

The Quizizz gamification tool for strengthening the evaluation process of teachers

La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes

Autores:

Catagua-Mendoza, Carlos Alberto
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Portoviejo – Ecuador



ccatagua9872@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0009-0009-1384-4871>

Vigueras-Moreno, José Alberto, Ph.D.
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ
Portoviejo – Ecuador



jose.vigueras@utm.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0002-2133-2413>

Citación/como citar este artículo: Catagua-Mendoza, Carlos Alberto. Y Vigueras-Moreno, José Alberto. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. MQRInvestigar, 7(3), 2381-2404.

<https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>

Fechas de recepción: 17-JUL-2023 aceptación: 17-AGO-2023 publicación: 15-SEP-2023



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

El uso de las TIC en la educación actual resulta imprescindible para generar una formación completa en los estudiantes, las herramientas tecnológicas existentes se deben complementar a las capacidades propias tanto de docentes como de estudiantes, transformando y mejorando los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta investigación aborda el ámbito de las innovaciones tecnológicas articuladas a la pedagogía y su principal objetivo es el diseñar una propuesta de estrategia metodológica para el uso de la herramienta de gamificación Quizizz que fortalezca el proceso de evaluación por parte de los docentes a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Rio Puca del cantón Olmedo. La investigación efectuada se realizó bajo un enfoque mixto, aplicando los métodos y técnicas científicas de observación, encuestas y entrevistas realizadas a los 40 docentes que conforman el total de la población estudiada, además se aplicó el método descriptivo que permitió determinar las falencias detectadas en los procesos de evaluación que realizan los docentes en la institución, quienes aún elaboran evaluaciones tradicionales. La utilización de la herramienta de gamificación Quizizz a través de la estrategia metodológica propuesta en la presente investigación, facilita su aplicación en el proceso de evaluación al sincronizar y complementar las etapas que la conforman, diseñando evaluaciones interactivas con lo que se reduce la apatía en los estudiantes, llegando a la conclusión que esta herramienta tecnológica incrementa la motivación y el compromiso en el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo la asimilación de conocimientos, habilidades y valores, así como la retroalimentación constante.

Palabras clave: Quizizz, Gamificación, Educación, Estrategia metodológica, Innovación, Evaluación.



Abstract

The use of ICT in current education is essential to generate a complete training in students, the existing technological tools must be complemented to the capacities of both teachers and students, transforming and improving the teaching and learning processes. This research addresses the field of technological innovations articulated to pedagogy and its main objective is to design a methodological strategy proposal for the use of the Quizizz gamification tool that strengthens the evaluation process by teachers of the students of the university. Rio Puca Fiscal Educational Unit of the Olmedo canton. The investigation carried out was carried out under a mixed approach, applying the scientific methods and techniques of observation, surveys and interviews carried out with the 40 teachers that make up the total population studied, in addition the descriptive method was applied that allowed determining the shortcomings detected in the evaluation processes carried out by teachers in the institution, who still prepare traditional evaluations. The use of the Quizizz gamification tool, through the methodological strategy proposed in this research, facilitates its application in the evaluation process by synchronizing and complementing the stages that comprise it, designing interactive evaluations, thus reducing apathy in the participants. students, reaching the conclusion that this technological tool increases the motivation and commitment in student learning, promoting the assimilation of knowledge, skills and values, as well as constant feedback.

Keywords: Quizizz, Gamification, Education, Methodological Strategy, Innovation, Evaluation.



Introducción

La Unidad Educativa Fiscal Rio Puca, asentada en el cantón Olmedo es la única institución que oferta bachillerato en esta zona eminentemente rural de la Provincia de Manabí, con una población de 932 estudiantes matriculados, y una planta docente conformada por 40 profesores. Esta institución, al igual que la mayoría de unidades educativas de las zonas rurales dispone de un inadecuado equipamiento tecnológico, factor que limita las capacidades digitales en docentes y estudiantes.

A través del diagnóstico inicial obtenido por la observación participante, se evidenciaron las falencias y debilidades del proceso de evaluación que realizan los docentes, se pudo apreciar la limitada utilización de herramientas tecnológicas que apoyen el proceso evaluativo, generando desinterés en los estudiantes al ser evaluados de forma convencional, midiendo sus conocimientos a través de evaluaciones escritas, provocando desmotivación y poca aceptación del proceso de evaluación utilizado, lo que hace necesario el uso de instrumentos de evaluación en ambientes virtuales que resulten innovadores y entretenidos.

El proceso de evaluación que realizan los docentes a los estudiantes es importante para medir el progreso del aprendizaje y para identificar áreas de mejora en el desempeño estudiantil. Sin embargo, en ocasiones, este proceso puede resultar tedioso y aburrido para los estudiantes, lo que puede afectar negativamente su participación y motivación en el proceso de aprendizaje. Por esta razón, se plantea la necesidad de fortalecer el proceso evaluativo a través de una propuesta de estrategia metodológica que permita mejorar la participación de los estudiantes y su desempeño académico.

La herramienta de gamificación Quizizz es una aplicación efectiva para mejorar la participación y motivación de los estudiantes en los procesos evaluativos (Gutiérrez & Gutiérrez, 2018), aportando de esta manera alternativas didácticas y pedagógicas que permitan satisfacer el problema planteado.

¿Cómo fortalecer el proceso evaluativo que realizan los docentes a los estudiantes en la Unidad Educativa Fiscal Rio Puca?

Por lo que, se hace necesario aplicar procesos de evaluación con el uso de herramientas gamificadas, que además de medir los conocimientos, le adicione un plus tecnológico que brinde múltiples ventajas a este proceso, sin embargo, la falta de competencias digitales en los docentes genera improductividad en los tiempos requeridos para formular, plantear y calificar las evaluaciones.

