

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>

## La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato

The Quizizz gamification tool in the academic performance of first year high school history students

**Isolina Elizabeth Quinde Ponce**

iquindep2@unemi.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-6291-697X>  
Universidad Estatal de Milagro  
Guayaquil – Ecuador

**Karen Cecilia Macías Monar**

kmaciasm16@unemi.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-9542-2201>  
Universidad Estatal de Milagro  
Guayaquil – Ecuador

**Francesca de los Ángeles Martínez Mendoza**

Fmartinezm@unemi.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0003-5387-7316v>  
Universidad Estatal de Milagro  
Daule – Ecuador

**José Luis Samaniego Alvarado**

jsamaniegoa3@unemi.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-5436-8595>  
Universidad Estatal de Milagro  
Guayaquil – Ecuador

**Kerly Samantha Samaniego Guasgua**

Kerlysamantha0631@gmail.com  
<https://orcid.org/0009-0000-5264-7090>  
Universidad Estatal de Milagro  
Otavalo – Ecuador

Artículo recibido: 26 de diciembre de 2024. Aceptado para publicación: 10 de enero de 2025.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen

La investigación ha demostrado que la herramienta de gamificación Quizizz es un recurso que tiene un impacto positivo en los estudiantes de Primer año de Bachillerato, Sin embargo, no todo recurso educativo es bien recibido por parte de los docentes o estudiantes, por lo cual esta investigación pretende explorar, analizar y evaluar la percepción de los docentes y estudiantes al interactuar con la herramienta digital, además se tendrá en cuenta cómo influye tanto en la motivación y participación de los estudiantes como en su desempeño académico. El tipo de investigación es no exploratoria con un enfoque mixto (cualitativo y cuantitativo), la muestra se extrajo de una población total de 34 estudiantes de dos paralelos "A" y "B", y una docente del Nivel de bachillerato, los datos se obtuvieron a través de una entrevista realizada a la docente en la institución educativa donde trabaja y una encuesta que se la realizó con la plataforma Google Forms cada una contando con 10 preguntas. Se encontró que la herramienta Quizizz puede llegar a ser un buen instrumento para incorporarlo en la

clase, incrementado notoriamente la participación y fomentando la colaboración en el aula, saliendo de la rutina y de los métodos tradicionales de evaluación. La investigación sobre Quizizz resulta estratégica de cara al cambio educativo teniendo un cambio en la enseñanza aprendizaje que permitirá sin duda profundizar los conocimientos no solo de la asignatura de historia, sino también los de las demás materias.

*Palabras clave:* educación, herramienta de gamificación, quizizz, innovación

## Abstract

Research has shown that the Quizizz gamification tool is a resource that has a positive impact on First Year High School students. However, not all educational resources are well received by teachers or students, which is why this research aims to explore, analyze and evaluate the perception of teachers and students when interacting with the digital tool, and will also take into account how it influences both the motivation and participation of students and their academic performance. The type of research is non-exploratory with a mixed approach (qualitative and quantitative), the sample was drawn from a total population of 34 students from two parallels "A" and "B", and a teacher from the high school level, the data were obtained through an interview with the teacher at the educational institution where she works and a survey carried out with the Google Forms platform, each with 10 questions. It was found that the Quizizz tool can become a good instrument to incorporate into the class, noticeably increasing participation and encouraging collaboration in the classroom, leaving the routine and traditional evaluation methods. The research on Quizizz is strategic in the face of educational change, having a change in teaching-learning that will undoubtedly allow for deepening knowledge not only of the subject of history, but also of other subjects.

*Keywords:* education, gamification tool, quizizz, innovation

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons.



Cómo citar: Quinde Ponce, I. E., Macías Monar, K. C., Martínez Mendoza, F. de los Ángeles, Samaniego Alvarado, J. L., & Samaniego Guasgua, K. S. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (6), 3809 – 3827.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>

## INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo contemporáneo, las herramientas tecnológicas desempeñan un papel fundamental para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en un contexto donde los estudiantes están cada vez más inmersos en entornos digitales. Uno de los principales retos a los que se enfrentan los docentes es mantener el interés de los estudiantes, particularmente en asignaturas que tradicionalmente se perciben como monótonas o desafiantes, como la Historia. La integración de estrategias innovadoras como la gamificación ha emergido como una solución efectiva para transformar el aprendizaje en una experiencia interactiva y motivadora.

La enseñanza de Historia enfrenta desafíos únicos debido a la percepción de los estudiantes de que es una asignatura densa y basada en la memorización de datos (Miralles et al., 2017). Este enfoque tradicional puede resultar desmotivador, afectando negativamente el rendimiento académico. En este contexto, plataformas digitales como Quizizz han ganado relevancia al combinar elementos lúdicos con contenidos educativos, ofreciendo una metodología adaptada a las necesidades y preferencias de los estudiantes del siglo XXI. La gamificación, entendida como la aplicación de dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, ha demostrado tener múltiples beneficios en el ámbito educativo.

El objetivo principal de este estudio es comparar la efectividad de Quizizz con los métodos tradicionales de evaluación, proponiendo que su uso pudiese mejorar notablemente tanto el rendimiento académico como la motivación de los alumnos en la materia de Historia. La herramienta digital Quizizz, al convertir las evaluaciones en juegos interactivos, tiene el potencial de transformar la experiencia de aprendizaje en los estudiantes. Esta plataforma permite a los docentes crear cuestionarios personalizados que los alumnos pueden responder en tiempo real, obteniendo retroalimentación inmediata.

Esto no solo mantiene a los estudiantes comprometidos, sino que también facilita la comprensión y retención de la información (Wang, 2015). Además, la naturaleza competitiva y gamificada de Quizizz puede incrementar la motivación intrínseca de los estudiantes, promoviendo una actitud más positiva hacia la asignatura. No obstante, la implementación específica de estas herramientas en la enseñanza de Historia, especialmente en la educación secundaria, aún carece de suficiente investigación. Quizizz, una plataforma digital conocida por su capacidad para crear cuestionarios y juegos educativos interactivos se ha vuelto popular debido a su habilidad para hacer el aprendizaje más ameno y entretenido.

Sin embargo, es necesario evaluar de manera rigurosa su impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de Historia de primer año de bachillerato. Las pruebas se basan en los principios del aprendizaje activo y participativo y están respaldadas por investigaciones en psicología educativa. La retroalimentación inmediata y la revisión repetida de conceptos pueden aumentar la retención de conocimientos, y los estudios y revisiones muestran que el uso de herramientas similares puede mejorar el rendimiento académico y la comprensión conceptual al integrar eficazmente la evaluación formativa en el proceso de aprendizaje.

