

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN
Enrique Guzmán y Valle
Alma Máter del Magisterio Nacional



Proyecto

**EL USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZIZ EN EL APRENDIZAJE
DEL ESTUDIANTE**

Integrantes

Maritza MENDOZA PANIHUARA

Loyda TRUJILLO VERAMENDI

Walter Pablo VARGAS FUSTER

Docente

Mg. HUANCA TORRES, Nelson Smith

Lima, Perú

2024

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo actual, la integración de tecnologías digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha vuelto fundamental para abordar las necesidades y expectativas de los estudiantes. La pandemia de COVID-19 ha acelerado esta transformación, destacando la importancia de herramientas interactivas que fomenten la participación y el compromiso. En este sentido, Quizizz ha emergido como una plataforma innovadora que combina el aprendizaje con elementos de gamificación, ofreciendo a docentes y estudiantes una experiencia educativa dinámica y motivadora. Este proyecto tiene como objetivo explorar el impacto del uso de Quizizz en el aprendizaje de los estudiantes, analizando su efectividad para mejorar la motivación, el rendimiento académico y la retención de conocimientos.

DENOMINACIÓN O TÍTULO DEL PROYECTO

En el ámbito educativo, uno de los desafíos más importantes es lograr que los estudiantes mantengan el interés y la motivación durante el proceso de aprendizaje, lo cual repercute directamente en participación sus niveles en la calidad de los conocimientos adquiridos. Métodos de enseñanza tradicionales, aunque eficaces en otros contextos, a menudo no responden a las necesidades de los estudiantes actuales, quienes tienden a interactuar mejor con contenidos dinámicos y tecnologías que les permitan aprender de manera activa y entretenida. Esto pone de manifiesto la importancia de innovar en los métodos de enseñanza y de evaluar el impacto de nuevas herramientas tecnológicas en el aprendizaje.

Nuestro proyecto productivo “EL USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZIZ EN EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE”, ha surgido como una alternativa innovadora que combina el aprendizaje con elementos de juego, brindando a los estudiantes una experiencia de estudio interactiva y motivadora. Sin embargo, a pesar de su potencial, la implementación de Quizizz en entornos educativos enfrenta diversos desafíos, entre ellos la falta de capacitación de los docentes para usar la herramienta de manera efectiva, el acceso desigual a dispositivos electrónicos y a internet, y la ausencia de evaluaciones sistemáticas que permitan medir su impacto real en el rendimiento académico y en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Durante la pandemia de COVID-19, Quizizz fue una herramienta clave para el aprendizaje remoto, ya que mantuvo a los estudiantes motivados mediante la gamificación, brindó retroalimentación en tiempo real y facilitó la autoevaluación. Los docentes pudieron monitorear el avance de los estudiantes a distancia y adaptarse rápidamente a las metodologías digitales, promoviendo un aprendizaje activo y autónomo en un entorno virtual.

La problemática radica, entonces, en determinar cómo el uso de Quizizz puede transformar la experiencia de aprendizaje, cuáles son las mejores prácticas para su implementación en el aula y cómo se puede medir su efectividad en la mejora del aprendizaje de los estudiantes. Esta situación plantea la necesidad de investigar el impacto de Quizizz en la motivación y el desempeño académico de los estudiantes, y de establecer las condiciones y estrategias que permitan maximizar los beneficios de esta herramienta en el proceso educativo.

Este proyecto va dirigido a la I.E 1199 “MARISCAL RAMÓN CASTILLO” ubicado en Chaclacayo, en Lima- Perú.

2. JUSTIFICACIÓN

El uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del estudiante se justifica por la necesidad de innovar en los métodos educativos para responder a los desafíos actuales, especialmente en un contexto de creciente digitalización y aprendizaje remoto. Quizizz se ha posicionado como una plataforma que facilita la enseñanza interactiva mediante la gamificación, una estrategia que mejora la motivación, el compromiso y la retención de conocimientos en los estudiantes. Además, ofrece a los docentes una manera de evaluar en tiempo real y de realizar un seguimiento detallado del progreso de sus estudiantes, lo cual permite identificar áreas de mejora de forma rápida y eficiente.