La aparición de nuevas plataformas educativas ha transformado el proceso de enseñanza virtual. Existe una gran variedad de herramientas que brindan versatilidad e innovación, y una de las más utilizadas es Quizizz empleada de forma lúdica con un gran alcance de retroalimentación, consiguiendo generar múltiples estilos de aprendizaje. (Robles, Salamanca, & Cruz, 2022, p.1)

La presente investigación resulta oportuna e importante para el contexto de esta sociedad digital, abordando el campo de las innovaciones pedagógicas a través de la



estrategia metodológica propuesta para el uso de la herramienta de gamificación Quizizz aplicada al entorno educativo, sirviendo como respaldo al proceso de evaluación por parte de los docentes de la U.E.F “Río Puca”, partiendo de lo planteado por el Ministerio de Educación (2020) que indica que la evaluación no se enfoca a una calificación si no en la conjugación de todo el proceso pedagógico, permitiendo una retroalimentación integral que garantice alcanzar los objetivos planteados en el Currículo Nacional.

Gestionar el conocimiento es un término muy común en la actualidad de esta nueva sociedad, donde el intercambio de información se fortalece con actividades y procesos que construyen la base donde la evaluación final realizada con experticia potencializará la ejecución del trabajo y su productividad. La competitividad en todos los ámbitos, exige que los resultados obtenidos sean veraces, comprobables, medibles y dinámicos, esto genera organizaciones inteligentes preparadas para aprender y emprender con ventaja. “La evaluación no solo mide lo aprendido, ni siquiera valora lo enseñado, también enseña por sí misma.” (Murillo & Hidalgo, 2015, p.5). Por tal razón, esta sociedad estimula al individuo a una constante competencia donde los logros o el éxito esperado se exponen a través de la evaluación obteniendo cada vez metas más sobresalientes en todos los ámbitos.

La educación, con toda la complejidad que representa el proceso de enseñanza-aprendizaje, requiere y exige un proceso de evaluación acorde a esta época colmada de tecnología donde en el contexto familiar los padres esperan que sus hijos logren el éxito escolar, lo que exige a los centros educativos actualizarse en todos sus procesos, complementando el aprendizaje de conocimientos con una evaluación que permita a los docentes promover espacios para valorar la formación de los estudiantes, proporcionando acompañamiento y una retroalimentación inmediata a las respuestas entregadas por ellos.

La evaluación ofrece posibilidades para fortalecer y consolidar los aprendizajes, así como los logros de los objetivos o propósitos en cualquier campo de estudio. La evaluación permite evidenciar cuáles son las necesidades prioritarias que se deben de atender y desde la perspectiva educativa debe mostrar congruencia entre saber y desempeño, esta fórmula es la que puede encausar a la educación hacia la llamada calidad. (Fernández, 2018, p.1).

Por lo expuesto, el presente trabajo investigativo se enfoca en el diseño de una propuesta de estrategia metodológica, utilizando la herramienta de gamificación Quizizz para fortalecer el proceso de evaluación por parte de los docentes en la U.E.F. Río Puca del cantón Olmedo, permitiendo ejecutar una práctica educativa sustentada en la innovación, aprovechando la gran flexibilidad y disponibilidad de los recursos de las Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC).

El docente, como ente facilitador y promulgador de conocimientos necesita conocer y dominar estas herramientas tecnológicas, debe ser consciente de que está encargado de desarrollar las habilidades de cada estudiante, de conocer la diversidad de su aula y las

inteligencias múltiples que esta posee, de que cada uno de sus estudiantes se contagie de este empoderamiento individual. (Andrade et al, 2020.p,358).

Esta propuesta, de estrategia metodológica basada en la herramienta de gamificación Quizizz, se expone como la posible solución ante la problemática encontrada en este estudio que, de acuerdo a los resultados obtenidos en la encuesta realizada a los docentes de la institución, el 85% de ellos continúan evaluando a través de una hoja de papel, un 80% asigna las tareas por medio del cuaderno, resultando necesario un mayor conocimiento de las herramientas web; considerando que el 40% de los docentes referidos afirman no tener conocimientos sobre la herramienta Quizizz, limitando el aprovechamiento de los múltiples beneficios tecnológicos.

Expuesta en el contexto educativo de la institución en mención, la propuesta de estrategia metodológica escogida, se plantea como una oportunidad para convertir las debilidades expuestas del proceso de evaluación, en fortalezas que reafirman la pertinencia del presente estudio, sustentando la hipótesis que el diseño de una propuesta de estrategia metodológica para el uso de la herramienta de gamificación Quizizz, fortalecerá el proceso de evaluación por parte de los docentes de la Unidad Educativa Fiscal Rio Puca en la actualidad.

Esta investigación bajo un enfoque mixto, integra los métodos cualitativos y cuantitativos, ya que involucra la recolección de información a los docentes, bajo un diseño no experimental descriptivo, permitiendo analizar las variables de forma independiente, obteniendo así una mayor fiabilidad en los resultados, por la aplicación de una encuesta a través de Google Forms con un cuestionario de 9 preguntas semi-estructuradas direccionadas a los 40 docentes de la Unidad Educativa Rio Puca.

Material y métodos

La investigación se realizó en la Unidad Educativa Fiscal Rio Puca ubicada en el cantón Olmedo de la provincia de Manabí. La institución corresponde al sector de tipo fiscal, código AMIE 13H04062, las actividades escolares se desarrollan en dos jornadas, la matutina correspondiente al BGU y la vespertina a la básica superior, su modalidad es presencial, dispone de 40 docentes y 932 estudiantes, la mayor parte de ellos forman parte del sector rural; la planta docente fue el grupo seleccionado para el estudio en mención.

El estudio se realizó con una población de 40 docentes, pertenecientes a los niveles de Básica Superior y Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Fiscal “Rio Puca” en el periodo lectivo 2023-2024, con un muestreo no probabilístico intencionado, donde la muestra está constituida por la totalidad de los docentes de la Institución educativa obteniendo resultados precisos y confiables.

La presente investigación está enmarcada en el paradigma socio crítico, teniendo en cuenta que los conocimientos adquiridos surgen producto de inquietudes dirigidas a provocar

algún tipo de cambio que genere una transformación social. El tema se orientó en analizar el contexto de cómo se evalúa en la UEF Rio Puca, situación que promovió el diseño de una propuesta de estrategia metodológica, esta información teórico-metodológica se enfocó en enriquecer los conocimientos necesarios sobre la situación problemática.

