

UNIVERSIDAD PARA EL DESARROLLO ANDINO
ESCUELA DE POSGRADO
MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN
EDUCATIVA



USO DE LA PLATAFORMA QUIZZZ Y EL RENDIMIENTO
ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN
EDUCATIVA BÁSICA ALTERNATIVA DE LA REGIÓN DE
APURÍMAC – 2025

Tesis para optar el grado académico de maestro en docencia
universitaria y gestión educativa

Línea de investigación
Pedagogía y didáctica

AUTORES

Br. Christian Echevarría Gárfias

<https://orcid.org/0009-0001-4669-3135>

Br. Jesse Antonio Ccahuana Peceros

<https://orcid.org/0009-0009-4502-0017>

ASESOR

Mg. Sonia Esther Castro Ynfantes

<https://orcid.org/0000-0002-1652-0284>

Lircay, Perú

2026

N.º 042-2026-AIBR-II-UDEA

CONSTANCIA

DE SIMILITUD DE TRABAJOS DE TESIS POR EL SOFTWARE DE TURNITIN

El Instituto de Investigación, hace constar por la presente, que la Tesis titulada **“USO DE LA PLATAFORMA QUIZZZ Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA ALTERNATIVA DE LA REGIÓN DE APURÍMAC – 2025”**.

Autor : **CHRISTIAN ECHEVARRÍA GÁRFIAS**

JESSE ANTONIO CCAHUANA PECEROS

Programa : **ESCUELA DE POSGRADO**

Mención : **MAESTRIA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**

Asesora : **Mg. SONIA ESTHER CASTRO YNFANTES**

Que fue presentada en fecha **07/07/2026**, después de haberse realizado el análisis con el software de Turnitin, excluyendo la bibliografía y similitudes menores a 1 %, presenta un porcentaje de similitud de **6%** el día 7 de julio de 2026.

En tal sentido, de acuerdo con los criterios establecidos en el Reglamento de Grados y Títulos, se declara que la tesis cumple con el porcentaje aceptable de similitud.

En señal de conformidad y verificación se firma la presente constancia.

Lircay, 7 de julio de 2026.



Asistente de Investigación, Responsable
de Repositorio y Biblioteca
Instituto de Investigación

CONSTANCIA DE APROBACIÓN DE ASESOR

En mi condición de asesora designada de la tesis titulada: **“USO DE LA PLATAFORMA QUIZZZ Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA ALTERNATIVA DE LA REGIÓN DE APURÍMAC – 2025”** cuyos autores son **CHRISTIAN ECHEVARRÍA GÁRFIAS** y **JESSE ANTONIO CCAHUANA PECEROS** para optar por el grado académico de Maestro en **MAESTRO EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA**, luego de la revisión exhaustiva al contenido del documento, doy fe y considero que se encuentra apto para ser aprobado y con méritos suficientes para ser sometido para la sustentación.

En señal de conformidad se firma y sella la presente constancia.

Lima, 19 de marzo del 2026



Firma
Asesora: Sonia Esther Castro Ynfantes

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Nº 035/2026

En la ciudad de Lircay, provincia de Angaraes, Región Huancavelica, a los 03 días del mes de julio del año 2026, siendo las 15:00 p.m. horas, en la sesión virtual en la plataforma de Google Meet de la Escuela de Posgrado de la Universidad para el Desarrollo Andino se instaló el Jurado designado con Resolución Directoral N.º 035/2026 de fecha 12 de junio de 2026, teniendo como Miembros de Jurado:

PRESIDENTE : Karina Eddmy Madrid Gomez

SECRETARIO : Luis Guerrero Che

VOCAL : Zarela Hurtado Ramirez

Con la finalidad de llevar a cabo el acto académico de sustentación de tesis de los estudiantes: **CHRISTIAN ECHEVARRIA GARFIAS y JESSE ANTONIO CCAHUANA PECEROS**, de la Escuela de Posgrado, quien sustenta la tesis titulada **“USO DE LA PLATAFORMA QUIZIZZ Y EL RENDIMIENTO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA BÁSICA ALTERNATIVA DE LA REGIÓN DE APURÍMAC – 2025”**, para optar por el grado académico de Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa, bajo la modalidad de tesis.

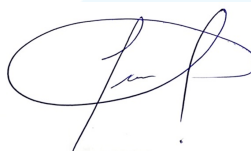
Luego, de haber absuelto las preguntas que fueron formuladas por los Miembros del Jurado, se llegó al siguiente resultado:

Aprobado por	:	☒ Unanimidad	☐ Mayoría		
	:	☐ Con observación	☒ Sin observación		
Mención	:	☐ Excelente	☐ Muy bueno	☒ Bueno	☐ Regular
Desaprobado por	:	☐ Unanimidad	☐ Mayoría		

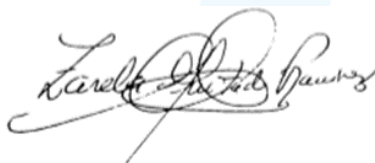
En conformidad a lo actuado firmamos al pie.



PRESIDENTE



SECRETARIO



VOCAL

Dedicatoria

Dedico este trabajo de investigación a mi amada hija, Geraldine Thalía, cuyo cariño, alegría e inagotable curiosidad han sido la luz que me impulsó a no rendirme y a buscar siempre la excelencia. Su presencia en mi vida es un regalo invaluable que me motiva a superarme día a día. De igual manera, dedico este logro a todas aquellas personas que, con su ejemplo y apoyo, fueron la verdadera inspiración para dar continuidad con la presente investigación.

Christian.

A mis docentes, por sus enseñanzas, orientación y confianza en mis capacidades. Y a todas aquellas personas que, de una u otra forma, contribuyeron a que este sueño se haga realidad.

Antonio.

Agradecimiento

Deseamos expresar nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad para el Desarrollo Andino, de manera muy especial a su Escuela de Posgrado, por brindarnos el espacio académico idóneo donde consolidamos nuestra vocación profesional y por promover una investigación de alto nivel orientada al desarrollo y bienestar de nuestra sociedad.

A nuestra asesora de tesis, por compartir generosamente su experiencia científica con nosotros, por su rigurosa exigencia y por motivarnos constantemente a superar las dificultades metodológicas que se presentaron en el camino.

A nuestras familias, padres, hermanos y seres queridos, quienes, con su amor incondicional, paciencia y palabras de aliento en los momentos más complejos de este proceso, hicieron posible que hoy podamos ver culminado con éxito este esfuerzo académico de posgrado.

A todos ellos, nuestro eterno reconocimiento y gratitud.

Christian y Antonio.

Resumen

El objetivo principal de la investigación es establecer la relación que existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025. La metodología consistió en una investigación de tipo básica, enfoque cuantitativo, alcance descriptivo, diseño no experimental – correlacional, se aplicó 1 encuesta (cuestionario) a la variable plataforma Quizizz, para la variable rendimiento académico se analizó las notas de los 4 bimestres. El muestreo fue censal y la población/muestra estuvo conformada por 51 estudiantes de 1ro, 2do, 3ro y 4to grado de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac. Los análisis realizados permitieron determinar que existe una relación directa y significativa de nivel muy alto entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico (Rho de Spearman = 0.888; $p < 0.05$). El 58,82 de los estudiantes presentan un nivel bajo en el uso de herramienta tecnológica, y el 54,90 en proceso de sus aprendizajes, según el análisis descriptivo. En específico, todas las dimensiones presentaron correlaciones positivas y significativas con la variable rendimiento: accesibilidad ($Rho=0,901$), retroalimentación inmediata ($Rho=0,769$), motivación ($Rho=0,668$) e interactividad ($Rho=0,583$). Se concluye que existe una relación directa y significativa de nivel muy alto entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico, lo que demuestra que la gamificación es una estrategia didáctica determinante para potenciar el aprendizaje en la Educación Básica Alternativa. No obstante, se evidencia que las limitaciones en la accesibilidad tecnológica condicionan el aprovechamiento pleno de esta herramienta, sugiriendo la necesidad de mejorar la infraestructura digital para garantizar la equidad educativa.

Palabras Clave: Plataforma Quizizz, interactividad, accesibilidad motivación, retroalimentación inmediata, rendimiento académico, comprensión de contenidos, participación activa, autonomía en el aprendizaje, mejoramiento progresivo.