Al incorporar mecánicas como puntuaciones, recompensas y desafíos, la gamificación no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que también mejora su motivación intrínseca, retención de información y habilidades de pensamiento crítico. En el caso de la asignatura de Historia, que a menudo implica la memorización de fechas, eventos y conceptos complejos, la gamificación ofrece un enfoque más dinámico y atractivo, facilitando el aprendizaje significativo. Permite a los educadores adaptar las actividades de evaluación en función de las necesidades específicas de los estudiantes, permitiendo la práctica y la autoevaluación personalizadas, facilitando la colaboración

entre los estudiantes y la retroalimentación rápida de los educadores, integrando herramientas digitales.

Por ejemplo. Con Quizizz, los estudiantes pueden desarrollar competencias y habilidades digitales para el aprendizaje independiente, preparándonos mejor para un mundo cada vez más tecnológico. Esta herramienta utiliza elementos de juego como concursos virtuales y premios para motivar a los estudiantes a participar activamente en las actividades de aprendizaje. También permite a los estudiantes responder preguntas de inmediato y recibir comentarios inmediatos, mantener el enfoque, promover el aprendizaje activo y estimular la motivación intrínseca. Su flexibilidad y facilidad de uso hacen que sea una herramienta ideal para promover el aprendizaje colaborativo y competitivo entre los estudiantes.

Aunque el cuestionario tiene muchas ventajas y popularidad, también tiene algunas desventajas y limitaciones porque es una herramienta basada en web, por lo que sólo puede usarse en entornos con acceso confiable a Internet. Esto puede afectar la equidad educativa al excluir a estudiantes de zonas rurales o con acceso limitado a la tecnología. Según Chacón et al. (2014) señala que “la falta de capacitación en el uso de diferentes herramientas tecnológicas al igual que la falta de infraestructura tecnológica impiden que los docentes empleen este tipo de elementos en los diferentes procesos de enseñanza-aprendizaje”.

En la actualidad tanto docentes como estudiantes deben estar al tanto en lo que es herramientas digitales, su uso y sus beneficios en la enseñanza aprendizaje, para los docentes ha de ser un proceso de adaptación hasta acostumbrarse y familiarizarse con las plataformas digitales como en este caso es Quizizz, así mismo los docentes deben ser pacientes con los docentes, ya que cada uno aprender a su propio ritmo. Zambrano et al. (2020), en su estudio se centra en como las herramientas digitales gamificadas pueden facilitar el aprendizaje autónomo y adaptativo, permitiendo a los estudiantes progresar a su propio ritmo.

Al poner en práctica el uso de estas herramientas digitales genera beneficios para los estudiantes, debido a que su aprendizaje se genera en un entorno gamificado dando la posibilidad de retroalimentar lo aprendido, ya que en la herramienta Quizizz se tiene la opción de responder y asignar preguntas de manera sincrónica y asincrónica, además de ser una aplicación gratuita donde solo se necesita de un dispositivo tecnológico para ejecutar la aplicación, así también les da la posibilidad a los docentes de obtener con mayor rapidez y facilidad datos de importancia sobre la evaluación tomada a los estudiantes.

La utilización de los tipos de herramienta de gamificación en el área de la educación es de gran importancia, ya que proporcionan una experiencia divertida, atractiva y motivadora, además se refleja el progreso en el aprendizaje de los estudiantes que se ha visto positivo y significativo. Prensky (2013), explica cómo los nativos digitales (sujetos que crecieron con la red y el progreso tecnológico) se benefician del aprendizaje gamificado, ya que estos sujetos están acostumbrados a las dinámicas de juego en su vida diaria. En este sentido, Quizizz se posiciona como una plataforma que no solo facilita el aprendizaje, sino que también genera un entorno competitivo saludable que motiva a los estudiantes a superar sus propias expectativas.

Una de las ventajas de integrar las TIC en la educación es que supera las limitaciones de espacio y tiempo en las actividades educativas, además fomentan la implementación de procesos formativos más abiertos y flexibles, que ayudan a aumentar el interés y la motivación de los estudiantes. Gros (2015), examina el impacto de las tecnologías emergentes, como la gamificación en el proceso educativo y a su vez resaltando su potencial para transformar la educación. Fernández & Morales

(2020), sugieren que se incorporar elementos lúdicos en el aprendizaje puede aumentar el disfrute de los estudiantes, haciendo el proceso educativo más atractivo y efectivo.

La incorporación de múltiples plataformas en el sistema educativo ecuatoriano ha facilitado la enseñanza aprendizaje, sobre todo cuando se menciona personalización al contexto áulico este se relaciona con la dinámica que se da dentro del aula y las formas de interacción como puede ser la metodología utilizada por parte del docente y como planifique las actividades a realizar dentro del rango de tiempo, y sobre todo se debe tener presente las particularidades de cada miembro que conforma el aula de clase, considerando los distintos niveles de conocimiento. Gómez & Torres (2021), sostienen que las herramientas digitales permiten personalizar el aprendizaje, adaptándose a las necesidades y ritmos individuales de cada estudiante.

Las herramientas de gamificación se ajustan a las diferentes realidades de los alumnos, además brindan información que puede contribuir a la personalización de su enseñanza, por lo que se debe adaptar el plan de estudio según las prioridades y exigencias de cada estudiante para obtener los objetivos propuestos al final de la clase. Catillo & Alarcón (2021), mencionan que la integración de contenidos sugiere que la tecnología puede facilitar la combinación de diferentes materiales educativos para un aprendizaje más complejo. Según diversos estudios, las generaciones actuales, conocidas como nativos digitales, aprenden mejor en entornos interactivos y visuales que les permiten recibir retroalimentación instantánea y participar activamente en el proceso de aprendizaje.

El trabajar en colaboración en el aula hace que los diferentes miembros del grupo se comprometan con un objetivo en común para crear conocimiento o resolver un problema. El trabajo colaborativo anima a los maestros a pensar, discutir y contrastar sus puntos de vista constantemente, lo que les permite llegar a consensos que les permiten ampliar y unificar las normas pedagógicas. El trabajo colaborativo influye y tiene implicancia en el desarrollo personal y grupal en los agentes educativos, logrando una mejora en su aprendizaje significativo y un buen clima institucional (Quispe et al., 2023).

La gran variedad de herramientas de gamificación que existen fomenta el trabajo colaborativo tanto entre docente – estudiante y estudiante – estudiante, desarrollando la comunicación, colaboración y participación de los estudiantes en clase. López & Sánchez (2019), indican que las herramientas digitales facilitan la colaboración entre los estudiantes, esto permite trabajar en equipo y compartir conocimientos de manera efectiva. Romero y Huertas (2024) en su artículo buscan definir el concepto de desempeño académico como un comportamiento, si no, como las acciones que el estudiante lleva a cabo para alcanzar sus metas académicas.