La investigación se desarrolló mediante un carácter descriptivo que permitió determinar las propiedades y características más importantes para poder cumplir con el objetivo planteado a través de acciones específicas como: determinar los fundamentos teóricos de las competencias digitales de evaluación de los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diagnosticar el estado actual del proceso de evaluación que utilizan los docentes en la institución, definir un sistema de etapas, procesos y procedimientos que se adapten a la estrategia metodológica para desarrollar las competencias de evaluación en los docentes, a través de la herramienta de gamificación Quizizz y finalmente (que no será parte de este artículo) valorar la pertinencia de la propuesta de estrategia metodológica diseñada.

En el presente estudio se tomó en cuenta el enfoque mixto, en el cual D'olivares (2015) manifiesta, que la investigación mixta tiene más fortalezas que los métodos cuantitativos y cualitativos, ya que esta indaga un campo más amplio de acción dentro de un contexto investigativo.

Como instrumento para realizar la encuesta y la entrevista, se efectuaron dos cuestionarios de nueve y cinco preguntas respectivamente, sumadas a estas técnicas la observación directa sobre el contexto del problema, y la información documental. Lo que generó un análisis mixto de mayor amplitud y profundidad en la comprensión y corroboración de los resultados, evidenciando las debilidades existentes en el proceso de evaluación por parte de los docentes.

Métodos del nivel empírico

Observación

Representó el inicio de la investigación, se obtuvo información primaria acerca de los objetos investigados, de la problemática existente y de todo el contexto general, al aplicar una observación participante directa. Se consideró el diagnóstico y la comprobación progresiva de las consecuencias empíricas durante el progreso de la estrategia metodológica en función del uso de la herramienta de gamificación Quizizz.

Encuesta

Permitió la búsqueda de información relevante y significativa a la población y muestra que permitió el análisis de resultados más objetivos de forma cuantitativa y cualitativa.

Entrevista

Se la realizó a los dos vicerrectores de la institución, responsables del área pedagógica formulándoles 5 preguntas que promovieron el aporte de ideas y opiniones, ampliando el diagnóstico requerido por el investigador.



Métodos del nivel teórico

Sistémico estructural funcional

La aplicación de este método constituyó la base para el diseño de la estrategia metodológica, al desarrollar de forma lógica y sistemática la sucesión e integración de las etapas y procedimientos seguidos en la propuesta de estrategia metodológica, se accedió a la construcción del conocimiento de forma organizada mediante un sistema de procedimientos e indicaciones que sirvieron para direccionar este proceso, justificando de esta manera la consecución de la hipótesis planteada.

Hipotético deductivo

Este método de nivel teórico permitió analizar, describir e interpretar de forma sistemática las variables del estudio, ampliando la interpretación de la información recolectada de diferentes fuentes con divergencias y convergencias a la problemática de esta investigación, que facilitó la obtención de resultados pertinentes al diseño de la propuesta, orientada para que los docentes de la mencionada Institución la incorporen a su proceso de evaluación correspondiente.

Análisis síntesis

Se aplicó el análisis como una operación lógica direccionada a descomponer la investigación observándola inicialmente como un todo, y posteriormente segmentándola en partes sensibles que evidenciaron las dimensiones del problema de estudio, al efectuar la operacionalización de las variables se pudo sintetizar las relaciones de sus componentes, estableciendo las relaciones existentes respaldándose en la abstracción y la generalización de la información, así como en la obtención de conclusiones.

Método de nivel Estadístico - Matemático

Método de análisis de datos

Los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los 40 docentes de la UEF “Río Puca” se expresaron mediante gráficos, se interpretaron y se analizaron por medio de la estadística descriptiva mediante la distribución de frecuencias reflejando estos datos de forma cuantitativa, permitiendo establecer un panorama con una información más interpretable.

Para Fernández & Cordero (2002), los datos se presentan de forma organizada mediante una presentación gráfica estadística denominada tabulación, que consiste en únicamente utilizar datos reducidos y representativos para facilitar la apreciación de los resultados.

El proceso de separación y análisis de la información documentada se realizó mediante la operacionalización de las variables, que permitió construir el marco teórico al medir ambas variables, dependiente: Proceso de evaluación por los docentes, independiente: Estrategia metodológica sustentada en el uso de la herramienta de gamificación Quizizz. Lo

que favoreció a la mejor orientación de las actividades investigativas con las que se pudo recolectar los datos presentados en dimensiones, indicadores y los ítems correspondientes a las preguntas de los instrumentos utilizados.

Las fuentes secundarias de información utilizadas en el trabajo fueron libros de texto y artículos científicos, que permitieron fortalecer la base científica del tema objeto de investigación, así como para estructurar el marco teórico y metodológico de la investigación.

Resultados

Para la interpretación de los resultados obtenidos a través de las respuestas resultantes del cuestionario, se procedió al análisis de las tablas y gráficos que exponen y representan los porcentajes de lo expresado por los docentes en cada una de las interrogantes planteadas, lo que contribuyó a disponer de un conocimiento más objetivo de cómo se realiza el proceso de evaluación por parte de los docentes a los estudiantes en la institución.

Diagnóstico del contexto

En la provincia de Manabí, cantón Olmedo, en la U.E.F. “Río Puca”, se llevó a efecto una encuesta orientada a los 40 docentes de la institución, la cual sirvió para conocer y determinar la forma en que los docentes han realizado y realizan el proceso de evaluación a los estudiantes, el conocimiento que tienen sobre herramientas de gamificación y de forma concreta sobre Quizizz, obteniendo con esto información objetiva, pertinente y concluyente para esta investigación.

Objetivo diagnóstico

Conocer el estado actual del proceso de evaluación que se utilizan en las aulas de la Institución, así como, el uso de los instrumentos de evaluación y la aplicación de herramientas web por parte de los docentes.