Abstract

The main objective of the research is to establish the relationship between the use of the Quizizz platform and academic performance in students at an alternative basic educational institution in the Apurímac region in 2025. The methodology consisted of basic research, a quantitative approach, descriptive scope, and a non-experimental-correlational design. One survey (questionnaire) was applied to the Quizizz platform variable, and for the academic performance variable, the grades from the four bimesters were analyzed. The sampling was census-based, and the population/sample consisted of 51 students in grades 1, 2, 3, and 4 at an alternative basic educational institution in the Apurímac region. The analyses carried out determined that there is a direct and significant relationship between the use of the Quizizz platform and academic performance (Spearman's $Rho = 0.888$; $p < 0.05$). According to the descriptive analysis, 58.82% of students have a low level of technological tool use, and 54.90% have a low level of learning. Specifically, all dimensions showed positive and significant correlations with the performance variable: accessibility ($Rho=0.901$), immediate feedback ($Rho=0.769$), motivation ($Rho=0.668$), and interactivity ($Rho=0.583$). It is concluded that there is a direct and significant relationship of a very high level between the use of the Quizizz platform and academic performance, demonstrating that gamification is a decisive teaching strategy for enhancing learning in Alternative Basic Education. However, it is evident that limitations in technological accessibility condition the full use of this tool, suggesting the need to improve digital infrastructure to ensure educational equity.

Keywords: *Quizizz platform, interactivity, accessibility, motivation, immediate feedback, academic performance, content comprehension, active participation, learning autonomy, progressive improvement.*

Índice

Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento.....	iii
Resumen.....	iv
Abstract.....	v
Índice.....	vi
Índice de tablas	ix
Índice de figuras.....	x
Capítulo I – Introducción.....	1
1.1. Planteamiento del Problema.....	1
1.2. Problemas de investigación.....	2
1.2.1. Pregunta General	2
1.2.2. Preguntas Específicas	2
1.3. Objetivos de Investigación.....	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos Específicos	3
1.4. Hipótesis de Investigación	3
1.4.1. Hipótesis General	3
1.4.2. Hipótesis Específicas	4
1.5. Justificación de la Investigación	4
1.5.1. Justificación Teórica.....	4
1.5.2. Justificación Metodológica.....	5
1.5.3. Justificación Práctica	7
Capítulo II – Marco Teórico	9

2.1. Antecedentes de la Investigación	9
2.1.1. Antecedentes Internacionales	9
2.1.2. Antecedentes Nacionales	11
2.2. Bases Teóricas.....	14
2.2.1. Uso de la plataforma Quizizz	14
2.2.2. Rendimiento académico.....	24
Capítulo III – Metodología	34
3.1. Diseño Metodológico	34
3.1.1. Tipo de Investigación	34
3.1.2. Enfoque de Investigación	34
3.1.3. Alcance de Investigación.....	34
3.1.4. Diseño o Método de Investigación	35
3.1.5. Técnica.....	35
3.1.6. Instrumento.....	36
3.2. Diseño Muestral	36
3.2.1. Población	36
3.2.2. Muestreo	37
3.2.3. Muestra	37
3.3. Matriz de Operacionalización	39
3.4. Procesamiento de datos	40
3.5. Aspectos Éticos	40
Capítulo IV – Resultados.....	42
4.1. Análisis Descriptivo (Inv. Cuantitativas).....	42
4.1.1. Estadística Descriptiva para la variable Plataforma Quizizz.....	42
4.1.2. Estadística Descriptiva para la variable Rendimiento académico	47

4.2. Análisis Inferencial	48
Capítulo V – Discusión.....	53
Capítulo VI – Conclusiones	57
Capítulo VII – limitaciones y proyecciones.....	59
Capítulo VIII – Recomendaciones.....	60
Referencias.....	62
Anexos	67

Índice de tablas

Tabla 1 Población de estudio	37
Tabla 2 Muestra de estudio	38
Tabla 3 Matriz de operacionalización de variables	39
Tabla 4 Confiabilidad de la variable: Plataforma Quizizz.....	42
Tabla 5 Descripción de la dimensión: Interactividad – variable: Plataforma Quizizz	42
Tabla 6 Descripción de la dimensión: Accesibilidad – variable: Plataforma Quizizz	43
Tabla 7 Descripción de la dimensión: Motivación – variable: Plataforma Quizizz	44
Tabla 8 Descripción de la dimensión: Retroalimentación inmediata – variable: Plataforma Quizizz	45
Tabla 9 Descripción de la variable: Plataforma Quizizz	46
Tabla 10 Descripción de la variable: Rendimiento académico	47
Tabla 11 Comprobaciones de Supuestos: Pruebas de normalidad	48
Tabla 12 Matriz de correlación no paramétrica entre: Plataforma Quizizz y Rendimiento académico.....	49
Tabla 13 Matriz de correlación no paramétrica entre: Interactividad y Rendimiento académico.....	50
Tabla 14 Matriz de correlación no paramétrica entre: Accesibilidad y Rendimiento académico.....	50
Tabla 15 Matriz de correlación no paramétrica entre: Motivación y Rendimiento académico	51
Tabla 16 Matriz de correlación no paramétrica entre: Retroalimentación inmediata y Rendimiento académico	52

Índice de figuras

Figura 1	Diseño de investigación	35
Figura 2	Descripción de la dimensión: Interactividad – variable: Plataforma Quizizz.....	43
Figura 3	Descripción de la dimensión: Accesibilidad – variable: Plataforma Quizizz	44
Figura 4	Descripción de la dimensión: Motivación – variable: Plataforma Quizizz.....	45
Figura 5	Descripción de la dimensión: Retroalimentación inmediata – variable: Plataforma Quizizz	45
Figura 6	Descripción de la variable: Plataforma Quizizz	46
Figura 7	Descripción de la variable: Rendimiento académico.....	47

Capítulo I – Introducción

1.1. Planteamiento del Problema

Quizizz es una herramienta digital educativa que presenta en forma de juegos o cuestionarios, en la que los alumnos pueden participar mediante una contraseña en una actividad on-line (Mahmud y Law, 2022). El fortalecimiento del compromiso del estudiante con una tarea de aprendizaje y la participación activas en el proceso. Del mismo modo, puede aplicarse en contextos educativos presenciales y virtuales, para contribuir a mejorar las competencias digitales y pedagógicas en contextos educativos alternativos, como es la EBA

Aunque la plataforma Quizizz cuenta con ventajas educativas, su uso dentro de la Educación Básica Alternativa (EBA) presenta limitaciones. Muchos docentes aún no lo integran a sus estrategias didácticas, por la falta de capacitación tecnológica y conectividad en zonas rurales. Este hecho hace que el uso que se le da sea superficial o esporádico, sin un seguimiento del aprendizaje. El diagnóstico realizado indica que el uso de Quizizz, aunque visualmente notoriamente atractivo y completo, no aprovecha el potencial del mismo para promover la motivación, participación y la evaluación formativa. Y lo peor que eso repercute en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en contextos de escasos recursos. Como el de la región de Apurímac.

De acuerdo a Wang et al. (2025), el uso de herramientas gamificadas como Quizizz aumenta en un 78 % la motivación y rendimiento de los estudiantes en contextos donde hay conectividad y acompañamiento docente. En el caso de las regiones con limitaciones en conectividad, su impacto es mucho menor. Del mismo modo, Waluyo y Balazon (2024) indican que el uso concurrente de Quizizz mejoró en un 65 % a estudiantes mexicanos. No obstante, las brechas digitales son obstáculos en un entorno rural.

El rendimiento académico es el resultado del proceso de aprendizaje en el que el alumno logra una serie de logros, calificaciones y competencias.

Este indicador nos da cuenta de la eficacia del proceso educativo y del grado de desarrollo de las capacidades cognitivas, procedimentales y actitudinales en relación a los objetivos pedagógicos. El rendimiento académico no depende sólo de las competencias que tiene el estudiante, hay muchas otras competencias contextuales, pedagógicas y tecnológicas que ayudan a obtener un aprendizaje significativo y mejor rendimiento.

El rendimiento académico de los alumnos en la Educación Básica Alternativa sigue siendo un problema recurrente. Algunos factores que limitan el aprendizaje autónomo y significativo son la falta de recursos tecnológicos, la desmotivación, la discontinuidad en los estudios y las metodologías tradicionales. El empleo de recursos digitales como Quizizz puede mejorar la comprensión y la retención de contenidos. Sin embargo, dado el escaso conocimiento digital de los alumnos y la escasa planificación pedagógica del docente, su impacto será un tanto irregular. Esto se traduce en logros académicos bajos, en general en áreas básicas que requieren más interacción y retroalimentación constante.

Según el Ministerio de Educación (MINEDU, 2023), el rendimiento en la EBA sufre desigualdades tecnológicas pedagógicas que requieren innovaciones en la EBA de las que partan estrategias, en la que se utilicen tecnologías interactivas. Un estudio realizado por Huamán (2021) revela que el uso de plataformas interactivas por parte de los docentes de una universidad privada en Lima Metropolitana es menor al 31 %. Más del 60 % señala que no sabe cómo medir su efecto real en el aprendizaje.