Los exámenes, ensayos, proyectos, presentaciones y participación en clase son algunas formas en que los profesores suelen utilizar para evaluar el desempeño académico en historia, con el objetivo de brindar una evaluación completa que refleje el conocimiento y habilidades del estudiante en el tema. Al introducir aparatos tecnológicos y herramientas digitales en la clase para evaluar los temas tratados, hace que los estudiantes se interesen más por aprender, ya que se utilizan recursos que normalmente utilizan en su vida diaria. Sánchez (2013) menciona que es recomendable “Presentar la información histórica en forma novedosa y huir de la convencional (cronológica y descriptiva)”.

La dimensión cognitiva se define como la capacidad de los estudiantes para obtener información, entender la realidad a través del pensamiento, la inteligencia, el razonamiento y la resolución de problemas, siendo estos el conjunto de métodos que permiten adquirir conocimiento para aplicarlo a la vida diaria. “La dimensión cognitiva hace referencia a la capacidad que tenemos los seres humanos para crear y transformar nuestra realidad, actuar, analizar, relacionarnos, siendo todo esto necesario y fundamental para la construcción del conocimiento”. Es primordial para el desarrollo de capacidades que facilitan la interacción con el entorno y la toma de decisiones de cada ser humano.

Por lo tanto, es importante en el ámbito educativo, ya que influye en cómo los estudiantes comprenden la información, así como en su capacidad para aplicar el conocimiento del aprendizaje que se centra en el desarrollo de habilidades. La teoría de la neuroeducación sugiere que, al involucrar múltiples sentidos y canales de aprendizaje, se puede mejorar la capacidad cognitiva de los estudiantes (Meza & Moya, 2020). La dimensión de motivación se refiere al vínculo de componentes internos y externos de cada ser humano que impulsan y mantienen el comportamiento de una persona hacia el logro de metas y emociones.

Al momento de mencionar la motivación se debe tener en cuenta que existen dos tipos de motivación: intrínseca y extrínseca, al hablar de motivación intrínseca es aquella acción que nace de cada individuo, basada en el disfrute y la satisfacción inesperada de la actividad en sí misma, sin necesidad de recompensas extras. Por otra parte, cuando se alude a la motivación extrínseca es el conjunto de acciones que se realizan para lograr recompensas externas, esta se mantiene a base de la inteligencia y constancia de comportamientos, como evitar castigos y obtener premios, así también “refiere a las recompensas o evitaciones de castigos en la realización de una actividad”.

El docente es una pieza muy importante en la motivación de los estudiantes por aprender, ya que un estudiante motivado será capaz de ejecutar las actividades propuestas por los docentes con una mejor actitud. La motivación en el aula se genera de docente a estudiante como lo menciona López (2021), en su artículo: Los docentes tienen el papel de motivar a los aprendices en la adquisición del conocimiento, donde hay un aprendizaje cognitivo que tiene que ver con la capacidad de comprender y aplicar el conocimiento, pero también existe un aprendizaje efectivo que tiene que ver con las actitudes y sentimientos de los estudiantes.

Al emplear las herramientas digitales en clase, en los estudiantes va creciendo la motivación por el aprendizaje, ya que al hacer uso de herramientas tecnológicas y gamificadas las clases y evaluaciones salen de lo tradicional y atraen el interés de los estudiantes. La motivación es un factor clave en el aprendizaje, y las herramientas gamificadas pueden aumentar significativamente el interés y la motivación hacia los temas tratados en clase. La participación implica que los estudiantes no solo frecuenten las clases, sino también que interactúen, hagan preguntas y contribuyan al diálogo. Según Ortega (2024) “La participación estudiantil se refiere a la involucración activa y comprometida de los estudiantes en diversas actividades académicas, sociales y culturales dentro de su entorno educativo”.

Por otro lado, el compromiso se relaciona con la conexión emocional de los estudiantes hacia sus estudios. Se debe tener en cuenta también que “el compromiso implica la conexión entre los estudiantes y las actividades de escolarización; conexión que se manifiesta mediante la participación” El manejo de la herramienta digital Quizizz genera participación por parte de estudiantes y docentes al crear o resolver cuestionarios, ya que es una aplicación sencilla de utilizar. Abuín y Fernández (2022), mencionan que el empleo de la herramienta Quizizz ha mejorado la comprensión de los conceptos previamente enseñados en clase.

Siendo útil para aclarar dudas y facilitar la formulación de preguntas por parte de los estudiantes, además ha ayudado en la retención de información presentada incentivando la participación en clase. Según Zhao (2019) Quizizz ha tenido un impacto positivo en la participación y compromiso de los estudiantes por aprender. Dicho lo anterior, la investigación plantea como objetivo general determinar el impacto de la herramienta digital Quizizz y el desempeño académico de los estudiantes. En sus objetivos específicos se propone analizar cómo influye la herramienta Quizizz. Asimismo, explorar la percepción y experiencia de docentes y estudiantes y evaluar la eficacia del uso de Quizizz.

## **METODOLOGÍA**

Esta investigación se enfoca en analizar el impacto de la herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Historia. Para llevar a cabo este análisis, se adoptó un enfoque de investigación mixto, combinando métodos cualitativos y cuantitativos. La investigación se clasificó como no exploratoria, ya que se basa en investigar un fenómeno previamente identificado: el uso de herramientas digitales en la educación y su efecto en el rendimiento académico. La presente investigación busca contribuir al debate académico sobre la efectividad de la gamificación en la educación, proporcionando evidencia empírica sobre el impacto de Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de Historia.

Para la recopilación de datos cualitativos, se llevó a cabo una entrevista con un docente de Historia. Por otro lado, para el componente cuantitativo, se realizó una encuesta a 34 estudiantes de primer año de bachillerato de los paralelos A y B, quienes participaron en actividades de clase utilizando Quizizz. Esta encuesta fue diseñada para evaluar el impacto percibido de la herramienta en su aprendizaje y motivación. La entrevista al docente constó de 10 preguntas diseñadas para explorar en profundidad las percepciones sobre la efectividad y los desafíos del uso de Quizizz en la enseñanza de la Historia. Para la encuesta a los estudiantes, se utilizó Google Forms como herramienta de recolección de datos.

En resumen, esta metodología mixta permitió obtener una visión completa y fundamentada del impacto de Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de Historia, proporcionando así una base sólida para las conclusiones de este estudio. La presente investigación se ha realizado con un estricto apego a los principios éticos que garantizan el respeto y la protección de los participantes. Se aseguró la confidencialidad de las respuestas mediante la anonimización de los datos, de modo que no se pueda identificar a los estudiantes ni al docente a partir de la información recogida. Los datos fueron almacenados de forma segura, protegiendo tanto la identidad como las respuestas individuales de los participantes.

Estos pasos éticos son fundamentales para asegurar la confianza de los participantes y la validez del estudio, proporcionando una base sólida para la interpretación y aplicación de los hallazgos. Esta metodología busca no solo medir el impacto de Quizizz en términos de rendimiento académico, sino también explorar su capacidad para transformar las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en un entorno educativo desafiante. Esto permitirá contribuir al desarrollo de estrategias innovadoras y accesibles que mejoren la calidad educativa y motiven a los estudiantes a aprender de manera activa y significativa.