Tabulación y análisis de la información

Tabla 1

Seleccione el rango de edad del que forma parte

Respuesta	Cantidad	%
24-35	16	40
36-45	16	40
46-55	7	17.5
56-65	1	2.5
TOTAL	40	100

Este segmento inicial de la encuesta determina los rangos de edad de los docentes de la unidad educativa, indicando que hay una igualdad en las categorías de (24-35) años y (36-45) años, ambas con una representación del 40%, lo que muestra una equidad de juventud y experiencia en la planta docente; mientras que con un 17.5% se encuentran 7 docentes en el rango de (46-55) años y finalmente con un 2.5% representado por un solo docente que tiene más de 56 años de edad.

Tabla 2
Tipología de género

Respuesta	Cantidad	%
Femenino	20	50
Masculino	20	50
TOTAL	40	100

En este apartado se puede determinar que, en la institución educativa, existe una perfecta equidad de género al contar en su planta docente con 20 mujeres y 20 varones.

Tabla 3
Tipos de instrumentos que se utilizan en el aula

Respuesta	Cantidad	%
Cuestionario en hoja de papel	34	85
Cuestionario realizado mediante alguna herramienta digital	4	10
Reflexión personal	2	5
Experiencias entre pares	0	0
TOTAL	40	100

Resulta preocupante que el 85% de los docentes siguen utilizando instrumentos de evaluación básicos como son los cuestionarios en hoja de papel, contrario a esto un 10% si utiliza herramientas digitales favoreciendo la inserción de los estudiantes a la tecnología pedagógica. Finalmente, un 5% realiza evaluaciones promoviendo la reflexión personal como variante en la forma de evaluar.

Tabla 4



Calificación del instrumento de evaluación seleccionado

Respuesta	Cantidad	%
Muy satisfactorio	10	25
Medianamente satisfactorio	21	52.5
Poco satisfactorio	9	22.5
Nada satisfactorio	0	0
TOTAL	40	100

Esta interpretación se complementa con la pregunta anterior, donde en su mayoría los docentes indicaron que utilizan el cuestionario en hoja de papel, tomando esta referencia se obtiene que un 52.5% considera medianamente satisfactorio el instrumento seleccionado. El 25% se encuentra muy satisfecho con el uso de su instrumento de evaluación, mientras que el 22.5% está poco satisfecho con su proceso de evaluación.

Tabla 5

¿Cómo se asignan las tareas a los estudiantes?

Respuesta	Cantidad	%
Realizarlas en cuaderno	32	80
Lecciones orales	2	5
Consultas en la web	3	7.5
Mediante herramienta de gamificación	3	7.5
TOTAL	40	100

De los resultados obtenidos se determina que un considerable 80% de los docentes continúan con la práctica tradicional de asignar tareas por medio del cuaderno, el 7.5% sin embargo optan por la asignación de tareas mediante herramientas de gamificación, manteniendo la motivación de sus estudiantes al incorporar un plus lúdico a este proceso, otro 7.5% les envían tareas direccionadas a generar una búsqueda en la web; y finalmente el 5% restante prefieren trabajar con lecciones orales.

Tabla 6

¿Conoce herramientas web de evaluación en línea?



Respuesta	Cantidad	%
Si	23	57.5
No	17	42.5
TOTAL	40	100

De los 40 docentes encuestados, el 57.5% respondieron que, si tienen conocimientos sobre las herramientas web de evaluación en línea, sin embargo, resulta contradictorio respecto a los resultados de la pregunta anterior donde el 80% sigue enviando tareas por medio de un cuaderno, lo que demuestra que además de conocer estas herramientas, necesitan capacitaciones para saber y poder utilizarlas.

Tabla 7
Selección de herramientas web que más se utilizan

Respuesta	Cantidad	%
Microsoft Forms	17	42.5
Educaplay	1	2.5
Kahoot	1	2.5
Quizizz	5	12.5
Ninguna	16	40
TOTAL	40	100

En este ítem se observa que la herramienta web, Microsoft Forms fue señalada con el 42.5%, siendo la más utilizada por los docentes en la institución con una diferencia considerable sobre Quizizz que tiene el 12.5%, mientras que Kahoot y Educaplay igualan en apenas el 2.5% cada una. Como dato preocupante se evidencia que el 40% de los docentes no utilizan herramientas web en el proceso evaluativo, a partir de esto se puede concluir que resulta necesario que los docentes tecnifiquen y actualicen la forma en que realizan las evaluaciones, para aprovechar todas las ventajas que brinda la tecnología pedagógica.

Tabla 8
¿Conoce el termino Gamificación?



Respuesta	Cantidad	%
Si	18	45
No	22	55
TOTAL	40	100

La Gamificación es un recurso que aplica el juego en ámbitos no comunes, en la educación su uso ha resultado muy productivo promoviendo actividades más dinámicas que están a la par de los gustos y preferencias de esta juventud digital; en la población y a la vez muestra que compete esta investigación, se observa que el 45% de los docentes si conocen este término, mientras que el 55% restantes, no tienen conocimiento.

Tabla 9

¿Qué conocimiento tiene usted sobre Quizizz?

Respuesta	Cantidad	%
Alto	2	5
Medio	10	25
Bajo	12	30
Nulo	16	40
TOTAL	40	100

Como herramienta de evaluación, Quizizz brinda versatilidad y dinámica pedagógica al convertir esta delicada fase del proceso de aprendizaje en un momento lúdico y a la vez eficiente. En la Institución referida, solo el 5% de los docentes tienen un conocimiento alto sobre ella, el 25% afirma contar con un conocimiento medio, el 30% admite que su conocimiento sobre el Quizizz es bajo, y finalmente preocupa observar que el 40% de los docentes no tienen conocimiento alguno sobre el tema planteado.

Tabla 10

¿Ha realizado alguna actividad con Quizizz?

