizz tool in the process of formative evaluation in the students of Basic Superior of the School "Dr. Achilles Valencia"? The objective set out in the study focused on the analysis of the applicability of the Quizizz tool in the process of formative evaluation in the students of Basic Superior of the School "Dr. Achilles Valencia". The research approach is mixed, both qualitatively and quantitatively, and is descriptive, in which it seeks to identify the level of knowledge of teachers for the management of the Quizizz tool. The intentional sample was 15 students, to whom pre and post tests were applied for the control group and the experimental group, respectively. For the collection of the data, questionnaire-type instruments were used for teaching uses and scientific observation through the verifications of the tool in the students. With the analysis of the results, it is established that the pre - test and the post - test for the experimental group, presents an average increase of 20%; while for the experimental group the pre-test yielded a higher average than the control group. As in the post - test, where the increase reaches up to 24%, which represents a significant advance in the application of Quizizz in the academic field. Questionnaire-type evaluations will be applied for assessment in classes, both for the control group and the experimental group, by showing 100% accuracy in the management of both content and platform by students.

Keywords: Maybez, Evaluation, Training, Students digital resources, Digital tools.

1. Introducción

La pandemia originada por el denominado Covid-19 ha desencadenado cambios radicales en la cotidianidad y, por ende, un sostenido impacto en el ámbito de la educación que no queda exento de las irregularidades existentes por esta causa. Esto, afecta directamente los procesos académicos a nivel global y pone en evidencia la aparición de problemas en los estudiantes. Asimismo, se ha forzado a modificar la metodología de enseñanza tradicional, así como su proceso evaluativo en general, ya que la misma, no debe ser visualizada como un instrumento de medición, sino más bien, como un

instrumento de mejoramiento continuo y permanente. En el cual, todos los actores de la comunidad educativa sean capaces de valorar el nivel de comprensión o ejecución, y su vez, puedan trazar estrategias para mejorar las dificultades que se presentan.

Por ello, Duran & Rosero (2017) expresa entorno a las herramientas telemáticas que las denominadas tecnologías de información y comunicación (TIC):

"(...) juegan un rol fundamental en el proceso transformador de la sociedad, tanto a nivel del sistema educativo, el cual vive momentos de cambios, que impulsados por el efecto de la pandemia han



reformado como se generan las relaciones sociales y, que a su vez intervienen en la simbiosis tecnología – educación” (Duran, & Rosero, 2017 p.112)

Tanto es así, que a pesar que las tecnologías de este tipo no se consideran del todo nuevas, si representan un eje innovador en las aulas de clase y su incorporación a la educación se convierte en un reto para los docentes al momento de llevar a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje, incluido por supuesto el de evaluación. Ya que la forma en que se muestra, se desarrolla y se evalúan los contenidos, puede o no ser del agrado y la funcionalidad del estudiante, quien se puede considerar como el beneficiario o el afectado, por una buena o mala práctica didáctica de las herramientas y recursos digitales que están presentes en las llamadas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC).

De acuerdo con Casado & Casado (2017), dentro del conjunto de herramientas tecnológicas, se encuentra la aplicación “Quizizz”, que por su carácter interactivo ha

desarrollado un aprendizaje social y la curiosidad intelectual, hasta llegar incluso a ser una herramienta evaluativa de carácter lúdico. Los docentes pueden utilizarlo con fines de evaluación o para poner metas significativas a los estudiantes sobre el uso de métodos de investigación para crear su propio cuestionario. En efecto, el innovar en herramientas digitales de esta naturaleza para el proceso de evaluación formativa es indispensable para reconocer el nivel de conocimiento logrado por los estudiantes y evitar la falta de elementos claves para evaluar.

En concordancia, según el SERVIR (2017), Quizizz es considerada una web/app gratuita que permite crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida. Con la cual, los estudiantes pueden responder de tres maneras distintas: en un juego en directo, como tareas, o de manera individualizada. Dicha herramienta, se puede utilizar en todos los niveles educativos, y ser aprovechada también, en procesos de capacitación. Por ello, como recurso educativo, “Quizizz” permite a los docentes promover espacios para evaluar el aprendizaje de los estudiantes, al proporcionar una

retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por los estudiantes, y de incluso poder gamificar en los procesos de enseñanza-aprendizaje generados en un curso en las diversas materias. La misma, facilita compatibilidad con todos los dispositivos y ordenadores con que se cuenta, y posee una versión en línea y una aplicación para celulares que opera con comodidad de los usuarios.

De igual manera, Román (2020) expresa que “Quizizz” es:

“(...) una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten, ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma”. (Román, 2020 p. 221)

Asimismo, Quizizz es una aplicación para crear preguntas personalizadas de manera lúdica y divertida, donde el docente genera las preguntas en la web y le proporciona a los estudiantes la página web y el código del cuestionario para responder desde un ordenador o dispositivo

móvil; al ser este compatible con todos los dispositivos y ordenadores (Gobierno de Canarias, 2018).

Además, es una plataforma online y gratuita, mediante la cual se pueden crear evaluaciones en la cual se considera el ritmo de aprendizaje de los estudiantes de forma individualizada. Una de sus ventajas es que puede ser utilizada en cualquier dispositivo tecnológico que tenga un navegador web, también existe una aplicación Quizizz Student app para iOS y Android, se cuenta también con una página web, todos estos mecanismos permiten que los estudiantes ingresen a los cuestionarios generados por los docentes.

En tanto, Ávila et al. (2019) señalan que:

“(...) otra de las ventajas de la herramienta es que entrega resultados y reportes con respecto al porcentaje de avance en aprobación de las actividades propuestas pudiendo ser descargado en Excel cuando contestan los cuestionarios los estudiantes”. (Ávila et al. 2019 p. 79)



Por ello, Quizizz es utilizada para actividades online en todo el mundo, gracias a su estructura interna, es posible brindar una plataforma divertida y motivadora que puede ser usada en diferentes contextos tales como: pruebas de selección múltiple donde se selecciona la alternativa correcta en un tiempo establecido, que puede configurarse el cuestionario para que existan más de una respuesta correcta. Otra configuración posible, es que los estudiantes pueden ingresar cuando lo programen, y que se pueden agregar imágenes como respuestas, música para cada pregunta y respuesta, en función de una adecuada gamificación. (Balasubramanian, 2017).

Tal es así, que Contreras y Eguía (2017) definen a la gamificación como: “un proceso de mejora, con posibilidades para proporcionar experiencias de juego y con el fin de apoyar a las actividades que desarrollan los usuarios”. (Contreras, & Eguía, 2017 p. 62) Lo que contrasta con la definición de García et al. (2018), quienes refieren que la gamificación no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando”, ni tampoco es lo mismo

referirse al término para señalar el aprendizaje a través de videojuegos, de aplicaciones móviles (App) o de cualquier otra tecnología de información y comunicación (TIC); sino que se trata del uso de elementos con diseño de juegos en contextos tradicionalmente no lúdicos.