En la región Apurímac, los desafíos son aún más acentuados. Según la Dirección Regional de Educación de Apurímac (DREA, 2024), menos del 35 % de instituciones de EBA implementan estrategias pedagógicas digitales de forma sostenida. Aunque existen iniciativas de capacitación docente, el impacto del uso de Quizizz sobre el rendimiento académico no ha sido investigado con profundidad en esta región. Particularmente, en una institución educativa básica alternativa de Apurímac, se ha observado una participación creciente en el uso de esta herramienta, pero no se cuenta con evidencia sistemática que relacione directamente su uso con el rendimiento académico de los estudiantes.

1.2. Problemas de investigación

1.2.1. Pregunta General

¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?

1.2.2. Preguntas Específicas

¿Qué relación existe entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?

¿Qué relación existe entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?

¿Qué relación existe entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?

¿Qué relación existe entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?

1.3. Objetivos de Investigación

1.3.1. Objetivo General

Establecer la relación que existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

1.3.2. Objetivos Específicos

Establecer la relación que existe entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Establecer la relación que existe entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Establecer la relación que existe entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Establecer la relación que existe entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

1.4. Hipótesis de Investigación

1.4.1. Hipótesis General

Existe relación directa y significativa entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

1.4.2. Hipótesis Específicas

Existe relación directa y significativa entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Existe relación directa y significativa entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Existe relación directa y significativa entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Existe relación directa y significativa entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

1.5. Justificación de la Investigación

1.5.1. Justificación Teórica

La evaluación se realiza en función de las características y del contexto del trabajo. Igualmente, se tiene en cuenta la posibilidad de realizar compensaciones dentro del área al que pertenece la tarea. En este sentido, las tecnologías educativas como Quizizz, pueden considerarse herramientas mediadoras que permiten la construcción significativa del conocimiento, gracias a la interacción permanente entre el estudiante, el docente y el contenido (Vygotsky, 1978).

La aplicación Quizizz es una herramienta digital gamificada que se utiliza para la evaluación formativa a través de concursos y actividades en tiempo real. Según distintos estudios, esta plataforma favorece la activación, el compromiso y la retención. Por ejemplo, de acuerdo a Wang et al. (2025), Quizizz mejoró el desempeño académico en pruebas en un 78%

de los estudiantes secundarios de China y Finlandia. Esto en comparación al aprendizaje tradicional.

Loor (2021) apuntó a una mejora del rendimiento académico de estudiantes de secundaria de México después de la implementación de Quizizz, lo que nos dice que la gamificación educativa tiene un impacto positivo, siendo especialmente eficaz en estudiantes que presentan bajo nivel de motivación desde antes. Las plataformas interactivas incrementan el rendimiento académico en matemática y comunicación si estas otorgan referencias en el proceso pedagógico y así lo ha declarado Maldonado (2024) junto a su estudio aplicado en colegios rurales del Perú.

En el área de Educación Básica Alternativa (EBA) el uso de tecnologías digitales representa una clave para poder superar barreras estructurales como la deserción, el rezago escolar o la desmotivación. Conforme a información de MINEDU (2023) los EBA son estudiantes en condiciones de vulnerabilidades económicas, familiares y digitales, así como también en aprendizaje y en la relación con los docentes. Por ello, es esencial proponer estrategias didácticas innovadoras que favorezcan el aprendizaje significativo a través de una educación práctica y activa que reduce las brechas de logros de aprendizaje.

Sin embargo, la evidencia científica nacional no cuenta con estudios que analicen el uso de plataformas gamificadas como el Quizizz en estudiantes de EBA de regiones con baja conectividad y escasos recursos como Apurímac. En consecuencia, el objetivo de esta investigación es cubrir dicho vacío teórico, aportando evidencia empírica sobre el uso de Quizizz y el rendimiento académico en estudiantes jóvenes y adultos de contextos rurales.

En pocas palabras, se busca estudiar el uso de tecnologías digitales en el ámbito de la educación, dormido así la pertinencia pedagógica. Igualmente, se creará que se logrará la innovación en procesos educativos que mejorará los resultados educativos. Por todo lo anterior, se justifica que esta investigación sea pertinente. El movimiento de las tecnologías digitales para el aprendizaje seduce, a la luz de la experiencia de muchos países en América Latina y del Caribe (ALC), a ciertos actores estratégicos. Se presentan los lineamientos de los desarrollos de políticas para la tierra de los pueblos que las integran en sus sistemas educativos.

1.5.2. Justificación Metodológica

La investigación en cuestión, tiene un enfoque cuantitativo, ya que busca recoger, procesar y analizar datos con el objetivo, que, mediante la relación objetiva de dos variables observables, que es en función de la causa a consecuencia y observables en el entorno se busca determinar e inferir. Con ello se busca determinar si un uso de la plataforma Quizizz (variable independiente) influye en el rendimiento académico (variable dependiente) de los alumnos. Con este enfoque se puede aplicar técnicas estadísticas que permiten determinar la existencia, el grado y la dirección de una posible relación entre ambas variables (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

El estudio se adoptó un diseño no experimental y de tipo correlacional debido a que se observan las variables tal como se manifiestan. Esto se evidencia en el entorno en el que están ocurriendo. Según Waluyo y Balazon (2024), una investigación correlacional es útil para conocer la fuerza y el tipo de relación que existe entre 2 o más variables sin necesidad de intervenir en las condiciones del fenómeno.

Dada la naturaleza y el tipo de institución donde se lleva a cabo este estudio lo hace pertinente. Ya que es en una Institución de Educación Básica Alternativa (EBA); por sus condiciones organizativas y pedagógicas y éticas es imposible asignar aleatoriamente tratamientos o manipular estas variables. En su lugar, se observará el nivel de uso de Quizizz por parte de los estudiantes y se relacionará estadísticamente con sus resultados académicos en asignaturas seleccionadas.

La muestra de 51 estudiantes del ciclo intermedio de EBA de la institución educativa seleccionada para el estudio es de tipo censal en razón a criterios de accesibilidad, viabilidad y representatividad. La población total resulta ser un número manejable, por lo que se justifica incluir en el análisis a todos los estudiantes para evitar errores muestrales y para incrementar la validez de los análisis correlacionales. Debido a que el nivel de significancia obtenido en las pruebas de normalidad fue de ,000 ($p < 0.05$), se determinó que los datos no presentaban una distribución normal. Por lo tanto, se descartó el uso del coeficiente de correlación de Pearson (r) y, en su lugar, se aplicó la estadística no paramétrica, seleccionándose específicamente el coeficiente de Rho de Spearman para determinar la relación entre ambas variables. Esto va a permitir verificar si existe una relación estadística entre el nivel de uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico de los estudiantes, como lo tienen investigadores de estudios anteriores también con un enfoque semejante (Huamán, 2021; Wang et al., 2025). Este enfoque metodológico es muy relevante en el contexto de la EBA, así como en otros sistemas donde

concurren múltiples factores que inciden en el aprendizaje. Con todo ello, la relación existente entre las tecnologías interactivas y las calificaciones podría ser incluso una de las primeras evidencias que daría fragor a la producción de decisiones didácticas sin generar los contratiempos de un diseño experimental.

1.5.3. Justificación Práctica

La significancia práctica de la investigación es de gran relevancia en el ámbito educativo actual, ya que considera la Educación Básica Alternativa (EBA), que atiende a jóvenes, adultos y personas con rezago escolar que requieren procesos pedagógicos flexibles, contextualizados e innovadores. El uso de instrumentos digitales como Quizizz que él aplica en su práctica pedagógica, transforma las prácticas docentes, logra un rendimiento eficiente y la equidad educativa en lugares vulnerables como Apurímac. En particular, esta investigación informará las prácticas pedagógicas basadas en evidencias. La asociación de Quizizz con el rendimiento escolar permitirá a directivos, docentes y autoridades educativas medir si el uso regular de esta herramienta influye en el aprendizaje, especialmente en comunicación y matemática. Si se observa una conexión, se podrían diseñar proyectos en los centros donde su uso sea una de las prácticas metodológicas comunes.

Igualmente, permitirá orientar la formación de profesorados para el uso didáctico de plataformas gamificadas que fomenten formas activas, participativas y centradas en los estudiantes. Esto es de especial relevancia si se toma en cuenta que, según el MINEDU (2023), sólo el 32 % de profesores de EBA a nivel nacional ha recibido formación en tecnologías. El fortalecimiento de las competencias digitales de los profesores se traducirá en la mejora de la calidad docente.