Dado que la motivación y el aprendizaje activo son esenciales para lograr un aprendizaje significativo, este proyecto busca evaluar el impacto de Quizizz en el proceso de aprendizaje, determinando si esta herramienta puede mejorar el desempeño académico y la participación de los estudiantes. El estudio no solo permitirá medir el valor de una plataforma digital en la educación, sino que también proporcionará a los docentes estrategias para maximizar el uso de recursos tecnológicos en beneficio del aprendizaje, contribuyendo así a la evolución de los métodos pedagógicos en entornos educativos modernos.

2.1. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

En la educación actual, existe una creciente preocupación por la falta de motivación y compromiso de los estudiantes en los procesos de aprendizaje, especialmente cuando se utilizan métodos de enseñanza tradicionales que no responden a sus necesidades e intereses. Las plataformas de gamificación, como Quizizz, ofrecen una alternativa interactiva que combina el aprendizaje con dinámicas de juego, lo que ha demostrado ser efectivo para captar la atención de los estudiantes y mejorar su disposición para aprender. Sin embargo, aún se desconoce en qué medida el uso de Quizizz impacta realmente el rendimiento académico y la participación activa de los estudiantes, especialmente en entornos donde los docentes no cuentan con capacitación suficiente para emplear estas herramientas de manera efectiva.

Ante esta situación, se plantea la necesidad de investigar cómo la implementación de Quizizz en el aula puede influir en el proceso de aprendizaje y en la motivación de los estudiantes. Además, se busca analizar las mejores prácticas para su integración en el currículo escolar, identificando los beneficios y las limitaciones de su uso en la educación.

3.OBJETIVOS

3.1 Objetivo central del proyecto

“Determinar el impacto del uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de los estudiantes, evaluando si su implementación aumenta la motivación, el compromiso y los resultados académicos en comparación con métodos tradicionales de enseñanza”

Resultado:

Se espera que el uso de Quizizz incremente significativamente la participación activa y la retención de conocimientos de los estudiantes, demostrando que el aprendizaje interactivo mejora la experiencia educativa y facilita una mayor comprensión y dominio de los contenidos.

3.2 Objetivos Específicos:

Obj.1: Comparar los logros de aprendizaje de los estudiantes que utilizan Quizizz con los que usan métodos tradicionales.

Resultado:

Los estudiantes que emplean Quizizz obtengan resultados académicos superiores o más consistentes, mostrando una mejora en su comprensión y retención de conocimientos en comparación con métodos tradicionales.

Obj.2: Identificar las mejores prácticas para la integración de Quizizz en el aula desde la perspectiva de estudiantes y docentes.

Resultado:

Definir estrategias de uso óptimo de Quizizz que faciliten la integración de esta herramienta en la planificación docente y que maximicen sus beneficios en el aprendizaje.

Obj.3: Evaluar el nivel de retención de conocimientos en los estudiantes que utilizan Quizizz como herramienta de refuerzo educativo.

Resultado:

Se espera que los estudiantes que utilizan Quizizz muestren una mayor retención de conocimientos a largo plazo, lo que se puede medir a través de evaluaciones posteriores y análisis de desempeño en diferentes momentos del curso.

4. DESTINATARIOS DEL PROYECTO

DATOS GENERALES DEL PROYECTO A DONDE SE VA A APLICAR:

4.1 Título del proyecto:

“EL USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZIZ EN EL APRENDIZAJE DEL ESTUDIANTE”

4.2 Institución educativa: I.E 1199 “Mariscal Ramón Castillo”

4.3 Código Modular:

Secundaria: 298091

4.4 Ugel: N° 06

4.5 Dirección: Atahualpa 200, Chaclacayo 15476

4.6 Distrito: Chaclacayo

Provincia: Lima

Región: Lima

Teléfono de la institución educativa: [914 051 233](tel:914051233)

4.7 Responsables de la gestión y ejecución del proyecto:

NOMBRES Y APELLIDOS	CARGO	CELULAR	CORREO
Maritza MENDOZA PANIHUARA	Ejecutor	993727304	43102651@une.edu.pe
Loyda TRUJILLO VERAMENDI	Ejecutor	920665326	40378237@une.edu.pe
Walter Pablo VARGAS FUSTER	Ejecutor	947780875	70105278@une.edu.pe