## **RESULTADOS**

### **Enfoque cualitativo**

En este apartado se analizan los resultados obtenidos a través de la entrevista realizada a una docente que imparte clases de historia en segundo de bachillerato paralelos "A" y "B", con el fin de entender la visión que posee del tema de investigación, para lo cual se ha creado una tabla para facilitar la comprensión de la entrevista, en la cual se han organizado los datos recolectados. A continuación, se evidencia un análisis de los datos y finalmente se lleva a cabo una discusión sobre los resultados obtenidos.

**Tabla 1**

*Preguntas y respuestas de la docente entrevistada*

<b>Preguntas</b>	<b>Docente</b>
<b>Pregunta 1:</b> ¿Cómo descubriste la herramienta de gamificación Quizizz y qué te llevo a implementarla en tus clases de historia?	Conocí la herramienta Quizizz en un taller de gamificación y me pareció una alternativa lúdica, fácil de aplicar en el aula, mejorando la experiencia de aprendizaje en los estudiantes.
<b>Pregunta 2:</b> ¿Cuál ha sido tu experiencia general con Quizizz en términos de facilidad de uso y funcionalidad?	Al implementar esta herramienta en clase, me ha ayudado en las evaluaciones, retroalimentación, revisión de contenidos, entre otros, haciendo el proceso educativo más atractivo y efectivo para los estudiantes de BGU.
<b>Pregunta 3:</b> ¿Cómo observas que Quizizz ha afectado la participación de los estudiantes durante las clases?	La clase se ha vuelto más dinámica y entretenida para todos.
<b>Pregunta 4:</b> ¿En qué medida crees que Quizizz ha influido en la motivación de los estudiantes para aprender historia?	Al utilizar Quizizz, los estudiantes se motivan y a la vez desarrollan habilidades en el uso de herramientas digitales, lo cual es cada vez más relevante en la educación actual. Esto les proporciona experiencia en el manejo de tecnología educativa y en la participación en actividades en línea.
<b>Pregunta 5:</b> ¿Has notado alguna mejora en el desempeño académico de los estudiantes desde que comenzaste a usar Quizizz? ¿Puedes proporcionar ejemplos específicos?	La herramienta me permite realizar una evaluación y retroalimentación de la hora clase, evitando vacíos académicos en los estudiantes. Se evidencia un mejor dominio de la tecnología en cuanto al uso de la herramienta. Les permite revisar contenidos antes de las pruebas o exámenes, a través de cuestionarios.
<b>Pregunta 6:</b> ¿Qué aspectos de Quizizz consideras más efectivo para evaluar el conocimiento y el progreso de los estudiantes?	Uno de los aspectos es la flexibilidad para realizar evaluaciones formativas y sumativas sea en el momento o las pueden completar después, adaptándose a diferentes horarios y necesidades de los estudiantes.
<b>Pregunta 7:</b> ¿Qué desafíos has enfrentado al utilizar Quizizz en tu enseñanza y cómo lo has superado?	El manejo de la herramienta me ha sido de mucha utilidad, la dificultad se ve reflejada en aquellos estudiantes que no cuentan con dispositivo móvil o internet en la hora de historia, pero la herramienta se adapta a cualquier dispositivo, por lo que hacía uso del laboratorio de computación y así cada estudiante podía participar sin inconvenientes.
<b>Pregunta 8:</b> ¿Cómo has ajustado tu enfoque de enseñanza en respuesta a la retroalimentación obtenida a través de Quizizz?	Una de las ventajas de Quizizz es que proporciona retroalimentación instantánea después de cada pregunta. Esto ayuda a los estudiantes a entender sus errores de inmediato y a corregir malentendidos en tiempo real.
<b>Pregunta 9:</b> ¿Qué formación o apoyo adicional crees que necesitarías para maximizar el uso de Quizizz en tu aula?	Seguir explorando la herramienta y de pronto complementar el aprendizaje mediante el uso de otras herramientas similares.
<b>Pregunta 10:</b> ¿Cómo planeas integrar o modificar el uso de Quizizz en futuros cursos basándote en tu experiencia actual?	Me gustaría probar la creación de contenido colaborativo, donde los estudiantes también pueden crear cuestionarios en Quizizz, lo cual fomenta la colaboración y el aprendizaje activo. Pueden trabajar en grupos para desarrollar cuestionarios sobre temas específicos y luego compartirlos con sus compañeros.

**Fuente:** elaboración propia a partir de la encuesta realizada en julio de 2024.

## Análisis de resultados

**Pregunta 1:** La elección de la herramienta Quizizz parece estar motivada por su capacidad para incorporar elementos de gamificación en el proceso educativo, lo cual puede facilitar la participación activa y el interés de los estudiantes.

**Pregunta 2:** La implementación de la herramienta Quizizz parece haber tenido un impacto positivo en la dinámica de las clases, haciendo que el ambiente de aprendizaje sea más participativo y entretenido. Esto sugiere que la herramienta puede mejorar la interacción en el aula y mantener a los estudiantes más comprometidos con el contenido.

**Pregunta 3:** Con Quizizz no solo ha aumentado la motivación de los alumnos hacia la metería, sino también les ha brindado habilidades tecnológicas. La combinación de la motivación y las TIC puede ser fundamental para mejorar el aprendizaje.

**Pregunta 4:** Se ha observado beneficios de la aplicación que se ha utilizado en la clase y ha sido eficaz para apoyar el aprendizaje y la preparación para las evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas.

**Pregunta 5:** Recalca la flexibilidad de la herramienta Quizizz para adaptarse a las diferentes necesidades de los estudiantes permitiendo a la docente realizar evaluaciones que se ajusten a las particularidades o circunstancias de los estudiantes.

**Pregunta 6:** La falta de acceso a la tecnología es un desafío significativo, pero la capacidad que tiene la herramienta Quizizz para usarla con otros dispositivos tecnológicos ha sido de gran ayuda para seguir con lo planeado.

**Pregunta 7:** La retroalimentación que tiene Quizizz para la corrección de errores y el aprendizaje en tiempo real, ha ayudado a los estudiantes a comprender mejor las preguntas.

**Pregunta 8:** La herramienta Quizizz ha hecho considerar a la docente continuar con su uso, pero al mismo tiempo integrar otras herramientas que ayuden a complementar lo aprendido en la asignatura, lo que puede tener un impacto de uso de herramientas digitales en el aula.

**Pregunta 9:** Quizizz ha permitido tener la idea de que los estudiantes lleguen a crear sus propios cuestionarios fomentando el aprendizaje activo y la colaboración entre compañeros del aula, dándoles mayor responsabilidad en su aprendizaje.