Con ello, se tiene que cada vez más instituciones educativas de todos los niveles optan por este modelo como alternativa a las estrategias tradicionales del aula, basándose en algunos de sus beneficios más destacables para estudiantes y docentes, tales como: mejorar la actitud de los estudiantes para con su aprendizaje; eliminar el temor al fracaso al transmitirse que perder siempre es una posibilidad; enseñar a trabajar en equipo y; e informar la importancia de la competencia sana.

En contexto, en las instituciones educativas, el sistema de evaluación siempre ha sido un motivo de debate; sin embargo, bajo la coyuntura actual de pandemia y, ante el reto de llevar a cabo el desarrollo del proceso de enseñanza – aprendizaje en una modalidad remota. Por ello, Bolaños et al.

(2020) señalan que, si bien son diversos los temas que preocupan e inquietan en este momento a los docentes, la cuestión de la evaluación ha surgido con mayor protagonismo. A lo que, para extraer el máximo potencial al proceso de evaluación es preciso conocer más de un sistema o herramienta para extraer información relevante sobre el aprendizaje de los estudiantes.

En tal sentido, es necesario el perfeccionamiento del proceso evaluativo desde momentos de mayor flexibilidad, menos tradicionalismos, más efectivos y eficientes, con la debida concepción formativa y transformadora que requiere; y todo esto, debe en estos momentos pasar por el prisma del empleo de las herramientas y recursos digitales como el momento histórico lo impone hasta convertirse en un gran reto para la educación contemporánea y actual en el contexto latinoamericano y ecuatoriano en particular.

En la actualidad, se puede decir que la situación del sistema educativo con respecto al proceso evaluativo de conocimientos se encuentra en momentos de cambio. Más allá de calificar con una simple nota

numérica el desempeño final de un estudiante, se pretende facilitar la búsqueda, identificación y análisis de errores y problemas para su consiguiente solución antes de que concluya el período de evaluación.

Bajo estos criterios, en la Escuela de Educación Básica “Dr. Aquiles Valencia”, se observa la falta de implementación de una herramienta tecnológica en el proceso de evaluación a los estudiantes de educación Básica Superior. Al tener en cuenta este aspecto, se establece que es una situación problemática, por cuanto la utilización de la calificación del portafolio no refleja el aprendizaje logrado en los estudiantes.

En la Escuela de Educación Básica “Dr. Aquiles Valencia”, se requiere el aprovechamiento de las ventajas que ofrecen las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, una de ellas el Quizizz, como una herramienta que incentiva a los estudiantes a la inmersión en el ámbito tecnológico, repercute en la generación de gran importancia para los estudiantes de la institución.

Por ello, sobre la base de las visitas regulares realizadas a clases, y la



experiencia de los autores del estudio en cuestión, se desarrolló el mismo en función de una problemática que exige ¿cómo precisar el proceso de análisis sobre el comportamiento de la herramienta Quizizz en el proceso de evaluación formativa en los estudiantes de Básica Superior de la Escuela “Dr. Aquiles Valencia”?

De tal manera, que la ejecución del proceso evaluativo en la docencia, se debe a la búsqueda del mejoramiento de la calidad educativa y, poder presentar en la actualidad una opción para conseguir en el estudiante una mejora en su aprendizaje. Por ello, en el estudio realizado se consideró como los beneficiarios directos a los estudiantes de Educación Básica Superior, los cuales fueron seleccionados como muestra representativa, ya que con la aplicación del uso de la herramienta tecnológica Quizizz, direccionada por los docentes, se incorpora a su proceso de enseñanza-aprendizaje, motivándolos a consolidar los conocimientos de las asignaturas.

Además, la investigación fue factible debido a que la institución cuenta

con los recursos tecnológicos necesarios y disponibles para su utilización. Al tenerse, como premisas específicas, el identificar el conocimiento previo que poseen los docentes que imparten clases a los estudiantes de Básica Superior, en cuanto al manejo de la herramienta Quizizz en el proceso de evaluación formativa. Su implementación durante el desarrollo del proceso de evaluación formativa y, describir la eficacia que esta puede tener desde la realidad contextual en que se utiliza.

2. Materiales y métodos

El enfoque de la investigación es mixto, por tanto están presentes elementos tanto cualitativos como cuantitativos, ya que los resultados se representan desde valores numéricos, gráficos y la necesaria interpretación de datos logrados en la práctica y por la vía del análisis bibliográfico. Es estudio es de tipo descriptivo, ya que identifica el nivel de conocimiento de los docentes y describe el desarrollo de la aplicación de la herramienta en un periodo de tiempo determinado. Además, también es de campo ya

que se realiza en el lugar donde ocurren los hechos y directamente en el contexto de actuación de los principales actores con los que se interactúa ya sea de forma directa o indirecta. Y finalmente, es documental porque se recurre a fuentes bibliográficas en las que se apoyó para el desarrollo del proyecto de investigación, y así lograr la comprobación de la eficacia de la misma. Adicionalmente, referencias bibliográficas, libros, documentos, con el objetivo de llegar a profundizar y desarrollar un adecuado análisis desde diferentes fuentes de información aplicadas al momento de utilizar las herramientas.

La población considerada es de 33 estudiantes de Básica Superior, la cual está representada por 13 estudiantes de Octavo, 13 de Noveno y 7 de Décimo, respectivamente. De los cuales, se tomó una muestra por conveniencia de 15 estudiantes seleccionados de los años básicos superiores antes señalados, del paralelo "A" del turno matutino regular de la Escuela de Educación Básica "Dr. Aquiles Valencia"; ya que es un grupo que se caracteriza por ser responsable en sus tareas, activos y participativos.

Las edades de estos estudiantes oscilan entre los 13 a 15 años respectivamente. Dicha muestra, es segregada en dos grupos (control y experimental) para el análisis de los criterios del razonamiento lógico en los temas correspondientes a "El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo" y "La Literatura".

Asimismo, se tuvo en cuenta como métodos de investigación de nivel teórico el histórico - lógico, el análisis y síntesis, y el inductivo – deductivo, ya que se profundizó en el proceso o fenómeno objeto de estudio, hasta comprender sus esencialidad y funcionamientos en la práctica pedagógica, para descubrir los efectos que causa el uso de la herramienta en los estudiantes y sobre esta el logro de las requeridas inferencias y síntesis de ideas en los resultados respecto a la propuesta de evaluación formativa. La técnica para los datos cuantitativo que se utilizó fue la encuesta, mediante el instrumento de tipo cuestionario con preguntas cerrada para los estudiantes.