4.8 Fecha de inicio del proyecto: Agosto

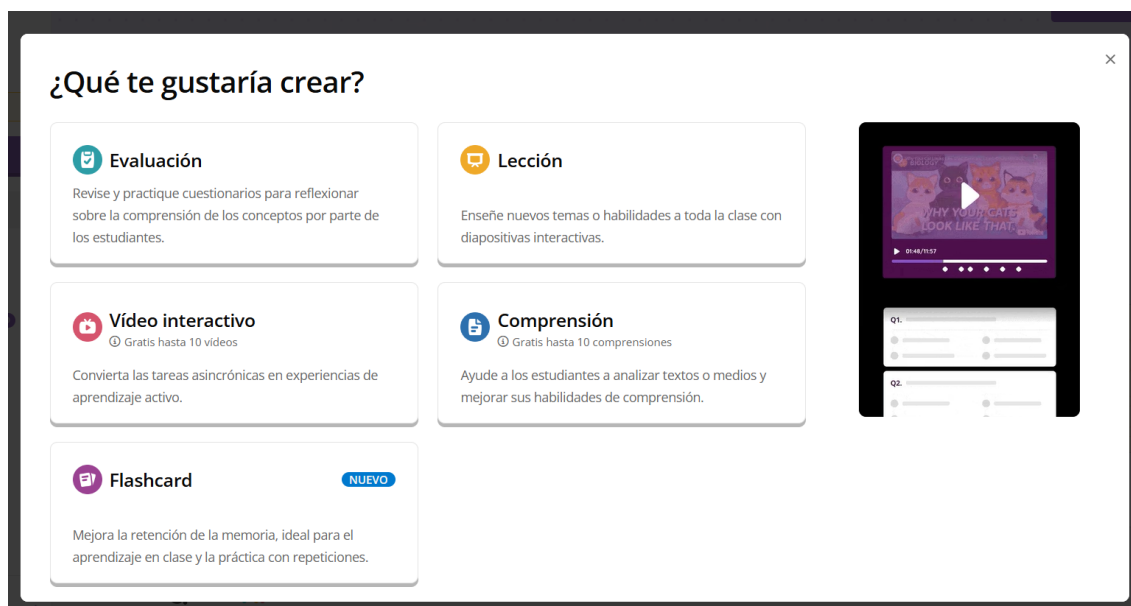
4.9 Fecha de finalización del proyecto: Diciembre

4.10 Días y horarios a ejecutar el proyecto:

4.11 Cantidad de estudiantes y docentes involucrados: 100 estudiantes

5. ACTIVIDADES A REALIZAR

Las actividades que se realizará en Quizizz se detallan a continuación:



1. **Lección:** La lección es un recurso interactivo donde el profesor presenta contenido en formato de diapositivas con texto, imágenes, videos, y preguntas integradas. Cada diapositiva puede contener información nueva o preguntas

interactivas que los estudiantes deben responder antes de avanzar, fomentando la participación activa en el aprendizaje.

2. **Videos interactivos:** Los videos interactivos permiten insertar preguntas en puntos específicos del video. Los estudiantes ven el video y, al llegar a determinadas partes, el video se pausa para que respondan una pregunta relacionada con lo visto. Esto ayuda a mantener la atención y evaluar la retención de información.
3. **Comprensión:** La actividad de comprensión evalúa la habilidad de los estudiantes para entender y analizar información. Puede incluir textos, imágenes o audios con preguntas de análisis, interpretación o síntesis que refuercen la comprensión del contenido. Suele emplearse para mejorar la comprensión lectora, auditiva o visual.
4. **Flashcards:** Las flashcards son tarjetas de memoria interactivas donde un lado muestra un término, concepto, o pregunta, y el otro lado contiene la respuesta o explicación. Son útiles para el repaso y la memorización de conceptos, ya que permiten a los estudiantes estudiar de forma repetitiva y a su propio ritmo.
5. **Evaluación (Quizizz de evaluación):** Esta actividad consiste en un cuestionario diseñado para evaluar los conocimientos del estudiante en un tema específico. Incluye preguntas de opción múltiple, verdadero o falso, emparejamiento, completar espacios en blanco, entre otras. Cada pregunta puede tener un límite de tiempo, y al final, se muestra una puntuación o retroalimentación que permite al estudiante conocer sus áreas de mejora.