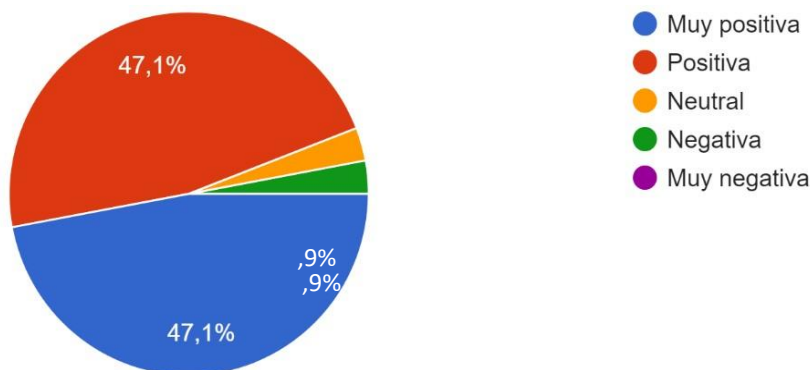
**Pregunta 10:** El deseo de seguir experimentando con la herramienta puede deducirse a que la docente y los estudiantes han tenido una buena experiencia, por lo que el uso de esta herramienta se seguirá usando en futuros cursos.

## Enfoque cuantitativo

En este apartado se analizan los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada a los estudiantes de segundo de bachillerato paralelos "A" y "B", con el objetivo de entender la visión que poseen con respecto al tema de investigación, para lo cual se ha diseñado una gráfica tipo pastel para facilitar la comprensión de la encuesta, en la que se muestran claramente los datos obtenidos. Posteriormente, se llevará a cabo un análisis de datos y al final se ejecutará una discusión sobre los resultados. De esta manera, se presentan 10 gráficos.

**Gráfico 1**

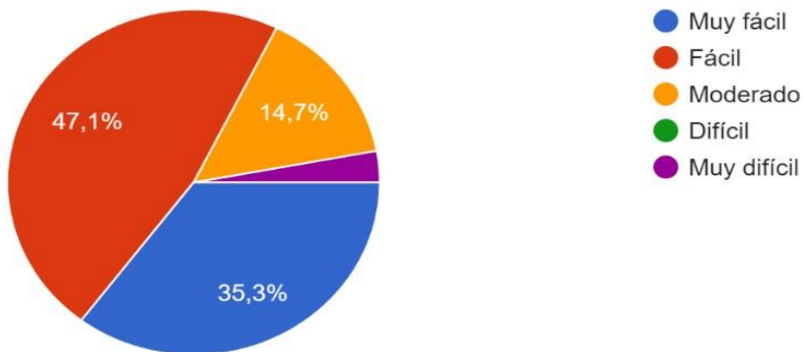
*¿Cuál es tu impresión general sobre el uso de Quizizz en la clase de Historia?*



Con respecto a la impresión que tienen los estudiantes con la herramienta digital Quizizz, del total de alumnos encuestados se obtiene un 94.2% que indica que “Muy positivo” y “positivo” han tenido una buena imagen de la aplicación, y el 5.8% que selecciona “neutral” y “negativa” reflejan la necesidad de revisar que incidió en su desarrollo.

**Gráfico 2**

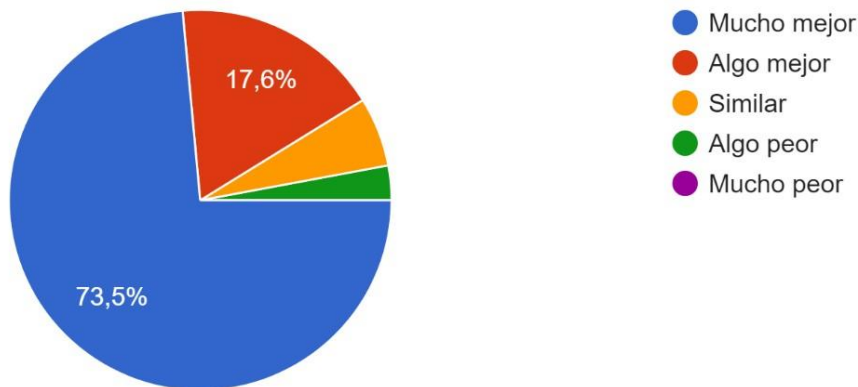
*¿Qué tan fácil te resulta utilizar Quizizz para participar en actividades y exámenes?*



Con respecto a que tan fácil fue el uso de la herramienta digital Quizizz, del total de los alumnos encuestados se obtiene un 82.4% una suma entre “muy fácil” y “fácil” siendo la mayoría de estudiantes los que pueden manejar con facilidad la herramienta, por otro lado, está el 14,7% consideran que su facilidad es moderada teniendo un poco de complicaciones, pero siempre realizando las actividades y por último el 2,9% donde como docente de debe volver a explicar el uso adecuado de Quizizz.

**Gráfico 3**

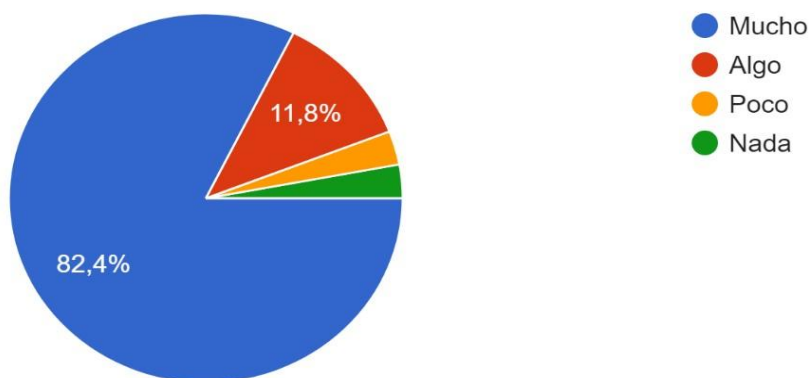
*¿Cómo comparas Quizizz con otros métodos de evaluación, como exámenes escritos o tareas tradicionales?*



Es evidente que en la mayoría de estudiantes encuestados siendo el 73.5% consideran que el diseño y uso de Quizizz no se asemeja a los métodos tradicionales, sin embargo, es interesante en suma el 8.8% se encuentre "similar" y "Algo peor", ya que lo que se buscó al implementar la herramienta fue salir de lo tradicional y aburrido.