3. Resultados y discusión

De acuerdo con Tecneo (2018), a nivel latinoamericano, la accesibilidad a la tecnología de la información y las comunicaciones (TIC) en función de los procesos educativos, ha roto todos los moldes del ámbito educativo, para lo cual, los modelos de instrucción estandarizados y monolíticos, han tenido que ajustarse a las necesidades del estudiante actual y una mayor flexibilización curricular y didáctica. Parte de ello, radica en la implementación de las herramientas en línea, que vienen a convertirse en un refuerzo complementario para la educación presencial (modalidad híbrida o “blended learning”). Con ello, el docente una vez definidos los objetivos de clase en cada materia, le proporciona al estudiante la libertad de estudiar la temática y ser evaluada a través de plataformas.

Así se genera un aprendizaje interactivo por medio de aplicaciones de todo tipo, entre las cuales, se encuentran las herramientas tecnológicas de gamificación, las cuales corresponden al uso de elementos de diseño de juegos, pensamiento y mecánica, al hacer

uso de aplicaciones como es el caso de Quizizz. Lo que permite al docente, una toma de decisiones basadas en datos, redireccionar de ser necesario, reforzar y hacer seguimiento al proceso de aprendizaje de cada estudiante.

Por ejemplo, Tejada (2020) señala, que en Ecuador se implementó la herramienta tecnológica Quizizz para la evaluación del rendimiento académico de la asignatura de Legislación Militar, con los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, donde la población objeto de estudio consistió de 104 participantes, fundamentada en un tipo de investigación cuasiexperimental con enfoque mixto. Para esta, se establecieron grupos experimentales y de control en función de la aplicación Quizizz, para la posterior obtención de datos por medio de una encuesta a los estudiantes de ambos grupos, en donde se llegó a conclusiones de que Quizizz favorece la motivación de los estudiantes y la participación en mayor medida, por lo que se incide en mejoras en el rendimiento académico.

Para la docencia, las herramientas tecnológicas representan una alternativa en el aula, al fomentar en los estudiantes, su actuación en el propio proceso de aprendizaje. Por ende, Carper (2012) expresa que, para definir las herramientas tecnológicas, se debe partir del hecho que estas se sustentan en la recolección de conocimientos implementados para la creación de instrumentos, ya sean físicos o virtuales, para hacer más fácil el desempeño del ser humano. Así pues, las herramientas tecnológicas, se pueden conceptualizar como los:

“(...) dispositivos o programas diseñados que facilitan el trabajo y, que además permiten la aplicación de los recursos de manera efectiva, ya sea intercambiando información y conocimiento dentro o fuera de las organizaciones”. (Carper, 2012 p. 201)

Esto contrasta, con lo señalado por Trujillo, (2015) quien expresa que el consecuente empleo de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo, genera que el docente se desempeñe de manera más expedita en un ambiente tecno – educativo, al necesitar incluso

estar en consecuente actualización para garantizar fomentar en el estudiante la innovación, la interconexión y, la instantaneidad. Para así, delinear de manera efectiva el objetivo central de una herramienta tecnológica para el aprendizaje del estudiante, que no es otro que el procurar un método flexible y útil que le permita adquirir formación para su desempeño profesional.

Otro aspecto positivo de las herramientas tecnológicas en la educación, es su aprovechamiento para brindar oportunidades a estudiantes que presentan alguna discapacidad, al demostrarse la versatilidad de estas herramientas, y ofrecer así, posibilidades educativas que se adaptan en función de la discapacidad y la necesidad educativa (Romero et al., 2017).

Tal como señalan Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo (2015), con el crecimiento de las herramientas tecnológicas aplicadas a la educación, se han nutrido de igual manera las denominadas teorías del aprendizaje, de las cuales se representan las diferentes ramas del saber. El cual, se desarrolla en función del entorno donde se



encuentra, transformado en función de las necesidades del medio y el contexto, y haciéndose parte de la creación del individuo, de su propio conocimiento relacionado con los demás, en combinación de medios formales e informales de comunicación en un aprendizaje.

También es importante tener en cuenta lo relativo a la gamificación, sobre la cual, de acuerdo con Area y González, (2015), la “gamificación”, consiste en la utilización de componentes del “diseño de juegos en entornos no lúdicos con el fin de que las personas puedan adquirir conocimientos y destrezas propias de su entorno de manera divertida”. (Area y González, 2015 p. 54)

En tal sentido, la gamificación se considera fundamental para el diseño de experiencias en entornos de enseñanza-aprendizaje y se complementa perfectamente con el empleo de la aplicación Quizizz. De esta manera, son incorporados al ámbito educativo componentes esenciales para la interacción y motivación en el estudiante hacia la potencial información, por medio de incentivos en función a los niveles de dificultad a los que van subiendo.

Por ende, Borrás (2015) señala que la “gamificación” genera la activación del interés y la motivación por aprender y fomenta un nivel de aprendizaje más significativo, estimulando al estudiante. Asimismo, señala que la gamificación, resulta en la retroalimentación constante que suelen recibir los docentes; ya que, en varias ocasiones, la realización de actividades lúdicas en el aula. Se pueden tornar beneficiosas, ya que no solo se percibe la participación de los estudiantes, sino que también se recolectan de manera directa sus opiniones. Estas actividades generan mayor motivación en los estudiantes, y ellos pueden desarrollar la confianza para expresar comentarios a sus docentes sobre la manera de cómo les sería atractiva la dinámica de clases, incrementando de esta manera las estrategias metodológicas que el docente puede aplicar con el grupo.

Una de las herramientas que se puede utilizar para gamificar en el empleo de las aulas virtuales es la aplicación Quizizz, que se encuentra de forma libre en la web (<https://quizizz.com>). Ávila, et al.

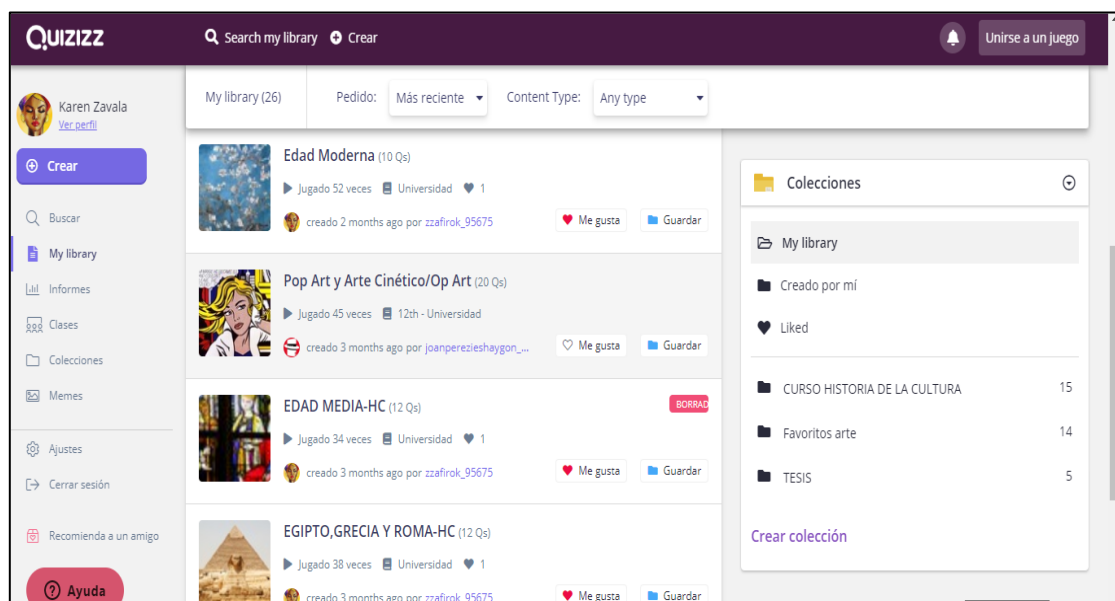
(2019), mencionan que Quizizz “es una plataforma online y gratuita que permite crear evaluaciones de acuerdo con el ritmo de trabajo de cada estudiante”. (Ávila, et al. 2019 p.4)