6. METODOLOGIA

Para el acceso a la plataforma Quizizz, el participante debe de ingresar a la página <https://quizizz.com/> e ingresar al código designado por el docente. La otra manera, en la cual el estudiante puede acceder directamente es, cuando el docente comparte un enlace incluido el código y el estudiante accede directamente. Para el inicio del cuestionario utilizando la plataforma Quizizz. Se presenta de dos maneras: en vivo o asincrónica. En vivo, el docente espera que todos los estudiantes accedan al enlace e inicia la actividad y el decide el término de la misma. Por otro lado, asincrónico el docente programa el inicio y fin de actividad para que el estudiante lo realice cuando disponga respetando los plazos

establecidos. Al finalizar ambas actividades, los estudiantes y el docente pueden revisar los resultados y progresos de los mismos para toma de decisiones.

Actividad	Tareas para Desarrollar
Lección	- Crear una presentación de diapositivas con texto, imágenes y videos relacionados con el tema.
	- Insertar preguntas interactivas entre las diapositivas para mantener la atención.
	- Establecer un orden lógico que guíe al estudiante paso a paso.
	- Revisar la participación y el progreso de los estudiantes al finalizar.
Videos Interactivos	- Seleccionar o subir un video relevante al tema.
	- Insertar preguntas en puntos específicos del video para evaluar la comprensión en tiempo real.
	- Configurar pausas automáticas en el video donde aparezcan las preguntas.
Comprensión	- Crear una actividad con un texto, imagen o audio.
	- Diseñar preguntas que requieran interpretación o análisis.
	- Configurar la actividad con retroalimentación para aclarar conceptos según las respuestas.
Flashcards	- Diseñar tarjetas con un concepto o pregunta en un lado y la respuesta o explicación en el otro.
	- Organizar las tarjetas en secuencia lógica.
	- Definir si las tarjetas tendrán imágenes o solo texto para reforzar conceptos visuales.
Evaluación	- Crear un cuestionario con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, o completar espacios en blanco.
	- Configurar el tiempo límite por pregunta.
	- Agregar retroalimentación para respuestas correctas e incorrectas.
	- Revisar los resultados y analizar áreas de mejora.

7. CRONOGRAMA

Mes: Agosto

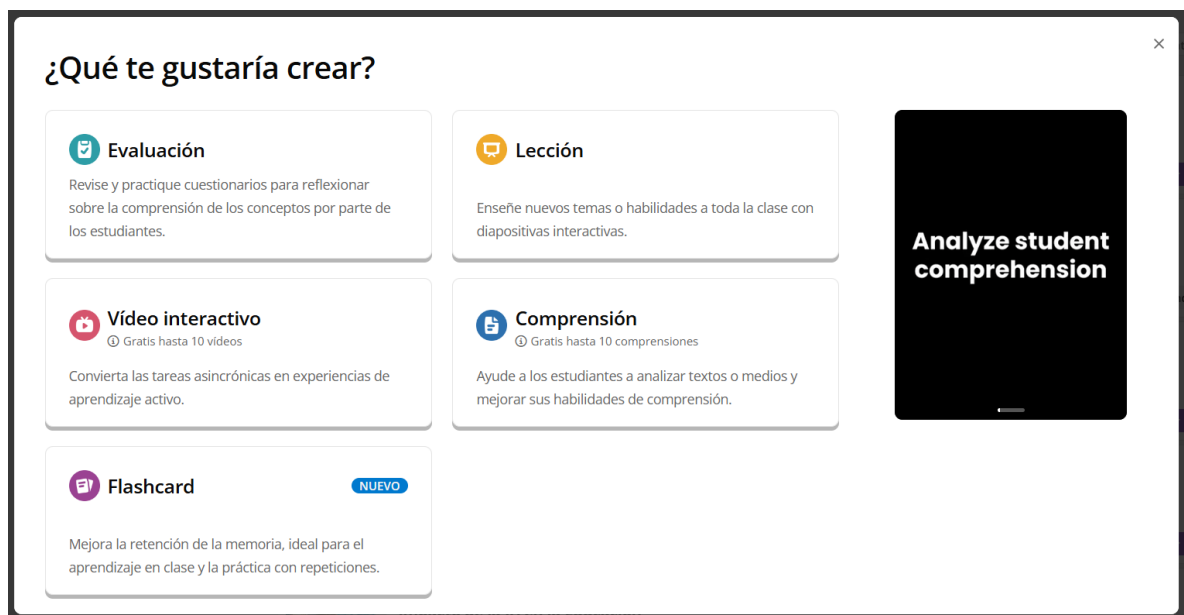
Cursos: Comunicación

N ^o	Actividades	Lugar	1era Sem	2da Sem	3ra Sem	4ta Sem
01	Lección	Aula	X			
02	Videos Interactivos	Aula		X		
03	Comprensión	Aula			X	
04	Flashcards	Aula			X	
05	Evaluación	Aula				X
06	Informe Final					X