De acuerdo a los alumnos, Quizizz contribuye a un ambiente de aprendizaje mucho más dinámico, lúdico y motivador. Esto probablemente sea clave para las poblaciones de EBA que cuentan con desmotivación, abandono escolar previo y/o dificultades de atención. La gamificación favorece el aprendizaje autónomo y la participación activa. Como señalan Martín-Sómer et al. (2024) son aspectos clave para lograr la permanencia y culminación de los estudios en contextos vulnerables.

En el ámbito regional, esta investigación contribuye a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje de las instituciones educativas públicas rurales de Apurímac, en donde la conectividad ha mejorado en los últimos años, pero aún es necesario hacer uso efectivo de

las tecnologías existentes. Igualmente, será un modelo referencia replicable en otras instituciones EBA del país con similares características, educativa inclusiva, moderna y pertinente.

Por lo tanto, se busca que este estudio no solamente dé lugar a conocimientos que los alimenten, sino que también sirva como insumo no sólo a corto, sino a mediano plazo; al ser un insumo para la política nacional de innovación pedagógica y transformación digital del ministerio de educación.

Capítulo II – Marco Teórico

2.1. Antecedentes de la Investigación

2.1.1. Antecedentes Internacionales

Erazo et al. (2023), en su investigación desarrollada en Ecuador frente a la necesidad de incursionar con herramientas digitales en el campo educativo, plantearon como objetivo general identificar la incidencia de la herramienta de gamificación Quizizz en el proceso del aprendizaje basado en juegos; la metodología se sustentó en la teoría socio-crítica con un enfoque cuantitativo, aplicando métodos bibliográficos, analíticos y estadístico-matemáticos a una muestra de 397 estudiantes de la asignatura de Gestión de Estudios de una población total de 789. Los resultados evidenciaron que el 67.5% de los participantes posee un nivel medio de conocimientos tecnológicos, el 82.6% manifiesta el deseo de experimentar un aprendizaje basado en juegos y el 61.2% considera necesaria la implementación de Quizizz en la práctica docente; concluyendo así que dicha herramienta incide positivamente en el aprendizaje de los estudiantes, especialmente cuando se vincula a experiencias innovadoras y gamificadas. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al abordar el uso de Quizizz como estrategia tecnológica; sin embargo, se diferencia en la población y el contexto geográfico, dado que el antecedente se centra en estudiantes de nivel superior en Ecuador, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

Gómez et al. (2021), en su estudio realizado en España ante la necesidad de sustituir los exámenes convencionales por recursos digitales debido a la pandemia de COVID-19, plantearon como objetivo desarrollar y aplicar cuestionarios a través de la plataforma Quizizz en dos niveles educativos para comparar su aceptación y utilidad; la metodología consistió en una prueba piloto con la aplicación de cuestionarios a una muestra de 103 estudiantes de secundaria del I.E.S. El Sobradillo y 135 universitarios de la Universidad de La Laguna. Los resultados evidenciaron tasas de éxito elevadas en ambos grupos, siendo superior en el nivel universitario (52%) frente al secundario (48%), aunque estos últimos mostraron mayores destrezas en el manejo de dispositivos digitales; concluyendo que la implementación de Quizizz en el proceso de enseñanza-aprendizaje mejora significativamente los resultados académicos, la motivación y la participación del alumnado. Finalmente, esta investigación guarda semejanza con la investigación en curso en la utilización de Quizizz como herramienta

para potenciar el rendimiento académico; sin embargo, se diferencia en el contexto y la población, dado que el antecedente abarca niveles de secundaria y universidad en España, mientras que la presente investigación se centra en estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac, Perú.

Loor (2021), en su investigación desarrollada en Ecuador con el propósito de establecer la relación entre las herramientas digitales de evaluación y el proceso pedagógico, planteó como objetivo general determinar la relación existente entre la herramienta digital Quizizz y el proceso de enseñanza de los docentes de la Unidad Educativa Domingo Comín; la metodología empleada fue de enfoque cuantitativo con un diseño correlacional asociativo, aplicando un cuestionario de 50 preguntas a una muestra censal de 40 docentes, cuyos datos fueron procesados mediante Excel y SPSS. Los resultados demostraron una alta confiabilidad de los instrumentos mediante el Alfa de Cronbach (0.980 para Quizizz y 0.984 para el proceso de enseñanza) y una correlación positiva moderada según el coeficiente de Spearman ($\rho=0.517$) con una significancia de 0.01; concluyendo que la implementación de Quizizz contribuye significativamente a mejorar la calidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje al dinamizar la evaluación. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al abordar el uso de la plataforma Quizizz como recurso tecnológico; sin embargo, se diferencia en la población y el contexto, dado que el antecedente analiza la perspectiva de docentes en Ecuador, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de los estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac, Perú.

Zainuddin et al. (2020), en su estudio realizado en Hong Kong (China) frente a la necesidad de mejorar la participación y el aprendizaje en el aula de ciencias, plantearon como objetivo comparar la eficacia de los cuestionarios electrónicos gamificados frente a los cuestionarios tradicionales en papel respecto al rendimiento académico y el compromiso de los estudiantes; la metodología siguió un enfoque cuantitativo experimental, dividiendo a los participantes en grupos de intervención que utilizaron cuestionarios gamificados (e-quizzes) y grupos de control con evaluaciones en papel. Los resultados evidenciaron que los estudiantes expuestos a la evaluación gamificada obtuvieron puntuaciones significativamente más altas en las pruebas de aprendizaje y mostraron niveles superiores de motivación y compromiso en comparación con el grupo tradicional; concluyendo que la integración de la gamificación como evaluación formativa es una estrategia pedagógica innovadora que transforma la dinámica del

aula y potencia el rendimiento estudiantil. Finalmente, esta investigación guarda semejanza con el estudio actual en la variable plataforma Quizizz al utilizar plataformas de gamificación como Quizizz para la evaluación; no obstante, se diferencia en el contexto geográfico y educativo, dado que el antecedente se desarrolló en un entorno universitario de ciencias en Asia, mientras que la presente investigación se enfoca en estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac, Perú.

Núñez et al. (2022), en su estudio experimental realizado en España sobre la incidencia de las estrategias de aprendizaje en el éxito escolar, plantearon como objetivo analizar en qué medida un programa de capacitación en estrategias de autorregulación y comprensión lectora mejora dichas competencias y su impacto en el rendimiento académico; la metodología empleada fue de diseño experimental con medidas de pretest, posttest y seguimiento, aplicada a una muestra de 758 estudiantes de educación primaria (divididos en grupo experimental y control). Los resultados evidenciaron que la intervención generó mejoras significativas en el uso de estrategias de autorregulación y en la comprensión lectora, variables que actuaron como mediadoras para un incremento positivo en las calificaciones escolares; concluyendo así que el entrenamiento directo en estrategias de aprendizaje es una herramienta pedagógica eficaz para potenciar el rendimiento académico del alumnado. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable rendimiento académico al buscar la mejora del rendimiento académico mediante una intervención educativa; sin embargo, se diferencia en la variable independiente y la población, dado que el antecedente utiliza estrategias de autorregulación en estudiantes de primaria en España, mientras que el estudio actual evalúa el impacto de la gamificación con Quizizz en estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac, Perú.

2.1.2. Antecedentes Nacionales

Gaspar (2021), en su investigación realizada en Lima, Perú, ante la necesidad de adaptar la práctica docente a los cambios tecnológicos y mantener el interés estudiantil, planteó como objetivo analizar la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje para despertar la motivación y lograr aprendizajes significativos en el nivel superior; la metodología siguió un enfoque cualitativo con alcance descriptivo, analizando las potencialidades pedagógicas de herramientas digitales en el aula. Los resultados evidenciaron que la gamificación favorece la interacción y el aprendizaje activo, identificando a Kahoot, Quizizz y Socrative como herramientas de acceso libre exitosas para dinamizar las sesiones de clase; concluyendo que la

integración de dinámicas de juego permite al docente crear entornos estimulantes que enriquecen la participación y la competitividad eficiente de los alumnos. Finalmente, esta investigación guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al abordar el uso de la plataforma Quizizz en el contexto educativo peruano; sin embargo, se diferencia en la población y el diseño metodológico, dado que el antecedente se enfoca en el nivel universitario desde una perspectiva descriptiva, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

Zavala (2021), en su investigación realizada en Lima con el propósito de mejorar los procesos de aprendizaje mediante entornos virtuales, planteó como objetivo general determinar la influencia del uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso de Historia de la Cultura del Instituto Toulouse Lautrec; la metodología fue de tipo aplicada con un diseño cuasi experimental, trabajando con una población de 500 estudiantes y una muestra no probabilística de 46 alumnos, divididos equitativamente en un grupo experimental (23) y un grupo de control (23), cuyos datos fueron procesados mediante las pruebas estadísticas U de Mann-Whitney y Wilcoxon. Los resultados evidenciaron diferencias significativas en el postest a favor del grupo experimental, demostrando que la herramienta tecnológica incide positivamente en la adquisición de conocimientos y habilidades; concluyendo que Quizizz es una estrategia efectiva que dinamiza la evaluación y potencia el aprendizaje basado en competencias. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al utilizar la gamificación como recurso pedagógico; sin embargo, se diferencia en el nivel educativo y la población, dado que el antecedente se desarrolló en un instituto de educación superior en Lima, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