Respuesta	Cantidad	%
Si	10	25
No	30	75
TOTAL	40	100

De acuerdo a los resultados obtenidos de los 40 docentes, el 25% de ellos afirman que, si han utilizado la herramienta Quizizz en sus actividades pedagógicas, y un 75% respondieron que

no la han utilizado, lo que refleja el poco conocimiento sobre herramientas de gamificación que la mayoría de docentes padecen para ejercer su profesión en las aulas, privando a sus estudiantes de los beneficios de una educación dinámica y moderna.

Tabla 11

¿Está de acuerdo en utilizar una herramienta web de evaluación que apoye el proceso evaluativo?

Respuesta	Cantidad	%
Muy de acuerdo	31	77.5
Medianamente de acuerdo	8	20
Poco de acuerdo	1	2.5
Nada de acuerdo	0	0
TOTAL	40	100

Para finalizar la encuesta y luego de comprender las falencias existentes en cuanto al desconocimiento o poco uso de las herramientas web en el proceso de evaluación, un 77.50% de docentes están muy de acuerdo en que se puedan utilizar en La institución, un 20% se encuentra medianamente de acuerdo y solamente el 2.5% equivalente a un docente manifiesta estar poco de acuerdo.

Resultado de las entrevistas realizadas

Fueron entrevistados los dos Vicerrectores de la institución, quienes son los responsables de la recepción, análisis y aprobación de las planificaciones que presentan los docentes, en las cuales se evidencian el tipo de evaluación que desarrollan los docentes. La entrevista permitió al investigador conocer la forma en que los docentes han evaluado y siguen evaluando a los estudiantes, la aplicación de las herramientas de gamificación, el uso de la herramienta Quizizz y el criterio personal de los entrevistados sobre la pertinencia de implementar estos recursos TIC en la Institución. A continuación, se presenta el análisis de las entrevistas realizadas.

Tabla 12

Proceso de evaluación por los docentes

		Variable Dependiente
Pregunta 2	¿Considera usted que las evaluaciones realizadas por los docentes a los estudiantes de la institución están acordes a	Uno de los docentes afirma que es necesario un cambio significativo no solo en el proceso de evaluación, sino que en los procesos de la educación en general; mientras que el otro docente manifestó que todo cambio debe ser llevado con mesura entendiendo que el contexto

	las exigencias de la educación actual?	de la institución se basa en estudiantes de zonas rurales con difícil acceso a la tecnología.
Pregunta 4	¿En qué etapa de la evaluación considera que se puede implementar la utilización de la herramienta Quizizz?	En esta pregunta ambos coinciden que en la evaluación sumativa es donde se pueden apreciar los mayores problemas por falta de compromiso y motivación de los estudiantes al rendir esta evaluación, y es donde se debe hacer énfasis; pero que además la herramienta Quizizz se pudiera utilizar en las evaluaciones formativas como un recurso adicional.

Tabla 13

Estrategia metodológica sustentada en el uso de la herramienta de gamificación Quizizz

Variable Independiente		
Pregunta 1	¿Qué opinión tiene usted sobre la implementación de las herramientas de gamificación en la educación?	Los dos docentes coinciden en que los estudiantes actuales tienen necesidades y preferencias más difíciles de solventar con los métodos tradicionales que la educación ha ofrecido, y que las herramientas de gamificación serían de mucha utilidad, porque ofrecen múltiples características que mantienen motivados a los estudiantes.
Pregunta 3	¿Cree conveniente que la herramienta de gamificación Quizizz sea utilizada por los docentes como parte del proceso de evaluación de la institución?	Uno de los entrevistados afirma que como herramienta educativa ofrece una variedad de oportunidades para poder ejecutar los procesos de evaluación de manera eficiente, mientras que el otro entrevistado menciona que siempre las herramientas digitales serán un apoyo para los docentes y estudiantes.
Pregunta 5	¿Considera usted que el diseño de una estrategia metodológica en función de la herramienta Quizizz, fortalecerá el proceso de evaluación desarrollado en la institución?	Aquí ambos expresan que el proceso de evaluación se verá fortalecido, siempre y cuando los docentes manejen y dominen estos aspectos tecnológicos, y que al existir una estrategia metodológica, esta representa una garantía en cuanto a la planificación y organización que debería brindar.

Discusión

Una vez concluido el diagnóstico, el análisis y el desarrollo de la presente investigación, se obtiene el diseño de una estrategia metodológica que optimiza de una manera más didáctica e innovadora el uso de la herramienta de gamificación Quizizz, adaptada y enfocada al proceso de evaluación de los docentes a los estudiantes.

Según UNIR (2020) Se considera a la evaluación educativa como un proceso sistemático y continuo que permite medir y valorar la evolución académica de los estudiantes, permitiendo implementar actividades de refuerzo dirigidas a posibilitar que los objetivos educativos sean alcanzables.

Según Rodríguez (2013) la estrategia metodológica es la proyección de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo que permite la transformación de la dirección del proceso de enseñanza aprendizaje tomando como base los métodos y procedimientos para el logro de los objetivos determinados en un tiempo concreto. Entre sus fines se cuenta el promover el desarrollo de destrezas en los escolares.

Por tanto, la estrategia metodológica propuesta pretende logra integrar a Quizizz como un instrumento que promueve el aprendizaje y facilita el proceso de evaluación a través de sus características lúdicas que brindan mayor motivación para que los estudiantes desarrollen sus habilidades cognitivas ante evaluaciones interactivas. “Los estilos de aprendizaje responden a habilidades que tienen los estudiantes, por lo tanto, el docente debería saber cómo identificarlos para potenciarlos a través del diseño e incorporación de estrategias metodológicas creativas” (Loor, 2021, p.4). A continuación, se explican las etapas, procedimientos y acciones organizadas.

Figura 1. Estrategia Metodológica propuesta



Objetivo general de la estrategia



Fortalecer el proceso de evaluación y retroalimentación que realizan los docentes a los estudiantes, en función de la herramienta de gamificación Quizizz de manera interactiva y metódica mediante la activación del ciclo dinámico de sus etapas.

Etapas 1. Planificación

Diagnóstico

Objetivo. Determinar el nivel de conocimientos y aplicación de la herramienta de gamificación Quizizz por parte de los docentes en el proceso de evaluación que realizan a los estudiantes.