La herramienta web es de carácter lúdico, que permite crear juego tipo trivia, con preguntas elaboradas por el docente, que son inscritas en la página de la aplicación. Con la suscripción se tiene la opción de

utilizar Quizizz elaborados por otros usuarios y, que están categorizados para acceder a ellos por un buscador de palabras con temas en general, como literatura, psicología, matemáticas, etc.

A continuación, en las siguientes figuras se pueden apreciar capturas con elementos gráficos sobre la estructuración y funcionalidad de dicha aplicación.

Figura 1: Ejemplificación de Muro de inicio de la aplicación Quizizz con diferentes temas.

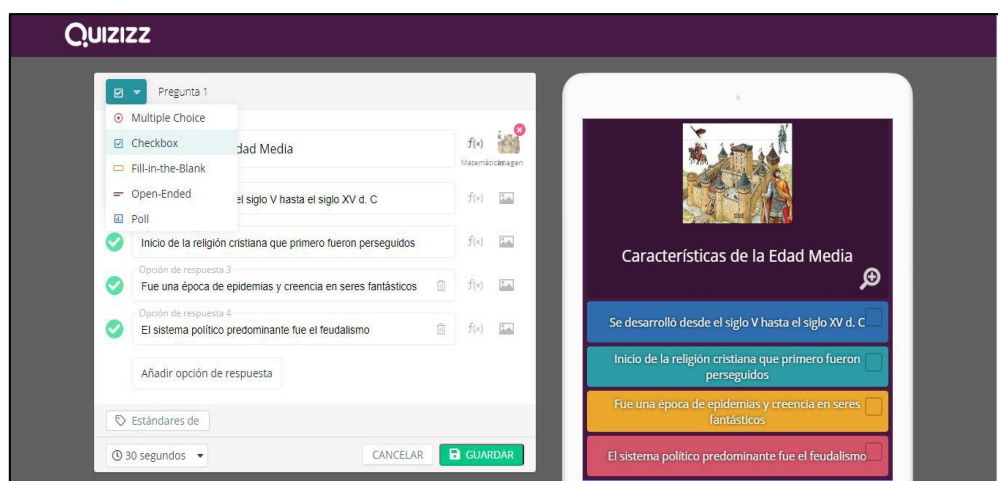


Fuente: Elaboración de los docentes.

Cada Quizizz se crea al utilizar plantillas preestablecidas o formatos de diseño existentes, que permiten introducir imágenes, tipos de

respuestas, como las de opción múltiple, verdadero o falso, entre otras formas.

Figura 2: Ejemplificación de Pantalla de edición para crear las preguntas del Quiz según el tipo de respuesta

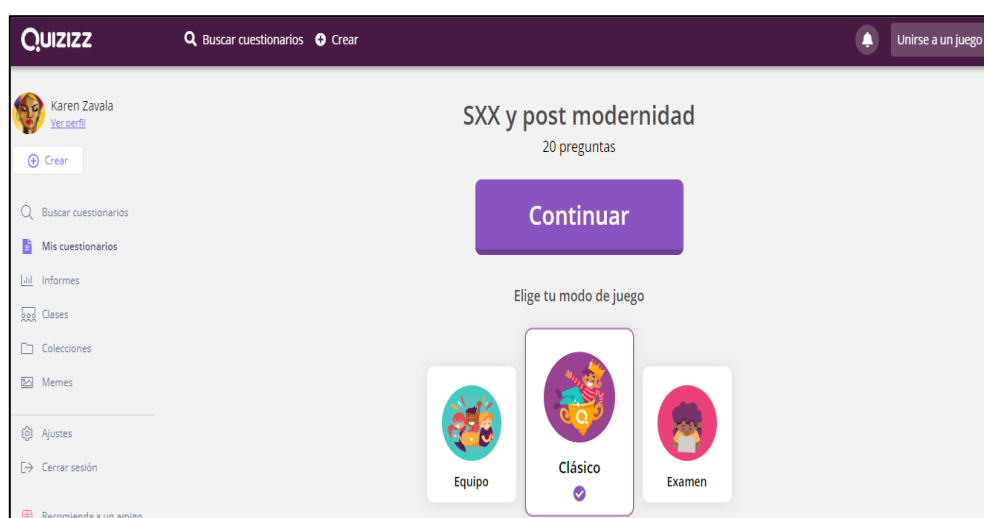


Fuente: Elaboración de los docentes.

Los Quizizz pueden ser usados como si fueran pruebas o exámenes de conocimientos, ya que la aplicación ofrece tres modos de

juego, el clásico que es el tipo trivia, el modo equipo que separa los alumnos en grupos para competir y el modo examen individual.

Figura 3: Ejemplificación de Pantalla de elección del tema del Quiz y el modo de ejecución antes de invitar al estudiante.

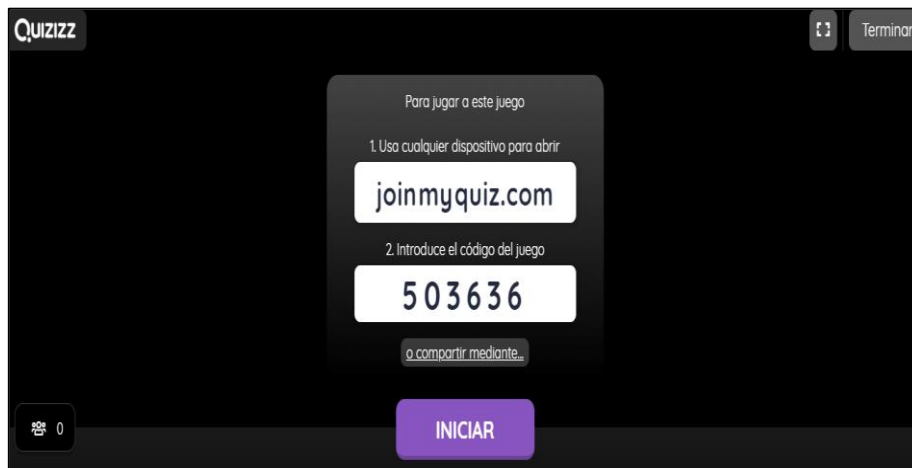


Fuente: Elaboración de los docentes.