**Gráfico 4**

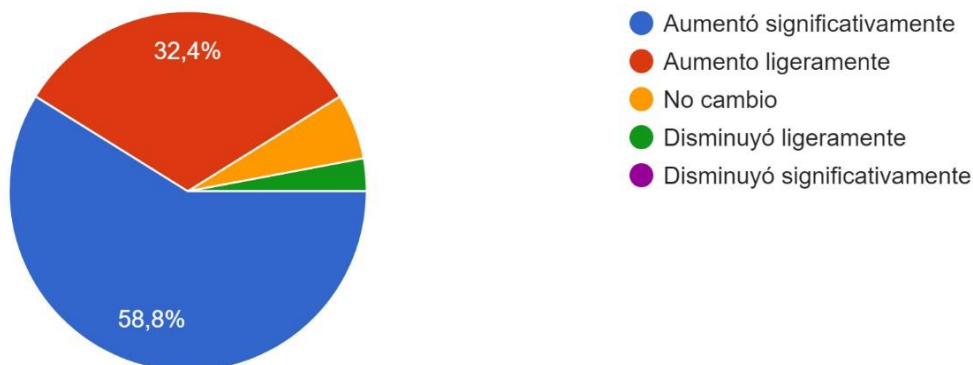
*¿En qué medida crees que Quizizz ha mejorado tu participación en las actividades de la clase de Historia?*



La participación y compromiso es un factor importante a tomar en cuenta en los estudiantes por lo que se obtiene que el 82,4% de los estudiantes consideran que son más participativos, considerando los criterios de "algo", "poco" y "nada" que representan en su totalidad el menor porcentaje de estudiantes.

**Gráfico 5**

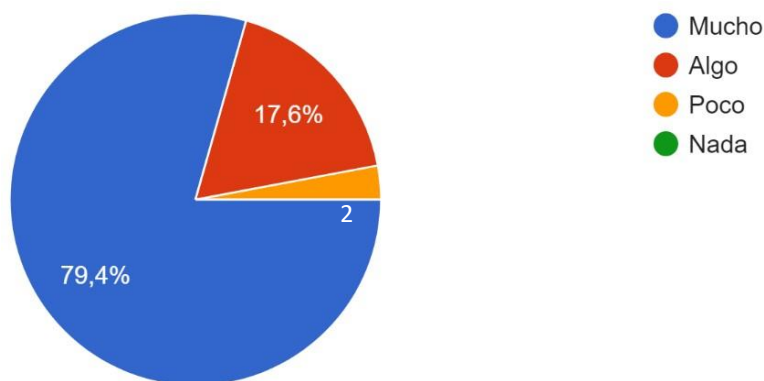
¿Cómo ha afectado Quizizz tu motivación para estudiar Historia?



La motivación en la clase es crucial para lograr el aprendizaje esperado de un aula de clase por lo que se obtiene un 58,8% de los que consideran que Quizizz a elevado su motivación, también está el 32,4% que pertenece a "aumentó ligeramente" también es un aspecto positivo que con el transcurso del tiempo puedo ir escalando, y por último pero no menos importante es la suma total 8,8% entre "no cambió" y "disminuyó ligeramente", tomando a considerar qué aspecto o actividades provocaron esa sensación en los estudiantes.

**Gráfico 6**

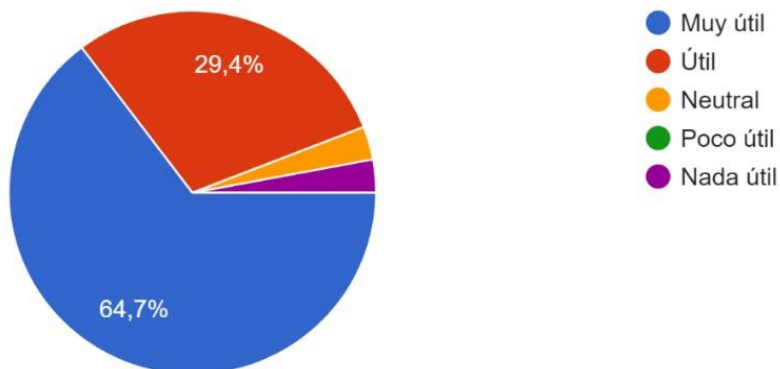
¿En qué medida crees que Quizizz ha mejorado tu comprensión de los temas de Historia?



Aunque los temas e historia son largos y considerados aburridos, se obtiene como resultado que el mayor porcentaje de la población de estudiantes se encuentra representado por el 79,4%, en este porcentaje se encuentra "mucho", a diferencia de "algo" y "poco" que hace un porcentaje menor con un 20,5%.

**Gráfico 7**

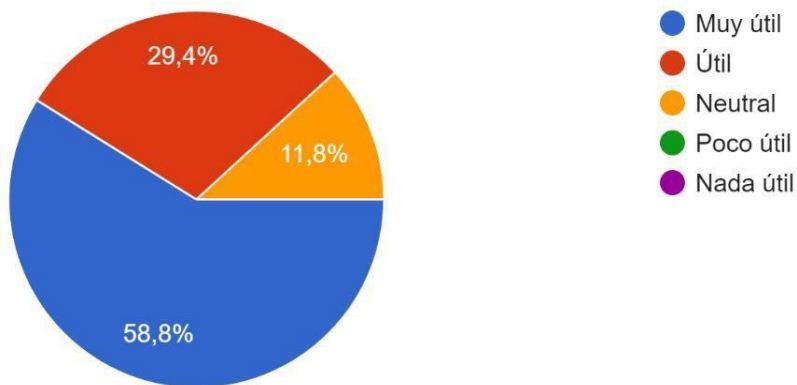
*¿Qué tan útil ha sido Quizizz para prepararte para los exámenes de Historia?*



La eficacia de la herramienta Quizizz es un factor relevante a tomar en cuenta para saber si ha llegado o puede llegar a tener una buena acogida por parte de los estudiantes y que la usen frecuentemente por lo que se obtiene que el 94,1% entre “muy útil” y “útil” reconociendo la efectividad de la herramienta, por otra parte, un porcentaje mucho menor no la sienten útil siendo el 5,8% de los estudiantes.

**Gráfico 8**

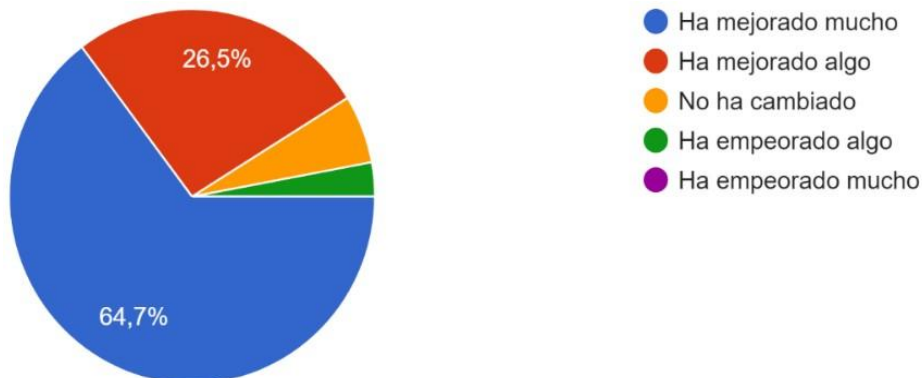
*¿Cómo calificarías la retroalimentación que recibes a través de Quizizz en términos de utilidad para tu aprendizaje?*



La retroalimentación es importante para que los estudiantes no olviden lo aprendido, por lo que se obtiene que entre “muy útil” y “útil” el 88,2% de los estudiantes tienen buenos resultados con Quizizz para reforzar lo aprendido, teniendo en cuenta el 11,8% que no sienten una retroalimentación por parte de la herramienta.