Laura et al. (2021), en su investigación realizada en Tacna, Perú, frente al reto de mejorar el aprendizaje de lenguas extranjeras en un entorno virtual, plantearon como objetivo determinar los resultados del nivel de comprensión de textos en inglés utilizando el contenido de la plataforma aprendo en casa mediante la aplicación Quizizz; la metodología siguió un enfoque cuantitativo, de tipo experimental y diseño pre-experimental con método hipotético-deductivo, aplicado a una muestra de 17 estudiantes de segundo grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca. Los resultados evidenciaron que,

tras la intervención, el 68.75% de los estudiantes alcanzó un nivel de logro destacado y el 31.25% se ubicó en el nivel esperado, sin registrarse casos en inicio o proceso; concluyendo así que la integración de Quizizz con la estrategia Aprendo en Casa mejora significativamente la comprensión lectora en inglés al fomentar un aprendizaje dinámico y autónomo. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al utilizar la gamificación como recurso pedagógico en el contexto peruano; sin embargo, se diferencia en la variable dependiente y la población, dado que el antecedente evalúa la comprensión de textos en inglés en educación secundaria regular, mientras que el estudio actual analiza el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

Robles-Gonzales et al. (2022), en su investigación realizada en Tacna, Perú, frente a la inserción de plataformas virtuales en la educación superior, plantearon como objetivo describir la percepción de Quizizz como herramienta innovadora a la luz del conectivismo en estudiantes universitarios; la metodología empleada fue de tipo descriptiva con método inductivo, aplicando un cuestionario virtual de 13 preguntas a una muestra de 168 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. Los resultados evidenciaron que la plataforma incentiva a los estudiantes a conectar de manera positiva con su aprendizaje, valorando la incorporación de herramientas tecnológicas como fundamental para un proceso educativo efectivo; concluyendo que, bajo la guía del docente, Quizizz facilita la creación de espacios de aprendizaje dinámicos y participativos que potencian la motivación. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al abordar el uso de Quizizz en el contexto peruano; sin embargo, se diferencia en el nivel educativo y la variable dependiente, dado que el antecedente analiza la percepción en estudiantes universitarios, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

Sosa (2023), en su investigación realizada en Huancayo para optimizar las estrategias de enseñanza en la educación técnica, planteó como objetivo determinar la influencia del uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje modular de mecánica automotriz del área de Educación para el Trabajo; la metodología fue de tipo aplicada con nivel explicativo y diseño pre-experimental con pretest y posttest, trabajando con una muestra de 30 estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa: Luis Aguilar Romaní. Los resultados

evidenciaron que, en la prueba de entrada, el 73.33% de los estudiantes se ubicaba en el nivel de inicio, cifra que disminuyó considerablemente al 10.00% en la prueba de salida tras la intervención, logrando que un 23.33% alcanzara un nivel de logro destacado; concluyendo así que la herramienta digital Quizizz influye de manera positiva y significativa en el aprendizaje modular al mejorar el rendimiento académico de los estudiantes. Finalmente, este estudio guarda semejanza con la presente investigación en la variable plataforma Quizizz al utilizar Quizizz como recurso para potenciar el aprendizaje; sin embargo, se diferencia en la población y el contexto, dado que el antecedente se enfoca en estudiantes de educación secundaria técnica en Huancayo, mientras que el estudio actual evalúa el impacto en el rendimiento académico de estudiantes de Educación Básica Alternativa (EBA) en la región de Apurímac.

2.2. Bases Teóricas

2.2.1. Uso de la plataforma Quizizz

2.2.1.1. Definición

La aplicación Quizizz es una herramienta de gamificación que permite crear, administrar y aplicar cuestionarios de forma sincrónica o de forma asincrónica (Orhan y Gürsoy, 2019b). El uso educativo de los juegos y las actividades lúdicas. Según Alsolami (2025) se utiliza con fines pedagógicos para reforzar conocimientos, evaluar aprendizajes y fomentar la participación activa del estudiante a través de un entorno lúdico. Esta plataforma se ha vuelto popular en la educación porque es fácil de usar y permite recibir actualización inmediato Adaptable a «cualquier» modalidad educativa, incluso, a la educación básica alternativa (EBA).

La utilización de plataformas digitales en el ámbito educativo se ha establecido firmemente como una estrategia esencial para mejorar de manera significativa los procedimientos de enseñanza y aprendizaje. En este escenario educativo, Quizizz se muestra como una herramienta sumamente beneficiosa que brinda a los estudiantes la oportunidad de participar activamente al responder interrogantes de forma sincrónica a través de sus dispositivos electrónicos. La idea más destacada de esta empresa ronda el diseño de evaluaciones gamificadas en donde se aprende a través del juego madurando el trabajo del diseño; puntajes; niveles; retroalimentación. Esta estrategia ayuda a motivar a los estudiantes a aprender por su propia cuenta. También involucra a los alumnos de forma activa. La misma será de especial relevancia en los contextos de la Educación Básica Alternativa (EBA). Y en el

EBA, los estudiantes son de edades variadas y son de ritmos educativos diferentes. Esto puede ser un reto constante en el día a día de los profesores.

Varios estudios han demostrado que hacer uso de la gamificación a través de las plataformas aumenta la atención y el compromiso de los estudiantes. Lo digital en la enseñanza es mucho más que el uso de un ordenador, Tablet u otro aparato, por ello Wirani et al. (2022), se refiere a que la inclusión de juegos digitales en la enseñanza proporciona un contexto de aprendizaje más dinámico y significativo, así como una mayor interacción entre los estudiantes y el material académico. El Quizizz no tiene solo una función evaluativa sino de refuerzo y retroalimentación constante, que hace que el nivel de rendimiento académico se eleve.

La justificación científica del uso de Quizizz se basa, en teoría, en el aprendizaje significativo de Ausubel (1963) postula que el aprendizaje se produce cuando los nuevos conocimientos se relacionan o conectan con los saberes previos del estudiante. Las preguntas que crea el docente en Quizizz actúan como estímulos que organizan los conocimientos previos y los ponen en relación con información nueva, lo que genera aprendizajes. También aparece la teoría del refuerzo de Skinner (1953) donde menciona que la retroalimentación inmediata y la puntuación son refuerzos que aumentan la probabilidad de que el estudiante vuelva a estudiar adecuadamente.

Desde un enfoque tecnológico, Quizizz forma parte de la tendencia de plataformas de evaluación formativa digital que ofrecen información en tiempo real sobre el avance de los alumnos. Estas decisiones les permitirán a los docentes realizar mejores elecciones pedagógicas, así como diseñar estrategias de enseñanza que se adapten a las necesidades de cada grupo. En la escuela para adultos, en donde los estudiantes tienen trayectorias educativas interrumpidas, contar con este tipo de devolución de los profes resulta importante para identificar sus fortalezas y debilidades y que así, puedan organizarse y elegir los pasos a seguir para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la zona de Apurímac, el uso de herramientas como Quizizz representa innovar en el sistema enseñanza y al mismo tiempo destruir la evaluación que se hace con el papel y lápiz. A la vez, responde a la necesidad de inclusión de lo digital en el alumnado y profesorado. Así como en la actualidad, se trabaja en políticas pertinentes que promueven el uso de las TIC en el aula. Así, el uso de Quizizz se transforma en una estrategia pertinente y contextualizada para mejorar la calidad educativa en las instituciones de la EBA.

La motivación también juega un papel fundamental en el uso de Quizizz y en este caso, se trata de estudiantes jóvenes y adultos de la EBA que muchas veces han abandonado el estudio porque no les interesa o les parece difícil. La plataforma se presenta como un entorno entretenido y dinámico que logra que la evaluación no sea algo estresante, lo que ayuda a generar confianza y una actitud favorable ante el aprendizaje. De acuerdo con Heredia-Sánchez et al. (2020), los entornos gamificados aumentan la motivación intrínseca, mejorando de esta forma el rendimiento académico de los estudiantes.