8. EVALUACIÓN DE QUIZZZ

1. Definir el Propósito y Objetivos

- Antes de crear la evaluación, identifica claramente el propósito. ¿Qué quieres evaluar? ¿Es comprensión lectora, conocimientos específicos o habilidades prácticas?
- Establece objetivos claros. Por ejemplo, "Evaluar el conocimiento básico sobre Visual Basic" o "Comprobar la comprensión de conceptos clave en matemáticas".



2. Seleccionar el Tipo de Preguntas

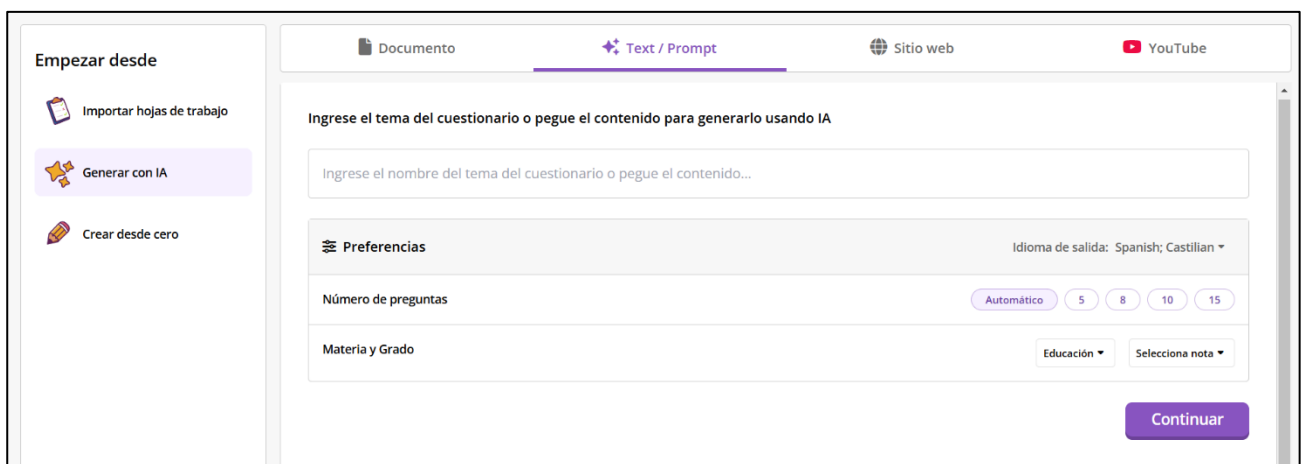
- **Opción múltiple**: Permite respuestas con varias opciones donde el estudiante selecciona la correcta.
- **Verdadero/Falso**: Útil para evaluar conceptos básicos y rapidez en respuestas de conceptos clave.

- **Respuesta Abierta:** Para preguntas que requieran una explicación más detallada, aunque en Quizizz no es ideal para respuestas largas.
- **Relleno de espacios:** Esta es otra opción para hacer preguntas de completar frases o términos.



3. Estructurar la Evaluación

- **Comienza con preguntas introductorias** para ayudar a los estudiantes a familiarizarse y ganar confianza.
- **Mezcla preguntas de dificultad variada** para retar a los estudiantes, sin hacer la evaluación abrumadora.
- **Agrupar por temas** si estás evaluando varios conceptos, para que los estudiantes puedan concentrarse en un tema a la vez.



The screenshot shows the Quizizz interface for creating a questionnaire. On the left, there is a sidebar with options: 'Empezar desde' (Start from), 'Importar hojas de trabajo' (Import worksheets), 'Generar con IA' (Generate with AI), and 'Crear desde cero' (Create from scratch). The main area is titled 'Documento' and 'Text / Prompt'. It contains a text input field for the topic: 'Ingrese el tema del cuestionario o pegue el contenido para generarlo usando IA'. Below this is a 'Preferencias' (Preferences) section with a language dropdown set to 'Spanish; Castilian'. There are also buttons for 'Número de preguntas' (Number of questions) with options 'Automático', '5', '8', '10', and '15', and a 'Materia y Grado' (Subject and Grade) section with dropdowns for 'Educación' and 'Selección de nota'. A 'Continuar' (Continue) button is at the bottom right.