El docente elige el Quiz que se va a desarrollar, e invita a los demás estudiantes mediante un enlace que brinda la aplicación o con un código de acceso específico para el quiz.

Estas invitaciones son compatible con todos los formatos de los dispositivos digitales.

Figura 4: Ejemplificación de Elección del tipo de invitación, por medio enlace y código específico para unirse al juego.

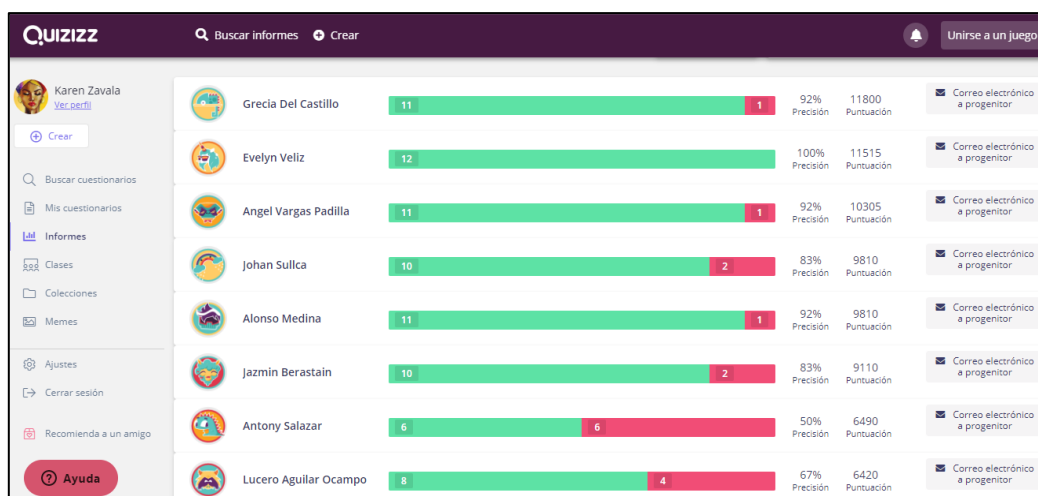


Fuente: Elaboración de los docentes.

Los estudiantes deben ingresar uno a uno a jugar a través de cualquier dispositivo con conexión a internet como tablet, celular, portátil o PC. Al entrar, todos los estudiantes invitados, el docente genera el inicio al juego, y permite que la actividad se realice tanto de forma sincrónica, como de manera asincrónica. En la cual, el docente especifica un rango

de tiempo para que los estudiantes puedan desarrollar el Quizizz. En ambas opciones, el docente recibe un detallado informe de los puntajes, tiempos, márgenes de error y ranking de los estudiantes participantes, lo que sirve por supuesto para el proceso evaluativo de sus desempeños (Moncada, 2017).

Figura 5: Ejemplificación de Pantalla de registro del ranking de participación de estudiantes en el Quizizz o Evaluación.

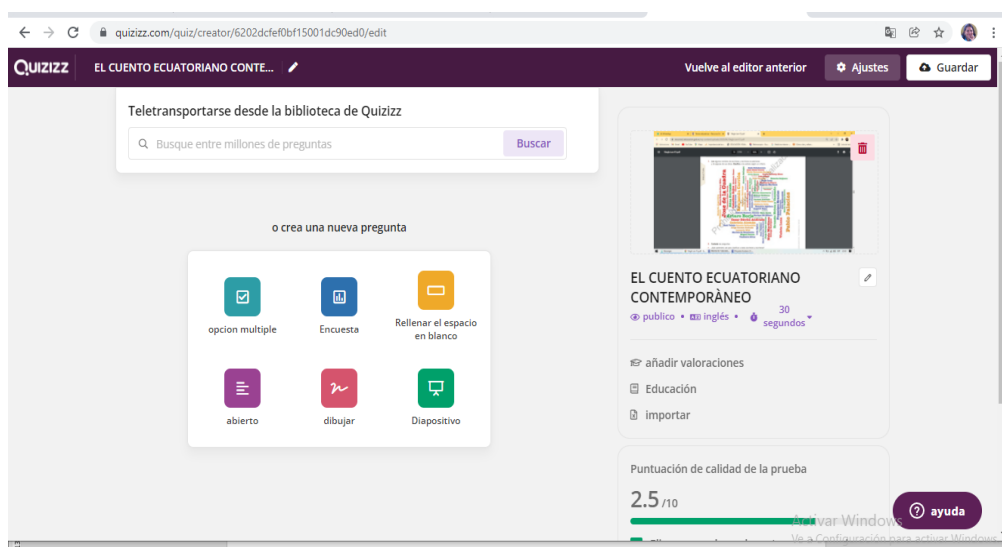


Fuente: Elaboración de los docentes.

La aplicación genera resultados y reportes sobre la puntuación y el porcentaje de precisión, los cuales pueden ser descargados en formato Excel, donde se especifica la respuesta de cada estudiante a cada

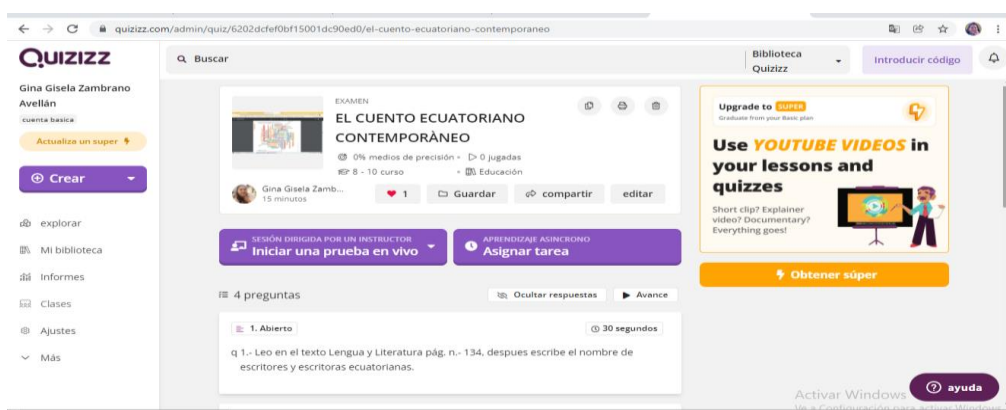
pregunta. Además, una vez contestado el cuestionario, los estudiantes también pueden revisar sus respuestas y realizar una autoevaluación inmediata. (Ávila et al., 2019).

Figura 6: Pantalla de montaje en plataforma Quizizz de “El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo”.



Fuente: Elaboración de los docentes.

Figura 7: Encuesta en plataforma Quizizz sobre “El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo”.



Fuente: Elaboración de los docentes.