2.2.1.2. Gamificación en la educación

La gamificación es el uso que se da a elementos de juegos que se aplican en contextos que no son de juegos como, por ejemplo, la educación (Zhou et al., 2025). Según Martín-Sómer et al. (2024) esta metodología aumenta la motivación intrínseca, el compromiso y la persistencia en el aprendizaje. En las herramientas como Quizizz, se puede encontrar recompensas, puntuaciones, niveles y comentarios en tiempo real, que fomentan un aprendizaje activo y significativo (Waluyo y Balazon, 2024).

El uso de la gamificación en la educación ha dejado de ser un fenómeno ocasional para convertirse en algo habitual que está dando grandes resultados. El propósito fundamental de esta estrategia es fomentar y fortalecer la motivación intrínseca y el compromiso activo del estudiante a través de la aplicación de sistemas integrales que contemplan la asignación de recompensas tangibles e intangibles, acumulación de puntos, progresión a través de distintos niveles de logro y la obtención de insignias representativas de sus hitos alcanzados. La gamificación, también conocida como ludificación, se refiere al “empleo de componentes propios de los juegos en entornos que no son de índole recreativa” (Heredia-Sánchez et al., 2020). Esto permite diseñar experiencias que incrementan el atractivo de dichas actividades, potenciando, en este caso, la participación activa del discente.

La gamificación no debe confundirse con el uso de videojuegos; está enfocada en la generación de experiencias significativas en el aprendizaje, donde el estudiante es el actor de su propio proceso formativo. De acuerdo con Magadán-Díaz y Rivas-García (2022) mediante la utilización de mecánicas de juego en la educación se potencia la curiosidad, fortalece las habilidades cognitivas y socio-emocionales, y se robustece la perseverancia ante fracasos o dificultades en el aprendizaje. Por lo tanto, la gamificación se entiende como el uso de técnicas de juegos en la enseñanza.

La teoría de la motivación autodeterminada de Deci y Ryan (1985) sostiene que, para que el aprendizaje se mejore, se faciliten posteriormente al alumnado, debe satisfacerse en los estudiantes el nivel básico de necesidad de autonomía, competencia y relación. La gamificación promueve la autonomía a partir de la toma de decisiones, la competencia gracias a los retos alcanzables y la relación a través de la interacción social y la cooperación. Igualmente, según la teoría del refuerzo de Skinner (1953) indica que un estímulo positivo como un punto, una recompensa o una retroalimentación aumentarán la probabilidad de que los alumnos repitan una conducta académica.

De esta forma, en la teoría del aprendizaje experiencial de Kolb (1984), se sostiene que las personas aprenden con más significado cuando participan de forma activa en una experiencia y luego reflexionan y aplican sobre esa experiencia. Bajo este enfoque, la gamificación permite a los estudiantes encontrarse con situaciones retadoras en donde recibirán retroalimentación inmediata y podrán aplicar lo aprendido en un contexto real, logrando un mejor entendimiento de los contenidos.

El marco teórico que conecta las variables en cuestión lo constituye la Teoría de la Autodeterminación (TAD) de Deci y Ryan (1985), que se constituye como el autor de base esencial del presente estudio. La TAD plantea que la autodeterminación y el comportamiento humano óptimo surgen de la satisfacción de 3 necesidades psicológicas básicas: autonomía, competencia y relación social. Dicha construcción es el marco integrador ideal para explicar el fenómeno investigado, ya que las plataformas de gamificación específicamente tenemos Quizizz, no funcionan como un simple artefacto de estímulo-respuesta, sino que son entornos diseñados para activar y mantener dichas necesidades. Al reunir y articular los aportes que otorgan Skinner (1953) que realiza en torno al refuerzo, el conductismo moderado, Vygotsky (1978) que lo hace mediante la interacción, el socio-constructivismo, y que realiza Ausubel (1963), el aprendizaje significativo, la TAD unifica formalmente la propuesta: la gamificación estimula la motivación intrínseca, la que impacta de manera directa y positiva en la mejora cuantitativa y cualitativa del rendimiento académico, en el marco de la Educación Básica Alternativa (EBA).

Dentro de la (EBA) se hace uso de la gamificación ya que el estudiante es muy variado en edad, experiencia de vida y motivación. La incorporación de dinámicas gamificadas a partir de una herramienta como Quizizz permite un espacio inclusivo y participativo que hace frente a la desmotivación y el abandono escolar, problemáticas comunes en este nivel educativo

(Pham et al., 2025). Cuando transformamos la evaluación en un proceso divertido e interactivo, se incrementa nuestra atención y compromiso por aprender.

De igual manera, la gamificación tiene un efecto positivo en el rendimiento académico, porque se transforma el concepto de evaluación y de estudios. Meroño et al. (2021) afirman que los entornos gamificados no solo mejoran la motivación intrínseca, sino que también generan mejores resultados, al hacer la experiencia de aprendizaje más animada y significativa. Por este motivo, la utilización de Quizizz como recurso gamificado no solo convierte en un juego, sino que además se convierte en una estrategia didáctica que potencia las habilidades cognitivas y socioemocionales de los alumnos de la EBA.

2.2.1.3. Tecnologías digitales en el proceso educativo

La integración de herramientas digitales en la educación propicia mayor diversidad en los recursos, así como acceso y aprendizaje (Zhou et al., 2025). En el caso de la EBA las plataformas digitales son un recurso inclusivo para atender a las poblaciones con trayectorias educativas interrumpidas, ya que permiten encuentros flexibles y motivadores.

Los procesos educativos han sido transformados y aprovechados por las tecnologías digitales, las cuales inducen ejes significativos como: interacción, acceso a la información y construcción del conocimiento. Las herramientas nos permiten comunicar, crear y acceder a un mundo muy rico en el ámbito escolar. Se convierten en pedagógicos, en una mediación que ayuda a facilitar el aprendizaje y la enseñanza. Se considera que las tecnologías digitales están cambiando las relaciones en los sistemas educativos. De igual forma, tanto Álvarez (2020) sostiene la idea de que son simples instrumentos, sino un factor que modifica, incrementa los cambios. De hecho, junto con el socio-escenario, se está formando un nuevo entorno educativo en el que se encuentran, innovar y flexibilizar las prácticas.

La incorporación de tecnologías digitales en el ámbito educativo ha experimentado un notable aumento en su frecuencia y variedad, lo cual ha generado un impacto positivo en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La educación a distancia o educación en línea y la educación presencial, que se realiza de manera física en un aula, tienen diferencia en su metodología y dinámica. Se puede decir que la educación a distancia permite una personalización de la educación. En segundo lugar, promueven la motivación y el compromiso mediante el uso de recursos multimedia, actividades interactivas y evaluaciones dinámicas. Contribuyen a adquirir unos conocimientos digitales que son tan requeridos en la actualidad

que cuando menos se ha convertido en una condición necesaria de una correcta alfabetización tecnológica de un sujeto, para que el individuo pueda desenvolverse en su contexto social y académico (Mahmud y Law, 2022). Y así responder a los criterios de flexibilidad y pertinencia del modelo EBA

En la EBA, el uso de tecnologías digitales tiene un carácter estratégico para responder a la diversidad del estudiantado. Muchos han tenido experiencias educativas discontinuas y necesitan metodologías inclusivas y motivadoras que propicien su permanencia en el sistema. Las herramientas como Quizizz dan respuesta a esta obligación, facilitando un espacio virtual que permite que el estudiante participe activamente, reciba una retroalimentación de forma inmediata y en el que puede aprender mediante dinámicas gamificadas que lo hacen ver como una dificultad académica (Heredia-Sánchez et al., 2020).

Los métodos tradicionales de enseñanza se superan o se resuelven con la ayuda de tecnologías digitales. Las plataformas digitales, al contrario de las evaluaciones convencionales, generan una experiencia divertida que invita a los estudiantes a evaluar su propio impacto y a seguir mejorando. A partir de lo señalado por Fernández et al. (2022) las tecnologías potencian un aprendizaje autónomo, colaborativo y flexible, lo que resulta clave en la EBA cuando los alumnos han de conciliar estudios con trabajo y familia.

2.2.1.4. Ventajas pedagógicas del uso de Quizizz

Una herramienta bastante útil para evaluar a los estudiantes es Quizizz. Permite al docente obtener información en tiempo real sobre el desempeño de los estudiantes. Al tiempo que permite la retroalimentación instantánea. Igualmente mejora el nivel de atención y la retención de conocimiento. Por último, permite que el alumno desarrolle un aprendizaje autónomo, al mismo tiempo, lleva a adaptarse a los tiempos de unos y otros, y a trabajar más en clase (Mirghafourvand et al., 2025).

La aplicación de Quizizz como instrumento pedagógico presenta numerosas ventajas en el proceso enseñanza aprendizaje, sobre todo en contextos educativos donde se debe motivar y retener la atención del estudiante. Una de las principales fortalezas de esta herramienta es la gamificación, gracias a ella las evaluaciones son actividades. Según Wang et al. (2025), sumar actividades lúdicas a la evaluación sirve para potenciar la motivación intrínseca. Por ende, se genera un clima más participativo y menos estresante para los estudiantes.