4. Incluir Elementos Visuales

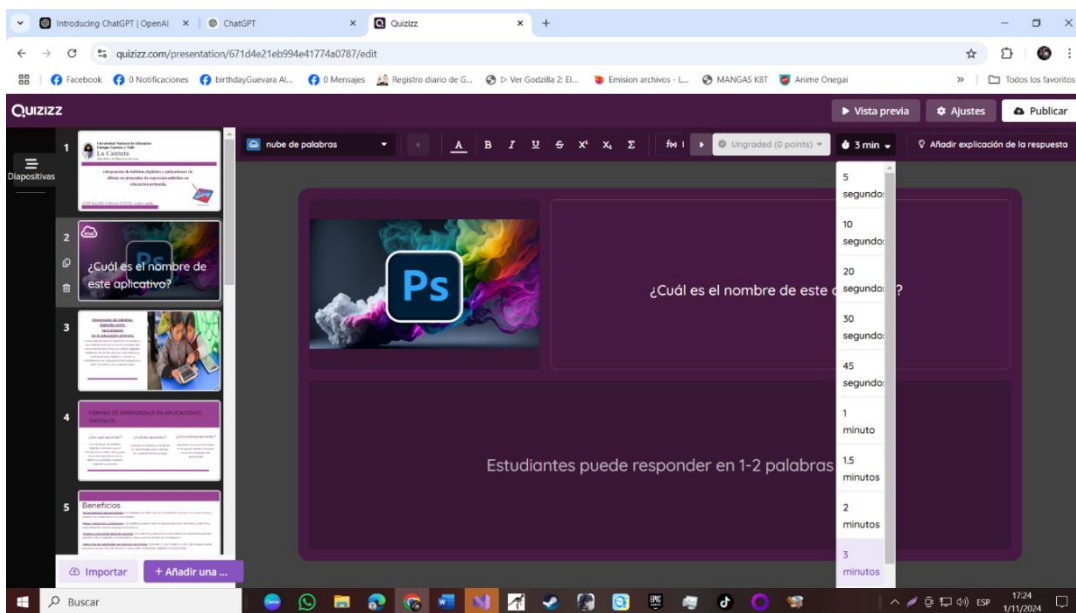
- Quizizz permite agregar imágenes, videos y diagramas a las preguntas. Esto es especialmente útil en preguntas de ciencias, historia o en cualquier tema donde un apoyo visual pueda aclarar o profundizar la pregunta.
- Las imágenes también ayudan a mantener el interés de los estudiantes, especialmente en temas abstractos.



The screenshot shows the Quizizz interface for a question. On the left, there is a colorful, abstract image of a woman with long, flowing hair. To the right of the image is a text input field with the placeholder text 'Escriba la pregunta aquí'. Below the question field is a text input field for the answer with the placeholder text 'Escriba la respuesta aquí' and a settings gear icon. At the bottom, there is a section labeled 'Vista de estudiante' (Student view) with the text 'Escribir respuesta en las casillas' (Write answer in the boxes) and a row of seven empty boxes for the student to write their answer.

5. Configurar la Evaluación

- **Tiempo por pregunta:** Ajusta el tiempo de acuerdo con la dificultad de la pregunta. Quizizz permite desde pocos segundos hasta varios minutos, así que adapta el tiempo para evitar que los estudiantes se sientan presionados.
- **Modo de juego:** Decide si será una evaluación en vivo o asignada como tarea. El modo en vivo es útil para sesiones en el aula, mientras que la asignación permite que los estudiantes la completen en su tiempo.



6. Revisión y Prueba

- Revisa cada pregunta para asegurarte de que las respuestas correctas estén bien seleccionadas y de que el contenido sea claro.
- Si es posible, realiza una prueba en la que respondas como un estudiante para ver si la estructura fluye bien y que el tiempo asignado sea adecuado.

7. Retroalimentación y Análisis de Resultados

- Configura la opción para dar retroalimentación instantánea. Así, los estudiantes sabrán inmediatamente si respondieron bien o mal y aprenderán de sus errores.

- Analiza los resultados tras la evaluación para identificar temas en los que los estudiantes presenten dificultades, lo cual te ayudará a ajustar futuras lecciones o evaluaciones.