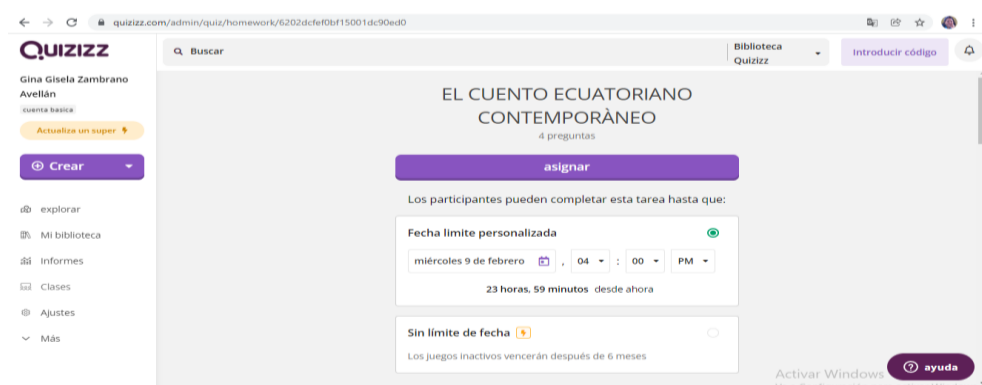
De igual manera, la técnica seleccionada para la recolección de datos, de la incorporación y la comprobación de la eficacia del uso

de la herramienta en los estudiantes fue la técnica de observación. Ya que, mediante esta técnica se participa activamente, con una

actuación como espectador de las actividades que se realizan para, posteriormente, recabar datos que

pudiesen implicar relaciones mediante el instrumento de ficha de observación.

Figura 8: Asignación de encuesta Quizizz sobre “El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo”.



Fuente: Elaboración de los docentes.

Además, se usa la técnica bibliográfica, mediante instrumento de fuentes primarias y secundarias para la revisión de la literatura.

La investigación se inició con la aplicación de un pre – test para la muestra de 8 estudiantes seleccionados para el grupo control y, de 7 estudiantes que conforman el grupo experimental. Todo ello, con el fin de diagnosticar el nivel de uso de la aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje, como se evidenció con los ejemplos en las figuras anteriormente.

De tal manera, se consideró para efectos del análisis del pre – test, escalas de calificación mínima de valoración de 1 punto y una

calificación máxima de 5 puntos, constituida por elementos de gamificación. Para analizar los resultados, se tomó como referencia el siguiente baremo para la valoración del rendimiento académico de los estudiantes en el test:

Tabla 1: Baremo de valoración.

Escala del 1 al 5	Valoración
1 al 2	Nivel Bajo
2 a 4	Nivel Medio
4 a 5	Nivel Alto

Fuente: Elaboración propia.

Luego de ser aplicado el pre – test a los 15 estudiantes seleccionados como muestra representativa, los cuales fueron segregados en grupos control y grupo experimental, se



obtuvieron los siguientes resultados resumidos sobre el empleo de dicha aplicación:

Tabla 2: Resultados del pre – test, grupo control y experimental.

Nº de Estudiante		Calificación pre – test	Valoración
Grupo Control	E1	4	Alto
	E2	2	Bajo
	E3	3	Medio
	E4	1	Bajo
	E5	3	Medio
	E6	1	Bajo
	E7	1	Bajo
	E8	2	Bajo
Promedio		2,1	Medio
Grupo Experimental	E9	3	Medio
	E10	3	Medio
	E11	4	Alto
	E12	3	Medio
	E13	2	Bajo
	E14	3	Medio
	E15	5	Alto
Promedio		3,3	Medio

Fuente: Elaboración propia.

De los resultados señalados, se tiene que los estudiantes poseen un medio nivel de razonamiento lógico. De manera más específica, se tiene que el grupo control obtuvo un promedio de 2,1 puntos de 5, lo cual resulta de acuerdo al baremo preestablecido, en un índice académico medio. Por su parte, el grupo experimental, aunque en

promedio obtuvo una décima más que el anterior, con 3,3 puntos de 5, también se arroja como resultado en promedio un índice académico medio. Asimismo, se detalla que tanto el grupo control como el grupo experimental arrojan los mismos resultados para la variable en estudio, es decir, en promedio coinciden en un medio nivel de conocimiento.

Posteriormente, se procedió en el caso del grupo control a desarrollar el proceso de enseñanza tradicional, mientras que para el grupo experimental se implementó una propuesta de intervención basada en la gamificación con la aplicación

Quizizz, para estimular específicamente el razonamiento lógico en el referido grupo. Al seguir, este orden de ideas, se muestra a continuación un resumen de la propuesta de intervención considerada en este estudio:

Tabla 3: Propuesta de intervención implementando Quizizz para grupo experimental.

Contenidos	Clase(s)	Estrategia de Enseñanza para el	Estrategia de Enseñanza para el Grupo Experimental
Asignatura	1	Guía en formato Word enviada por correo	Herramienta Quizizz para gamificación en aula y/o casa

Fuente: Elaboración propia.

Como se puede observar en la tabla anterior, se planificó una clase virtual para que el estudiante proceda a la interacción con la Herramienta Quizizz. Finalmente, al culminar la acción programada, se aplicó la prueba post – test a ambos grupos: control y experimental.

La última, con la misma naturaleza y grado de dificultad que el pre – test y con una calificación mínima de 1 punto y máxima de 5 puntos. En este sentido, se describen a continuación los resultados obtenidos por ambos grupos:

Tabla 4: Resultados del post – test, grupo control y experimental.

	Nº de Estudiante	Calificación pre – test	Valoración
Grupo Control	E1	5	Alto
	E2	3	Medio
	E3	3	Medio
	E4	3	Medio
	E5	4	Alto
	E6	1	Bajo
	E7	5	Alto
	E8	5	Alto
Promedio		3,6	Medio



Grupo Experimental	E9	5	Alto
	E10	5	Alto
	E11	5	Alto
	E12	3	Medio
	E13	4	Alto
	E14	5	Alto
	E15	5	Alto
Promedio		4,6	Alto

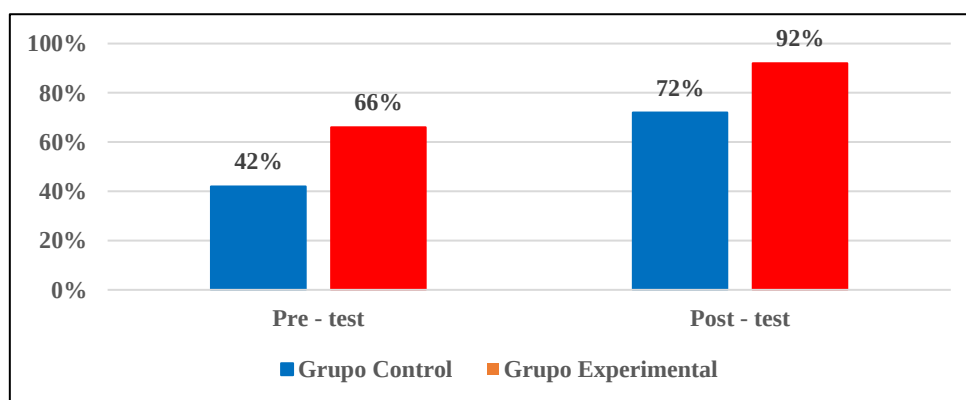
Fuente: Elaboración propia.