**Gráfico 9**

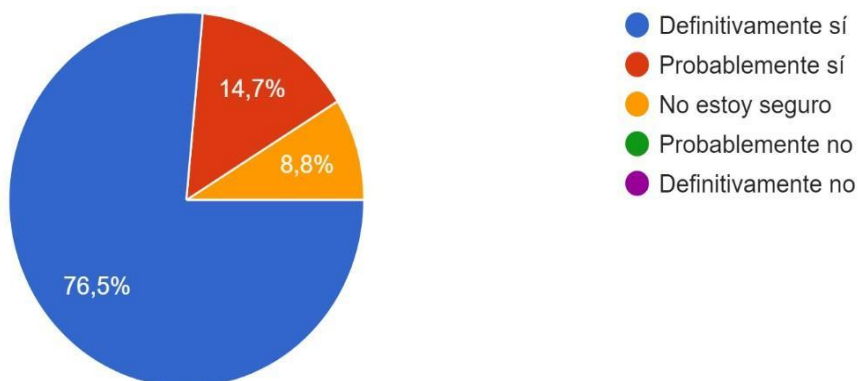
*¿Cómo ha afectado el uso de Quizizz tu rendimiento en las evaluaciones de Historia en comparación con antes de usar la herramienta?*



El objetivo de la investigación es observar como el desempeño académico de los estudiantes mejora por lo que se obtiene un 64,7% de los estudiantes reconocen que desde que utilizan Quizizz su rendimiento ha mejorado mucho a comparación del 26,5% que no ha tenido un impacto significativo, sin embargo, hay que observar qué pasa con el 8,8% entre “no ha cambiado” y “Ha empeorado algo” y analizar si depende de la aplicación o por causas personales.

**Gráfico 10**

*¿Recomendarías el uso de Quizizz a otros estudiantes para mejorar su aprendizaje en Historia?*



Para que una herramienta o aplicación sea recomendada debe ser eficaz por lo que se obtiene un 76,5% de estudiantes que recomiendan utilizar Quizizz para aprender sobre historia, y por último está el 23,5% que es puede que sea o no sea probable que recomienden la herramienta digital.

## **DISCUSIÓN**

En primer lugar, por medio de la entrevista y encuesta, se logró explorar la percepción y experiencia de docentes y estudiantes con la herramienta Quizizz siendo este resultado positivo que da a conocer que tanto docentes como estudiantes con un 94,2% tuvieron una buena acogida con el instrumento. La docente manifestó que desde un principio la integración de la herramienta Quizizz fue buena y dinámica. De La Cruz et al. (2020) Para los docentes y estudiantes Quizizz es una herramienta digital

eficaz, factible y fácil de usar, que ayuda a desarrollar el conocimiento con relación a la asignatura de Historia. Según Vera & Rosado (2024), en su tesis de grado mencionan que “el 73% de los estudiantes califican su experiencia general con Quizizz como Muy positiva” (p.929). Teniendo un porcentaje positivo entre ambos resultados, dando como respuesta que los estudiantes y la docente tienen una buena experiencia y percepción de la herramienta Quizizz.

En segundo lugar, también se obtuvo un resultado positivo con respecto a la participación y motivación por parte de los estudiantes, en la entrevista la docente mencionó que pudo distinguir un antes y un después de utilizar Quizizz dando a conocer que logró mejores resultados en las evaluaciones cuando empezó a utilizar la herramienta en el aula, así mismo el 58,8% de los estudiantes encuestados señaló que la herramienta hizo aumentar significativamente su motivación y participación en el aula. Según Álvarez et al. (2021) mencionan que “la implementación de herramientas tecnológicas en esta nueva forma de aprender y enseñar son un recurso vital y de gran influencia en la motivación y actitudes de los estudiantes” (p.54), se tiene en cuenta también que un 50% de docentes manifiestan que al utilizar Quizizz en su clase motiva a los estudiantes a participar activamente en la actividad que se proponga con la herramienta (Alonzo, 2021). En los dos porcentajes se puede evidenciar que más de la mitad de los estudiantes está motivado cuando el docente hace uso de la herramienta Quizizz logrando una mayor participación y una mejor actitud antes los contenidos de aprendizaje.

Por último, también se destacó como el desempeño académico de los estudiantes se vio mejorado cuando se empezó a utilizar la herramienta digital Quizizz, como lo menciona la docente se evidencia un mejor manejo de la tecnología y una mejor adquisición de conocimientos. Quizizz se convierte en una herramienta eficaz en las instituciones educativas, que fomenta la comprensión lectora teniendo efecto positivo en el desempeño académico de los estudiantes (Sarmiento, 2023). Teniendo en consideración que el 64,7% de los estudiantes que mencionan que el uso de Quizizz si ha sido beneficioso para aumentar su rendimiento académico, de hecho, en su artículo Vera & Rosado (2024) señalan que “El 71,4% considera que mejora significativamente el rendimiento” (p.928). Por lo evidente la implementación de Quizizz ha tenido un impacto positivo en el desempeño académico de los estudiantes.

## **CONCLUSIÓN**

En definitiva, los resultados obtenidos han permitido determinar el impacto de la herramienta digital de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato durante el período lectivo 2024-2025. En primer lugar, se observó que la percepción y experiencia tanto de docentes como de estudiantes respecto a Quizizz fue positiva. Los encuestados señalaron que el uso de la herramienta digital facilita un aprendizaje más dinámico, contribuyendo así a un ambiente educativo más participativo.

Asimismo, el análisis reveló que la herramienta Quizizz influye significativamente en la participación y motivación de los estudiantes. Este aumento en la motivación no solo favoreció el interés de los alumnos por los contenidos, sino que también ayudó a tener una mayor interacción entre compañeros y con el docente, enriqueciendo el proceso de aprendizaje colaborativo.

Por último, la evaluación de la eficacia de Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes demostró resultados alentadores. Esto sugiere que el uso de tecnologías digitales innovadoras, como Quizizz, no solo moderniza la práctica pedagógica, sino que también mejora los resultados académicos de los estudiantes.

En síntesis, la implementación de Quizizz en la enseñanza de la asignatura de Historia ha mostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el desempeño académico de los estudiantes de bachillerato. No obstante, es importante destacar la necesidad de realizar estudios adicionales en donde se desarrollen

otras variables para profundizar en los resultados obtenidos y asegurar la validez de estas conclusiones en un espectro más amplio de situaciones educativas.