Capacitación

Objetivo. Capacitar a los docentes y estudiantes sobre la utilización y aplicación de la herramienta de gamificación Quizizz, para ser adaptada a los procesos de evaluación que se realiza en la institución.

Recursos

La aplicación tecnológica Genially constituirá el soporte de la herramienta Quizizz que tiene predeterminada donde se encuentran diseñadas las actividades direccionadas al proceso de evaluación a través de los diferentes tipos de cuestionarios interactivos como: de respuesta cerrada, actividades de verdadero o falso, respuesta única o múltiple, encuentra las diferencias; incluyendo el respectivo feedback proporcionando información que estimule una constante mejora del estudiante.

Planificación y selección de contenidos, actividades y metodologías

Objetivo. Planificar los contenidos de las evaluaciones, las actividades y la metodología que se adapte a cada una de las asignaturas, teniendo en cuenta los múltiples recursos que la herramienta de gamificación Quizizz posee para diseñar y producir evaluaciones didácticas.

Acciones para planificar contenidos, actividades y metodologías

Las evaluaciones dependerán del contexto de cada asignatura y de la complejidad de los temas abordados, de esta forma los docentes que imparten materias prácticas como Matemática, podrán desarrollar actividades como: elegir una respuesta correcta de un bloque de múltiples opciones. y las asignaturas teóricas plantearán las evaluaciones creando una interacción constante entre los estudiantes y la versatilidad que ofrece Quizizz.

Los contenidos y la naturaleza de los temas que corresponden a cada asignatura establecerán el tipo de evaluación idóneo, los docentes explicarán a los estudiantes la aplicación, el desarrollo y los beneficios de utilizar esta metodología tecnológica, que puede

realizarse en el aula de clase utilizando sus celulares, en el laboratorio de la institución utilizando los ordenadores y en sus respectivos hogares.

Diseñar actividades que promuevan la adquisición de los conocimientos a través de una sana competencia, por medio de desafíos contra el reloj aumentando constantemente la complejidad de organizar ideas, visualizar alternativas, descartar y elegir opciones que permitan al estudiante adaptarse a la presión y divertirse con ella mientras adquieren aprendizajes significativos.

Etapas 2. Implementación

Objetivo

Desarrollar las actividades de evaluación propuestas que generen aprendizajes significativos en los estudiantes por medio de procedimientos y habilidades aplicados en la herramienta Quizizz para ser utilizadas en distintos escenarios lo más próximo a la realidad de los estudiantes que se presenten, permitiendo a los docentes mejorar y fortalecer el proceso evaluativo.

Acciones

1. Cada estudiante dispondrá de un dispositivo tecnológico en el aula, el Smartphone como una opción entre otras, será su herramienta que le permita ingresar al navegador y a la aplicación Quizizz que es compatible con cualquier plataforma. Los docentes deben registrarse en Quizizz a través de una cuenta de Google. los estudiantes pueden optar por ser registrados por su docente, quien le creará el acceso a la herramienta a través de un pin de juego.

2. Se utiliza Quizizz como complemento de las actividades regulares y además sustituye a los cuestionarios escritos en el momento de los exámenes, promoviendo obtener una evaluación formativa de lo que el estudiante va aprendiendo evitando y corrigiendo los vacíos de forma inmediata, al recibir retroalimentación y valoración de sus conocimientos y desempeños de forma individual y colectiva en el propio proceso de evaluación como parte de la enseñanza aprendizaje.

3. Por tanto, para optimizar su función se configurará marcando las opciones de “mostrar respuestas” y “mostrar revisión de preguntas”, esto retroalimentará el proceso de aprendizaje y mantendrá al estudiante expectante a su evaluación, También se escogerá la opción “barajar preguntas” para que los estudiantes eviten la tentación de realizar cualquier tipo de coincidencia y se garantice que cada estudiante elabore una evaluación más personalizada.

4. Por último, se obtienen los informes de los resultados obtenidos que Quizizz ofrece de manera completa y detallada, para ser enviados a los estudiantes o a sus respectivos



representantes legales o familiares. Además, esto será muy importante para que el docente evalúe también su práctica y pueda mejorar las actividades y calidad de la evaluación a futuro.

Etapa 3. Monitoreo, seguimiento y evaluación

Monitoreo

Objetivo. Medir los resultados antes, durante y después de todo el proceso de evaluación de forma continua y sistemática permitiendo verificar la eficiencia y la eficacia de la herramienta Quizizz durante el proceso y así identificar los logros y debilidades obtenidas.

Seguimiento

Objetivo. Describir los efectos que resulten del acompañamiento constante que se les realiza a los estudiantes durante todo el proceso de evaluación y direccionarlos en esta transición que experimentarán de los métodos tradicionales de evaluación a una nueva evaluación tecnológica gamificada.

Evaluación

Objetivo. Determinar y valorar la medida en que el estudiante está cumpliendo con el proceso de aprendizaje, que permita la aplicación de una retroalimentación específica a cada debilidad en el contexto detectado.

La evaluación se puede considerar como réplica o analogía de las dificultades del mundo y enfocan ese conocimiento como una previsión para un mejor desempeño al aplicarlo en situaciones complejas y auténticas. (Villaruel & Bruna, 2019)

Evaluación diagnóstica. Para obtener un diagnóstico objetivo de la situación académica de cada estudiante, se planteará una evaluación con una de las características de Quizizz como lo es el cuestionario de elección múltiple, donde el estudiante exponga sus saberes y conocimientos de forma anticipada al proceso educativo regular, con lo cual se procederá a adaptar los procesos de enseñanza aprendizaje a las necesidades o falencias detectadas.

Evaluación formativa. En esta parte del proceso educativo se dispone de dos opciones principales para crear las actividades online, pudiendo ser “en directo” los estudiantes realizan sus actividades con la herramienta Quizizz en tiempo real, jugando y aprendiendo, progresando igual o de forma indistinta con la compañía de su docente quien los direccionará con base en los resultados que se vayan ofreciendo en este proceso. Como “tarea” que son actividades creadas para que el estudiante las realice en sus hogares en un tiempo predeterminado de entrega, las actividades terminadas se archivan y se organizan en carpetas, las cuales pueden compartirse en otra herramienta como Google Classroom o la que el docente considere teniendo en cuenta la disponibilidad tecnológica de los estudiantes.