En el renglón anterior se refleja un ligero incremento en el rendimiento obtenido tanto por el grupo control como en el caso del grupo experimental. Por ello, específicamente se tiene que los estudiantes presentan a nivel promedio un “Nivel Medio a Alto” en función del empleo adecuado de la aplicación Quizizz, utilizado en relación con contenidos de razonamiento lógico. Sin embargo; se plasma un incremento de 1,0

puntos en el promedio obtenido por el grupo experimental con relación al grupo control.

En ambos grupos se visualiza un marcado incremento del promedio, con tendencia a ser más representativo en el caso del grupo experimental. Al comparar los resultados del pre – test y post – test para el grupo experimental, se marca un incremento del promedio en un 26 %.

Figura 9: Comparación entre el pre – test y post – test del grupo control y experimental



Fuente: Elaboración propia.

En los resultados del pre - test, para el grupo experimental se arrojó un promedio superior al grupo control, al igual que en el post – test; en donde para los casos, el incremento en el promedio del grupo experimental aumentó hasta en un 24% en el escenario pre – test y, un 20% en el

escenario promedio post – test, posterior a la implementación del Quizizz en las actividades académicas. Lo cual, representa un avance significativo en la incorporación de las TIC para el ámbito educativo en estudio.

Tabla 5: Resultados de tarea aplicada a grupo experimental “El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo”, muestra de 7 estudiantes.

MODELO PRE – TEST Y POST – TEST

Cuestionarios planteados a los estudiantes en pre – test y post – test

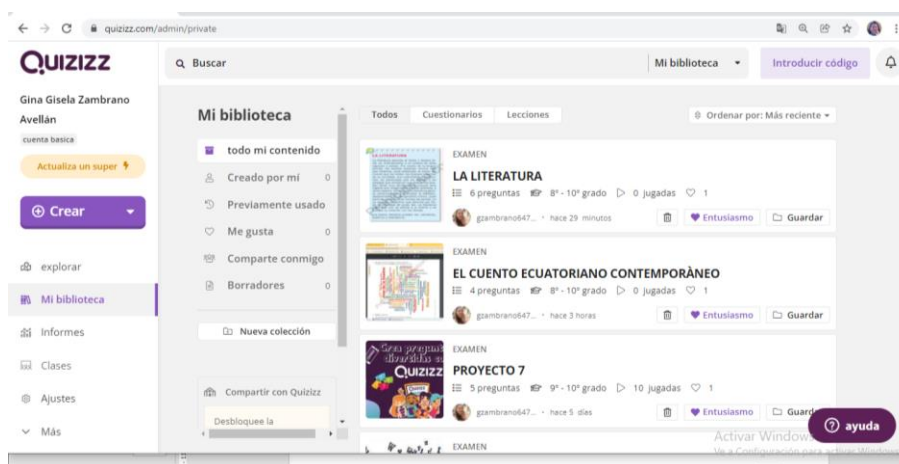
Apartado	Nº	Pre – test & Post – test	Escala de Respuestas				
Exámenes tipo test	1	¿Sé cómo preparar un examen tipo test?	1 No sé	2	3	4	5 Sé exactamente
	2	Para valorar mis conocimientos de la materia, considero que un examen tipo test es...	1 Poco útil	2	3	4	5 Muy útil
	3	Valora tu grado de comodidad realizando exámenes tipo test.	1 Nada cómodo	2	3	4	5 Muy cómodo
Trabajo en equipo	4	Como estudiante, considero que el trabajo en equipo...	1 Me gusta	2	3	4	5 No me gusta
	5	De forma general, considero que el trabajo en equipo me ayuda a mejorar mis conocimientos.	1 Nada	2	3	4	5 Mucho
Metodología	6	¿Crees que la metodología es útil para mejorar tu estudio de la materia?	1 Poco útil	2	3	4	5 Muy útil
	7	Considero que la metodología puede hacer que la materia sea...	1 Más aburrida	2	3	4	5 Más amena
	8	¿Crees que la metodología puede motivar a llevar un estudio más constante de la materia?	1 No, seguro	2	3	4	5 Sí, seguro

Fuente: Elaboración propia.

Asimismo, se llevó a cabo la implementación de pruebas piloto tanto para grupo control y grupo experimental, para lo cual se aplicaron pruebas de tipo

cuestionario en lo referente a las temáticas sobre “El Cuento Ecuatoriano Contemporáneo” y sobre “La Literatura”.

Figura 10: Tareas asignadas a grupos experimental y control.

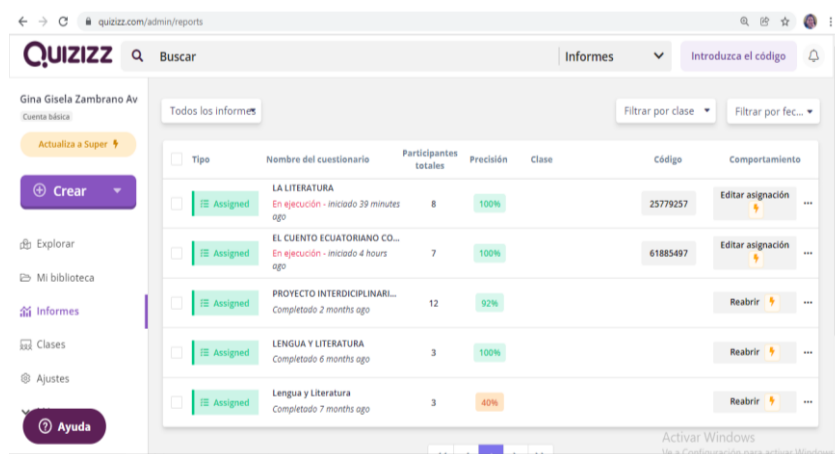


Fuente: Elaboración de los docentes.

Para lo cual se reflejó un 100% en la valoración para el estudiantado, ya que en el primero de los casos se aplicó a una muestra de 7 estudiantes (grupo experimental) y, el segundo tema a una muestra de 8

estudiantes (grupo control), en donde los estudiantes demostraron dominio en el manejo del tiempo y de la herramienta tecnológica de gamificación.

Figura 11: Resultados de tareas asignadas a grupos experimental (muestra de 7 estudiantes) y control (muestra de 8 estudiantes).



The screenshot shows the Quizizz admin dashboard with the 'Informes' (Reports) tab selected. It displays a table of assigned tasks and their results.