## REFERENCIAS

(2020). GAMIFICANDO CON QUIZZZ EN LA EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS 110. LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y ACADÉMICA TRANSDISCIPLINARIA, 260. <https://editorialeidec.com/wp-content/uploads/2023/04/CAPITULO-11-CONVOCATORIAVOL-13.pdf>

Abuín, J., & Fernández, A. (2022, 4 de julio). Percepciones de los estudiantes universitarios sobre la gamificación en la docencia. Análisis del uso de Quizizz. CIINECO. <https://2022.ciineco.org/ponencia/percepciones-de-los-estudiantesuniversitarios-sobre-lagamificacion-en-la-docencia-analisis-del-uso-de-quizizz/>

Alonzo Alonzo, K. E. (2022). Estrategias gamificadas para el aprendizaje de matemática en la Educación General Básica [Tesis de maestría, Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica]. <https://repositorio.uti.edu.ec/bitstream/123456789/2936/1/ALONZO%20ALONZO%20KATHERINE%20ELIZABETH.pdf>

Alvarez, L. E., Chicani, M. J., Benavides, E., Kari, C. M., Calle, L. C., Condori, A. Y., & Gomez, E. B. (2021). Uso de Quizizz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. ESPACIOS, 42(22), 51-65. <https://doi.org/10.48082/espaciosa21v42n22p04>

Bates, T. (2015). La enseñanza en la era digital. Directrices para el diseño de la enseñanza y el aprendizaje. Canadá: BCcampus.

Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (2020). La motivación y el aprendizaje. Alteridad, 4(1), 20-33.

Castillo, F., & Alarcón, T. (2021). Innovación educativa: Integración de tecnología y contenidos. Innovación Educativa.

Chacón Rojas, C. R., Yañez, J. A., & Fernández, J. M. (2014). Factores que impiden la aplicación de las tecnologías en el aula. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S214594442014000100005](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S214594442014000100005)

Coca [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación]. <http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3254/1/Herramienta%20Quizizz%20como%20aporte%20al%20proceso%20evaluativo%20de%20la%20materia%20de%20Lengua%20y%20Literatura.pdf.pdf>

De La Cruz, K. M. L., Condori, C. H., Estefani, M., Chacollí113, C., Valencia114, C. C. M., & Condori, F. L.

Dillenbourg, P., Zufferey, G., Alavi, H., Jermann, P., Do-Lenh, S., Bonnard, Q., . . . Kaplan, F. (2011). Orquestación del aula: el tercer círculo de la usabilidad. Hong Kong, China: Sociedad Internacional de Ciencias del Aprendizaje.

Fernández, J., & Morales, L. (2020). Diversión y aprendizaje: La clave del éxito educativo. Educación y Diversión.

Fuentes, A. S. (2022, 17 de noviembre). La dimensión cognitiva en el desarrollo de los niños. Portal Educativo de Apoyo A Padres, Maestros y Niños En las Tareas Escolares. <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/dimensioncognitiva.html>

Gómez, L., & Torres, F. (2021) Educación y tecnología: Innovación en el aula. Innovación Educativa.

Gros, B. (2015). Tecnología educativa: Enfoques teóricos y aplicaciones. <https://economipedia.com/definiciones/motivacion-2.html>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). ¿Funciona la gamificación?: Una revisión de la literatura sobre estudios empíricos sobre la gamificación. *Revista Educación Creativa* (8).

Jiménez, M., Pérez, F., & Gómez, P. (2020). Análisis de los factores tecnológicos sobre el rendimiento académico en una universidad pública en la Ciudad de México. *Formación Universitaria*, 13(6), 255-266. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062020000600255>

López, J. A. F. (2021). La motivación docente para obtener calidad educativa en instituciones de educación superior. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, (64), 151-179. <https://www.doi.org/10.35575/rvucn.n64a6>

López, M., & Sánchez, R. (2019) Aprender y Editar en la era digital. Editorial Profuturo Manavella, A. M., Paoloni, P. V., & Rinaudo, M. C. (2021). Compromiso con los aprendizajes: perspectivas teóricas, antecedentes y reflexiones. *IKASTORRATZA E-journal On Didactics*, 30-60. [https://doi.org/10.37261/27\\_alea/2](https://doi.org/10.37261/27_alea/2)

Meza, L., & Moya, M. (2020). TICs y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*.

Miralles, P., Gómez, C., & Rodríguez, R. (2017). La enseñanza de la historia en el Siglo XXI: Desarrollo y evaluación de competencias históricas para una ciudadanía democrática. Murcia: Ediciones de la Universidad de Murcia.

Munita, M. G. (2011). Sociedad y educación: La educación como fenómeno social. *Foro educacional*, (19), 109-120.

Ortega, C. (2024, 4 de febrero). Participación estudiantil: Qué es y cómo fomentarla. *QuestionPro*. <https://www.questionpro.com/blog/es/participacion-estudiantil/>

Peiró, R. (2024, 22 de febrero). Motivación: Qué es y qué tipos hay. *Economipedia*.

Prensky, M. (2010). Enseñar a nativos digitales; Asociarse para un aprendizaje real. EDICIONES SM.

Prensky, M. (2013). Cómo enseñar a las nuevas generaciones digitales: Aprendizaje gamificado para el aula del siglo XXI. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*.

Quispe, K. L., Sebrían, A. S., & Yaranga, L. A. (2023). El trabajo colaborativo en la educación. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1423-1437. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.602>

Romero, S. S. R., & Huertas, J. C. M. (2024). El Desempeño Académico como un Comportamiento en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje. *Ciencia Latina*, 8(2), 5247-5261. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10941](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10941)

Sánchez Cabrera, F. A. (2013). Importancia del estudio de la historia en la escuela. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo*, 1-10.

Sarmiento Chávez, L. B. (2023). Herramienta Quizizz como aporte al proceso evaluativo de la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa Ciudad de

Usán Supervía, P., & Salavera Bordás, C. (2018). Motivación escolar, inteligencia emocional y rendimiento académico en estudiantes de educación secundaria obligatoria. *Actualidades en psicología*, 32(125), 95-112. <https://doi.org/10.15517/ap.v32i125.32123>

Valverde", en los niveles de básica elemental y media. *Polo del Conocimiento*, 9(6), 919- 937.


Vera, J. J. V., & Rosado, M. I. B. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente "Alfonso Barrera Valverde", en los niveles de básica elemental y media. *Polo del Conocimiento*, 9(6), 919-937. <file:///C:/Users/ACER/Downloads/7361-38301-1-PB.pdf>

Vera, J. J. V., & Rosado, M. I. B. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente "Alfonso Barrera

Wang, A. (2015). El efecto de desgaste de un sistema de respuesta estudiantil basado en juegos. *Science Direct*.

Zambrano, A., Lucas, M. & Luque, K. (2020) La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Revista científica Dominio de las Ciencias*.

Zhao, F. (2019). Uso de Quizizz para integrar una actividad divertida para varios jugadores en el aula de contabilidad. *Revista Internacional de Educación Superior*, 8 (1), 37-43.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](#) .