Evaluación sumativa. Se elaboran cuestionarios completos o se adaptan actividades ya creadas por otros docentes que existen en el banco de recursos de la herramienta Quizizz, estos cuestionarios se encuentran organizados en las colecciones de la herramienta donde resulta sencillo encontrarlos y editarlos. Al final de la evaluación y de manera instantánea se crea el informe donde se observan los resultados en tiempo real, tiempo utilizado para resolver el cuestionario, respuestas correctas e incorrectas, número de intentos utilizados, y su respectiva calificación; información imprescindible para proceder a realizar los refuerzos necesarios.

Evaluación docente. El docente a través de los resultados que obtienen sus estudiantes pueden identificar las fortalezas y áreas de mejora de la práctica para ajustar sus métodos de enseñanza, estrategias pedagógicas y enfoques didácticos para lograr un aprendizaje más efectivo en las necesidades individuales de los educandos y así todos tengan la oportunidad de aprender y progresar.

Criterios de Evaluación

Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación

Objetivo. Valorar los resultados del aprendizaje en los estudiantes, partiendo del carácter formativo obtenido en un periodo establecido, concibiendo a la evaluación como el proceso transformador de saberes y aprendizajes significativos.

- Se aplicará la evaluación en función de las evidencias obtenidas de forma continua en el aprendizaje de los estudiantes, realizando los reajustes personalizados y generales, con base en los resultados que se vayan obteniendo en los informes de la herramienta Quizizz.
- Desarrollar actividades lúdicas mediante Quizizz que sustituyan a las tradicionales pruebas escritas, donde el estudiante de forma espontánea y relajada se autocalifique considerando sus propios resultados, teniendo en cuenta que en las actividades se especifica gráficamente el nivel de los logros que lo aproximen al objetivo de la actividad planteado.
- Obtener un diagnóstico continuo y permanente a través de evaluaciones propias de la gamificación que ofrece Quizizz permitiendo crear cuestionarios online que sean desarrollados por los estudiantes a través de un juego en directo, realizando tareas individuales o grupales cuyos resultados se reflejan durante el progreso de la actividad para el estudiante y le lleguen como informe al docente.

Todas las actividades descritas anteriormente permitirán desarrollar las funciones de la evaluación:

- a) **La autoevaluación en Quizizz**, les permitirá a los estudiantes revisar su propio desempeño, a través de la retroalimentación inmediata que recibirá de la aplicación con sus respuestas, lo que le ayudará a identificar sus fortalezas y debilidades promoviendo el autorreflexión y la toma de conciencia sobre su nivel de comprensión en un tema determinado.



- b) **Con la coevaluación en Quizizz**, los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros, lo que promoverá la colaboración y el análisis crítico, ya que los estudiantes podrán comparar respuestas y discutir diferencias, enriqueciendo su comprensión a través de la interacción y la retroalimentación mutua.
- c) **Con la heteroevaluación en Quizizz** involucrará a los profesores que evalúan el rendimiento de los estudiantes, brindando una evaluación objetiva y experta, guiando a los estudiantes en su progreso académico. Los docentes podrán identificar áreas de fortalezas y debilidades, personalizando la enseñanza para satisfacer las necesidades individuales con mayor eficacia.

Etapas 4. Mejora continua

Objetivo

Optimizar el proceso de evaluación dirigido a los estudiantes, adaptando las ventajas que brinda la herramienta Quizizz que genera un plus tecnológico, permitiendo disminuir y eliminar las ineficiencias, integrando las aptitudes y la eficacia en función de la innovación educativa.

Retroalimentación y Pro alimentación

Se aplicará la escalera de la retroalimentación: clarificar, valorar, expresar inquietudes y hacer sugerencias. La versatilidad de la herramienta Quizizz permite escoger el tipo de actividad a realizar según la asignatura donde el proceso de retroalimentación inicia dando a conocer el objetivo a alcanzar, el estudiante desarrolla su trabajo con la posibilidad de corregirlo al poder visualizar de forma inmediata sus aciertos y errores; posterior a esto se verifica el objetivo, se mejora el trabajo realizado y finalmente la constante mejora crea un aprendizaje significativo con la concepción de evaluar para aprender.

Todo esto dirigido a entregar y recibir información acerca del desempeño de los estudiantes, y de esta forma identificar logros y aspectos que se deben mejorar. Además, se efectúa una pro alimentación que, por medio de la visualización de los resultados, permite mejorar el desempeño; los objetivos que se plantean en cada evaluación de Quizizz y la posibilidad de acceder a cuestionarios del banco de actividades creadas por otros docentes que tienen un contexto en común, facilitan el poder alcanzar las metas planteadas y mantener la mirada hacia un futuro productivo, anticipándose y evitando la improvisación, todo esto también con la concepción de realizar una evaluación como aprendizaje y transformar su realidad con visión proactiva.

Etapas 5. Acompañamiento integral (académico-socio-afectivo y espiritual)

Objetivo



Crear las condiciones y el ambiente adecuado que permita el acompañamiento académico, socio afectivo y espiritual e incentive a los estudiantes a plantearse objetivos profesionales y personales, que contribuyan a una mejora constante y a la potencialización de sus aptitudes, actitudes, valores y valoraciones como proceso transversal de la estrategia metodológica propuesta.