La retroalimentación inmediata es otra ventaja pedagógica. A diferencia de las pruebas ordinarias, cuyos resultados pueden tardar en ser entregados, Quizizz da respuestas a los estudiantes de manera instantánea, lo cual permite que este se dé cuenta de sus aciertos y errores. De acuerdo a Meroño et al. (2021), esta retroalimentación inmediata se percibe como refuerzo positivo para el fortalecimiento de los aprendizajes y la corrección oportuna de errores. Además, potencia la autoconfianza y autonomía en el aprendizaje.

Otra de las cosas que permite esta herramienta es personalizar el aprendizaje, esto es así ya que los docentes pueden crear cuestionarios a medida para las necesidades, ritmos y niveles de sus grupos. Esto es especialmente importante en la EBA donde hay una gran diversidad de edades y experiencias académicas. Las tecnologías digitales, bien usadas, permiten personalizar la enseñanza. De esa manera, se trabaja con la heterogeneidad estudiantil y se logra una inclusión, así como una educación equitativa (Zhou et al., 2025).

Usar esta plataforma también fomenta el compromiso y la participación activa de los alumnos. Las competencias con puntaje y ranking, motiva al estudiante a participar mucho más en clase. Según Pham et al. (2025), los entornos gamificados fomentan la motivación extrínseca al ofrecer recompensas, pero también generan una motivación intrínseca al hacer que la experiencia de aprendizaje sea divertida y valiosa. Esto ayuda a que los estudiantes tengan un mejor rendimiento y cuenten con mayor disposición.

Otro aspecto pedagógico que hay que destacar de Quizizz es la posibilidad de aprender colaborativamente, ya que puede utilizarse en modalidad grupal o por equipo. El planteamiento que hace Vygotsky (1978), nos da a entender que el aprendizaje se desarrolla en interacción con otros. El Quizizz es una herramienta que permite generar un espacio de intercambio de conocimientos y estrategias entre pares. Aumenta el trabajo y el aprendizaje, tanto individual como colectivamente.

De esta manera, el docente puede obtener información del estudiante en tiempo real para tomar decisiones pedagógicas necesarias. De acuerdo a Zhou et al. (2025) las herramientas digitales de evaluación generan datos que ayudan a reconocer cuáles son las fortalezas, debilidades y progresos; que permitirán realizar el diseño de estrategias de mejora continua. En la EBA tiene mucha importancia, ya que permite seguir más de cerca y según las individualidades de cada uno.

2.2.1.5. Uso de Quizizz en contextos de EBA

La plataforma Quizizz puede ser muy interesante para usar en el contexto de la Educación Básica Alternativa (EBA), pues puede adaptarse a diversos niveles de conocimientos digitales, facilitar la inclusión, así como atender a los criterios de flexibilidad y pertinencia del modelo EBA (Gomis et al., 2025). En el contexto de la Educación Básica Alternativa, Quizizz se transforma en una alternativa posible para reactivar el proceso de evaluación y aprendizaje por sus diferentes interoperabilidades a los distintos niveles de alfabetización digital y que fomenta la inclusión tecnológica. La flexibilidad y pertinencia del modelo educativo EBA (Gomis et al., 2025) todo ello responde a lo anterior.

El Quizizz es una herramienta digital que puede ser útil para el avance y mejoramiento de la calidad educativa en los jóvenes y adultos de la Educación Básica Alternativa. Así como también facilita la adecuación del servicio a sus necesidades. La EBA se caracteriza por tener alumnos que no presentan similitudes entre sí. Hay alumnos de distintas edades, con diversas experiencias previas y diferentes niveles de conocimiento. Esa es una de las razones por las que emplea metodologías novedosas, que consigan motivar y mantener el interés del alumno. Para que las tecnologías digitales sean un recurso pedagógico esencial que permita dar respuesta a contextos de diversidad y facilitar la posibilidad de acceso a otras experiencias de aprendizaje, deben implementarse de forma correcta (Heredia-Sánchez et al., 2020).

En este sentido, Quizizz se caracteriza por su nivel de interactividad y gamificación, convirtiendo las actividades de evaluación y refuerzo en algo ameno. Según Wang et al. (2025), el uso de plataformas gamificadas promueve que sus alumnos participen activamente en sus procesos de aprendizaje, así como también reduce el estrés de las evaluaciones y aumenta la motivación intrínseca. De acuerdo a la EBA, cuando los estudiantes no permanecen o no se encuentran interesados, se hace muy útil este tipo de dinámicas para poder garantizar la permanencia.

El Quizizz puede ser utilizado en la EBA para personalizar la enseñanza a distintos niveles, según el aprendizaje de cada uno. Muchos de los estudiantes que han pasado por este sistema educativo han tenido interrupciones en su escolaridad que generan vacíos. La plataforma permite a los docentes crear test diferenciados. Pueden adecuar la dificultad y los temas a las características de cada grupo. Según Fernández et al. (2022), las tecnologías educativas permiten el modelaje de experiencias personalizadas. Esta circunstancia es de crucial importancia en el marco de la EBA por la variedad de población que se atiende.

El uso de Quizizz también potencia la retroalimentación instantánea y el autoaprendizaje. A diferencia de las pruebas escritas de siempre, la plataforma permite tener resultados de forma inmediata. Así, el estudiante puede saber en el momento qué acertó y qué falló. Esto refuerza la autoconfianza y la autorregulación del aprendizaje Roman et al. (2025). Es de suma importancia que, en la EBA donde muchos estudiantes retoman su formación después de haber estado fuera del sistema escolar durante varios años, los estudiantes puedan recuperar la confianza en sus capacidades académicas.

Además, se fomenta la interacción social y la cooperación, que enfatiza la teoría socio-constructivista de Vygotsky (1978), al afirmar que todo aprendizaje se construye en la interacción con otros. Quizizz permite realizar actividades individuales o por grupos fomentando el trabajo colaborativo y la sana competencia. Esto ayuda a la cohesión de chicos de diferente edad. En la EBA comparten la misma aula y la actividad les ayuda a integrarse y apoyarse.

El empleo de Quizizz en las instituciones educativas en la región Apurímac también implica una oportunidad para superar limitaciones metodológicas que atañen a la enseñanza tradicional. La información que generan las plataformas digitales permite a los docentes llevar un seguimiento del desempeño académico de los estudiantes, así como observar sus fortalezas y debilidades, según Meroño et al. (2021) menciona que la información facilita la toma de decisiones pedagógicas que sean más pertinentes y ajustadas a la realidad de cada alumno, situación que se vuelve más necesaria en los espacios alternativos a la educación tradicional donde se evidencian la diversidad y desigualdades educativas.

2.2.1.6. Dimensiones

Interactividad: Se entiende por interactividad el incentivar a que el estudiante establezca una participación activa en el proceso comunicado mediado por el recurso tecnológico. Refiere también a que recibe no sólo información, sino que actúa, responde y modifica el proceso. Tal como menciona Zainuddin et al. (2020) la interactividad se refiere a la relación que se establece entre el alumno, el contenido y la plataforma. Desde un enfoque crítico, esta dimensión se fundamenta en el socio-constructivismo de Vygotsky (1978) y la idea de aprendizaje activo. Quizizz es una plataforma que permite realizar exámenes de manera digital. Hay 3 modalidades que están les ofertas: la de cuestionario, encuesta y asignación de trabajo. Además, las preguntas se pueden crear de manera manual en la misma plataforma. Así mismo, se pueden importar opciones desde otras páginas, como Google profesor y Excel. La interactividad

permite al estudiante de EBA sentirse en condiciones de auto gestionar su aprendizaje, es un elemento que ligado a la Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1985), hace que el discente sienta mayor libertad en el entorno virtual. Así, a partir de una evaluación que no es considerada pasiva, sino un espacio de co-construcción del saber, la interactividad se vuelve una herramienta educativa en el entorno virtual que permite y obliga a crear su propia didáctica.

Accesibilidad: La accesibilidad es la condición que permite a todas las personas, cualquiera que sea su capacidad, su condición social o sus recursos, disfrutar de forma eficiente de los entornos, recursos y herramientas educativas. La accesibilidad es la eliminación de barreras físicas, tecnológicas y pedagógicas, que limitan o impiden la participación; a partir de esto se empiezan a gestar las condiciones que permiten el acceso a la información y al aprendizaje en igualdad de oportunidades (Heredia-Sánchez et al. 2020). Desde el análisis, la accesibilidad digital integra fundamentaciones como son: la equidad como principio del socio-constructivismo y la flexibilidad del aprendizaje experiencial. Quizizz es una herramienta que, al ser multiplataforma y estar diseñada para usarse de forma asincrónica, minimiza la fricción pedagógica y democratiza el acceso a la interfaz de aprendizaje. De acuerdo a Deci y Ryan (1985), garantizar la accesibilidad es el primer paso que se debe dar para que el alumno desarrolle un sentido de “relación” o pertenencia a su grupo escolar. Asimismo, las asimetrías socioeconómicas o geográficas no tienen que anular su autoconfianza ni obstruir su progresión cognitiva.