Tipo	Nombre del cuestionario	Participantes totales	Precisión	Clase	Código	Comportamiento
Assigned	LA LITERATURA En ejecución - iniciado 39 minutos ago	8	100%		25779257	Editar asignación
Assigned	EL CUENTO ECUATORIANO CO... En ejecución - iniciado 4 hours ago	7	100%		61885497	Editar asignación
Assigned	PROYECTO INTERDISCIPLINARI... Completado 2 months ago	12	92%			Reabrir
Assigned	LENGUA Y LITERATURA Completado 6 months ago	3	100%			Reabrir
Assigned	Lengua y Literatura Completado 7 months ago	3	40%			Reabrir

Fuente: Elaboración de los docentes.

Para lo cual se reflejó un 100% en la valoración para el estudiantado, ya que en el primero de los casos se aplicó a una muestra de 7 estudiantes (grupo experimental) y, el segundo tema a una muestra de 8 estudiantes (grupo control), en donde los estudiantes demostraron dominio en el manejo del tiempo y de la herramienta tecnológica de gamificación. Dada la cantidad reducida de la muestra, se permitió trabajar de forma personalizada, individualizada, con los estudiantes por parte de los docentes en función del manejo de la aplicación tecnológica en las clases.

4. Conclusiones

Los resultados obtenidos, permiten concluir que la herramienta Quizizz, como recurso digital y didáctico de enseñanza, resulta ser altamente eficaz para estimular los aprendizajes de diversos contenidos, en cuanto a la motivación y el desempeño de los estudiantes de Básica Superior de la Escuela Dr. Aquiles Valencia. Al considerarse que se puede lograr el incremento en el rendimiento académico de los mismos por medio

de la aplicación de estrategias de gamificación, como se logró observar en lo que respecta a contenidos de pensamiento lógico.

Se observa cierta resistencia por parte de algunos docentes en implementar las Tecnologías educativas para desarrollar la virtualización en función del proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea como fuente de acceso al conocimiento o como herramienta para su construcción.

Se destaca la necesidad de la capacitación a los docentes sobre el uso básico e intermedio de la herramienta Quizizz. Ya que, en el contexto actual, la aplicación de estrategias de gamificación se aborda la evaluación de carácter formativa. Ya que se realiza durante todo el proceso de enseñanza y aprendizaje, y busca comprobar el nivel de comprensión que tienen los estudiantes sobre los diversos temas de clase de manera interactiva. Al servir incluso de insumo en la planificación de acciones de aprendizaje pertinentes a las necesidades, además de ser referencia guía tanto para el docente como para el estudiante.



La gran ventaja de la aplicación y sobre su función, es que logra disminuir la presión que se genera en los estudiantes al ser evaluados. Además, Quizizz permite incluir imágenes o fórmulas a las preguntas y, también a las posibles respuestas, para permitir elegir si se muestran o no las respuestas correctas después de un fallo.

Juegan un papel importante en la aplicación de las herramientas tecnológicas, aspectos como el aprender haciendo y la vinculación del estudiante con su entorno, así como el gran valor que ofrecen en el desarrollo de las inteligencias múltiples, y así garantizar mayor efectividad en el aprendizaje.

Bibliografía

- Area, M. y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38. Disponible en: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/18445>
- Ávila, J., Flores, J., Rojas, C., Sáez, F., Inostroza, D., Campbell, C. & Díaz, C. (2019). *Herramientas Tecnológicas para Innovar en el aula universitaria*. Universidad de Concepción. Disponible en http://docencia.udec.cl/unidd/images/stories/documentos/LIBRO_HERRAMIENTAS_ALT A.pdf
- Balasubramanian, K. (2017). Moving towards borderless and limitless classroom: Blending Skype, Nearpod and Quizizz applications in the teaching and learning. *International University Carnival on e-Learning (IUCEL)*. Negeri Sembilan, Malaysia.
- Bohórquez et al. (2018). Estrategias de gamificación. Disponible en https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bolaños, A., Ruiz, M., Ramírez, B., Bermúdez, I. & Bolaños, V. (2020). *GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense*. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiaart?codigo=7689770>
- Borrás-Genés, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Gabinete de Tele-Educación. Universidad Politécnica de Madrid. Disponible en: <http://oa.upm.es/35517/1/fun>

- damentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf
- Casado & Casado (2017). Estrategias de gamificación. Disponible en https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Contreras, R. & Eguía, J. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. Instituto de la Comunicación. Universidad Autónoma de Barcelona. ISBN 978-84-944171-6-0
- Duran & Rosero (2017). Estrategias de gamificación. Disponible en https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, Pérez & Torres (2018). Estrategias de gamificación. Disponible en https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Gobierno de Canarias (2018). Kit de Pedagogía y Tic. Disponible en <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/producto/quizizz/>
- Gutiérrez, A. (2019). Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz. Universidad de La Laguna. Facultad de Educación. Disponible en <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot%21%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Hernández, R., & Infante, M. (2016). El método de enseñanza - aprendizaje de trabajo independiente en la clase encuentro: recomendaciones didácticas. Revista de Pedagogía, 37(101), 215-231. Recuperado el octubre de 2019, de <https://www.redalyc.org/pdf/659/65950543011.pdf>
- Lazarte, I. & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior. XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. RedUNCI - UNdeC. ISBN: 978-987-24611-3-3.
- Moncada, A. (2017). Quizizz, preguntas y respuestas para una educación lúdica y disruptiva. Disponible en <https://www.compartirpalabramestra.org/recursos/herramientas-tic/quizizz-preguntas-y->



respuestas-para-una- educacion-ludica-y-disruptiva

noviembre 2019. Universidad
de las Fuerzas Armadas.

Ordóñez, W. (2020). Quizizz: Una nueva plataforma para evaluar. Revista Runin. Vol. No. 9. Universidad de Nariño.

Román (2020). Estrategias de gamificación. Disponible en https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/7601/zavala_zkp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Romero, S., González, I., Gracia, A. & Lozano, A. (2017). Herramientas tecnológicas para la educación inclusiva. TC y E CEF (9).

SERVIR (2017). Herramienta para elaborar actividades de aprendizaje, Quizizz. Escuela Nacional de Administración Pública. Perú.

Tecneo (2018). La disrupción de la tecnología en las escuelas latinoamericanas. Disponible en: <https://altamira.edu.co/es/la-disrupcion-de-la-tecnologia-en-las-escuelas-latinoamericanas/>.

Tejada, V. (2020). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso de la Escuela Superior Militar "Eloy Alfaro", modulo julio –

Trujillo, M. (2015). Análisis del impacto de las herramientas tecnológicas de e-learning como beneficio en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de comunicación social de cuarto y quinto nivel de la Universidad Politécnica Salesiana de Guayaquil. Universidad Politécnica Salesiana, Guayaquil. Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10364/1/UPS-GT001384.pdf>

Vergara, D., Mezquita, J. & Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado, 23(3), 363-387. DOI:10.30827/profesorado.v23i3.11232

Zavala, K. (2021). Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima. Universidad de San Martín de Porres.