Acciones

- El proceso de evaluación por medio de la herramienta Quizizz, inicia desde el primer día, integrando a cada estudiante a este nuevo entorno tecnológico. Se buscarán alternativas para que cada estudiante cuente con la posibilidad de acceder a este proceso, aparte de los dispositivos celulares se dispondrán de los ordenadores existentes en el laboratorio de la institución.
- Las oportunidades de aprendizaje serán equitativas, este proceso de evaluación permite que el docente personalice el ritmo en que cada estudiante pueda avanzar mediante un acompañamiento y seguimiento integral por medio de los informes que la herramienta brinda.
- Los padres de familia estarán informados permanentemente del progreso de sus hijos, esta información detallada en informes, se les enviará a los dispositivos que previamente hayan registrado con el docente.
- Se promueve la práctica reflexiva de los aprendizajes donde las características de la herramienta Quizizz generará una constante interacción leal y productiva con sus docentes, compañeros y consigo mismo.
- Se genera una valoración a la labor del docente, considerando que entre las actividades de la herramienta este participa como acompañante, guía y también como par, creando un vínculo socio afectivo y espiritual proactivo, propositivo y productivo.
- En cada actividad de evaluación trimestral, se desarrollarán actividades lúdicas que se enfoquen en el desarrollo académico, de la personalidad y el fomento de los valores en los estudiantes.
- Finalmente se modifica la concepción de la evaluación para calificar, por una evaluación para aprender y como aprendizaje centrada en lo fundamental en un proceso donde los educando puedan transformar desde sus actividades evaluativas el contexto en su realidad diaria.

Conclusiones

Dada la cantidad y variedad de recursos online existentes para efectuar un proceso de evaluación innovador que se ajuste a las necesidades y preferencias de los estudiantes, en el presente estudio se consideró a la gamificación a través de Quizizz como una herramienta que contribuye al fortalecimiento del proceso evaluativo que realizan los docentes a los



estudiantes, ya que permite una evaluación más interactiva y dinámica, lo que incrementa su motivación y compromiso en el aprendizaje. El uso de la herramienta de gamificación en la evaluación promueve a que los estudiantes asimilen conceptos, dominen temas y se retroalimenten y proalimenten constantemente.

Con base en las fuentes teóricas que sustentaron esta investigación, se ha demostrado que el uso de esta herramienta puede promover la creatividad y el pensamiento analítico sintético en los estudiantes, brindándoles una oportunidad para practicar y aplicar los conocimientos, habilidades y valores mediante una didáctica innovadora.

Para la aplicación de esta herramienta de gamificación en el contexto estudiado, se diseñó una propuesta de estrategia metodológica, la cual se ajusta a las necesidades educativas en función de lo mostrado en los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los docentes, determinando que aun arraigan consigo, procesos de evaluación tradicionales y obsoletos, que se deben corregir dinamizando esta actividad y proyectándola en todos los niveles de la UEF "Rio Puca".

El éxito de esta propuesta para la utilización de la herramienta de gamificación Quizizz depende de la forma en que se use en los procesos de enseñanza y aprendizaje bajo la concepción de un proceso de evaluación para aprender, como aprendizaje y transformación de la realidad que tiene como eje transversal el acompañamiento integral (académico-socio-afectivo y espiritual).

Por todo lo expuesto, se presenta y se pone a consideración el diseño de una propuesta de estrategia metodológica original e innovadora que da solución al problema formulado, fortaleciendo el proceso de evaluación que realizan los docentes a los estudiantes en la institución investigada.

Referencias bibliográficas

- Andrade, S., Tapia, M. y Tituana, F. (2020). Aprendizaje mediante el uso de Herramientas Tecnológicas en la Educación inclusiva y el fortalecimiento de la enseñanza: *Scientific*, 5(7), 358.
<https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2020.5.17.19.350-369>
- D'olivares, N. y Casteblanco, C. (2015). Un acercamiento a los enfoques de investigación y tradiciones investigativas en educación. *Humanismo y Sociedad*, 3(1-2), 28.
<https://doi.org/10.22209/rhs.v3n1.2a04>
- Fernández, F. (2018). La evaluación y su importancia en la educación. *Nexos*. 3(1), 1.
<https://educacion.nexos.com.mx/la-evaluacion-y-su-importancia-en-la-educacion/>
- Fernández, S., Cordero, J. y Córdoba, A. (2002). *Estadística Descriptiva*. (2ª ed., Vol. 4): ESIC.
https://books.google.com.ec/books?id=31d5cGxXUnEC&printsec=copyright&hl=es&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- Gutiérrez, J. y Gutiérrez, C. (2018). *Estrategias metodológicas de enseñanza*. Revista de Educación y Desarrollo, 38.
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/45/45_Delgado.pdf



- Loor, K. (2021). *Estrategias metodológicas creativas en los estilos de aprendizaje de los niños y niñas de la educación primaria de la Unidad Educativa “Magaly Masson de Valle Carrera”* [Tesis de Maestría, Universidad San Gregorio de Portoviejo]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/bitstream/123456789/2389/1/Estrategias%20metodol%C3%B3gicas%20creativas%20para%20potenciar%20los%20Estilos%20de%20Aprendizaje.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). Evaluación Educativa. <https://educacion.gob.ec/evaluacion-educativa-informacion/>
- Murillo, J. y Hidalgo, N. (2015). Dime Cómo Evalúas y Te Diré Qué Sociedad Construyes. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 8(1), 5-9. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5134131>
- Robles, H., Salamanca, R. y Cruz, K. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional del idioma extranjero. *Puriq Revista de Investigación Científica*, 4 (1), 1. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8097802>
- Rodríguez, M. (2013). *La estrategia como resultado científico de la investigación educativa*. Universidad de Ciencias Pedagógicas de Villa Clara. Editorial Pueblo y Educación, La Habana. https://scholar.google.com.mx/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=69ZdK5AAAAAJ&citation_for_view=69ZdK5AAAAAJ:nrtMV_XWKgEC
- La Universidad en Internet UNIR. (17 de julio de 2020). *Evaluación educativa: en qué consiste, importancia y sistemas habituales empleados para evaluar*. <https://www.unir.net/educacion/revista/evaluacion-educativa/>
- Villarroel, V., y Bruna, D. (2019). ¿Evaluamos lo que realmente importa? El desafío de la evaluación auténtica en educación superior. *Calidad en la educación*. no.50.729 https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-45652019000100492&script=sci_arttext

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.