Motivación: La motivación se entiende como el conjunto de procesos que se desarrollan que son internos y externos, que actúan, que dirigen y que mantienen la conducta de un organismo, en este caso el individuo, en un objetivo. Según Deci y Ryan (1985), la motivación puede ser intrínseca, cuando cuerpo el interés y la satisfacción provienen del individuo, y extrínseca cuando se hace en función de recompensas, reconocimientos, entre otros. Al profundizar críticamente en su articulación con la gamificación, se evidencia que la motivación en Quizizz opera a partir de un continuo regulatorio que hilvana con acierto la Teoría Conductista del refuerzo de Skinner (1953) y la TAD. Los elementos mecánicos actúan como incentivos extrínsecos al principio, como puntos. No obstante, un análisis crítico reconoce que, cuando estas propuestas lúdicas son llevadas a cabo en el nivel real del estudiante de EBA, producen una interiorización del logro en donde el estudiante pasa a ser del deseo del premio a la satisfacción por la competición superada. Por lo tanto, Quizizz usa recompensas externas no

como mecanización de la conducta, sino como catalizadores que alimentan la motivación intrínseca y la persistencia.

Retroalimentación inmediata: La retroalimentación inmediata es aquella que recibe el alumno en el instante en que realiza su actividad o responde la pregunta. Le permite identificar en el acto si ha acertado o se ha equivocado para que ajuste su actuación y procese así su aprendizaje. De acuerdo con Zhou et al. (2025), la retroalimentación es uno de los factores que más influencia tiene en el logro académico y es más efectiva si es clara, específica y se entrega en el momento propicio. En términos fundamentados, esta dimensión combina de forma directa la teoría del refuerzo operante de Skinner (1953) con el aprendizaje significativo de Ausubel (1963). La retroalimentación instantánea de Quizizz rompe el ciclo de frustración del error con la evaluación tradicional, retrasada. La retroalimentación inmediata del acierto o referencia teórica actúa como un refuerzo que consolida el conocimiento cierto. Al mismo tiempo, funciona como un organizador previo ausubeliano que permite al estudiante anclar el nuevo dato con sus saberes previos de manera oportuna. Por tanto, se refuerza, según Deci y Ryan (1985), la noción de “competencia” que promueve la autorregulación cognitiva y tiene un efecto directo sobre el rendimiento académico.

2.2.2. Rendimiento académico

2.2.2.1. Definición

El rendimiento académico hace referencia al nivel de logro que se logra por una persona estudiante, con relación a los objetivos educativos (Roman et al., 2025). La evaluación del aprendizaje se puede realizar a partir de calificaciones, pruebas escritas, desempeños observables y otros indicadores (Núñez et al., 2022). Todo lo que bajo el rostro se percibe se registra y se comprende de una forma menos consciente o más rápida.

El rendimiento académico, entendido como el nivel de logro alcanzado por los estudiantes en relación con los objetivos educativos establecidos, se considera uno de los indicadores más relevantes y significativos para evaluar la efectividad y eficacia de los procesos de enseñanza y aprendizaje implementados en el ámbito educativo. En este preciso contexto, se procede a evaluar minuciosamente el nivel de éxito alcanzado por el estudiante en concordancia con los objetivos trazados y los planes de estudio meticulosamente establecidos. La valoración de un estudiante hace referencia, en general, al grado al que se logran los resultados esperados en las distintas áreas del conocimiento. Todo esto se puede comprobar a través de un examen, una nota, un trabajo práctico o la participación (Wang et al., 2025). En la

Educación básica alternativa (EBA), este concepto es importante porque los estudiantes tienen trayectorias educativas muy diferentes. Y, además, han tenido experiencias previas diversas, y en algunos casos de interrumpido tránsito, lo que influye en sus logros de aprendizaje.

Para que un estudiante apruebe una materia concreta o alcance una determinada nota, su rendimiento académico no es sólo cognitivo. También hay razones socioemocionales, motivacionales y contextuales. Según Meroño et al. (2021), el entorno familiar, la sobrecarga escolar, las condiciones socioeconómicas y la motivación intrínseca de los estudiantes se relacionan directamente con sus niveles de rendimiento. En otras palabras, son variables de difícil control que inciden sobre el rendimiento de los estudiantes. El actor principal es el estudiante de EBA, pero el mismo no es el único actor. El entorno en sí es complejo y lleno de realidades sociales, laborales y culturales que determinan el rendimiento escolar.

La teoría del aprendizaje significativo, postulado por Ausubel (1963) que un aprendizaje significativo se produce cuando el nuevo conocimiento se vincula a la estructura cognitiva del aprendiz, servirá de base en la justificación teórica del rendimiento académico. Es esencial entender que rendir no sólo implica memorizar contenidos, también significa comprender en profundidad para poder aplicar lo que se aprendió en contextos diferentes. En el mismo sentido, Vygotsky (1978), desde la teoría socio-constructivista, describió la importancia de la interacción social y del acompañamiento sobre cómo se produce el conocimiento. A partir de esa interacción, el rendimiento académico se potencia en la medida que el estudiante recibe apoyo en su zona de desarrollo próximo.

Este enfoque se sustenta en la teoría de la motivación y refuerzo de Skinner (1953), que postula que una conducta académica se fortalece a través de recompensas y retroalimentación. En este orden de ideas, el rendimiento académico no dependería solo de las capacidades cognitivas del estudiante sino de los estímulos que reciba en su proceso formativo. Por ende, el uso de estrategias innovadoras como una plataforma digital de gamificación les supone a los estudiantes refuerzos motivacionales, los cuales impactan en su desempeño, generando un círculo virtuoso entre esfuerzo, mediante la utilización de una plataforma digital de gamificación, y mejoramiento de su desempeño académico.

En el caso de EBA el rendimiento académico tiene características particulares, ya que en muchos casos los alumnos deben conciliar el estudio con las obligaciones familiares y laborales. Núñez et al. (2022) menciona que esto podría conllevar a unos índices de ausentismo,

cansancio o desmotivación. Sin embargo, estas limitaciones revelan la necesidad de contar con estrategias pedagógicas flexibles, dinámicas y contextualizadas que propicien en los alumnos la mejora de calificaciones como la adquisición de competencias vitales para el día a día.

2.2.2.2. Factores que influyen en el rendimiento académico

Cualquier trastorno o disfunción del neurodesarrollo puede afectar el aprendizaje, la atención o el comportamiento y se consideran trastornos generales del aprendizaje. Añadiendo un trastorno afectivo aumenta la probabilidad de fracaso escolar (Fernández et al., 2022). Diversos estudios han mostrado que el uso de herramientas tecnológicas interactivas como Quizizz puede ayudar a mejorar el rendimiento académico ya que promueven el entendimiento y sobre todo la retención de los contenidos (Orhan y Gürsoy, 2019).

El rendimiento académico no depende solamente de las capacidades intelectuales del estudiante. Existen otros motivos como las condiciones que se sean que tendrá el estudiante en su entorno. Estos motivos son de diferente orden: personal, social, institucional, pedagógico y otros más. De acuerdo con Álvarez (2020) el rendimiento académico se entiende como el producto o resultado que se obtiene gracias a la interacción de diferentes variables que actúan de forma simultánea. Teniendo en cuenta que entre estas variables se encuentra la motivación, el contexto familiar, las condiciones socioeconómicas, la utilización de estrategias docentes y atmósfera escolar. La visión global ayuda a entender cómo alumnos con capacidades cognitivas similares logran niveles de rendimiento diversos.

Uno de los factores más importantes es la motivación, interna o externa. Según Deci y Ryan (1985), la motivación intrínseca se refiere a las ganas de aprender por el hecho de aprender. La motivación extrínseca, es, sin embargo, el deseo de realizar una actividad que está relacionada con alguna recompensa, como el recibo de una nota, o ser reconocido. La motivación tiene un gran peso en la Educación Básica Alternativa (EBA) debido a que el alumno tendrá que enfrentarse a ciertos retos, como su trabajo o familia. Un alumno que no se siente motivado puede faltar a la clase o dejar de ir.

La situación económica y de la familia, también afecta el rendimiento escolar de los niños. Según Gomis et al. (2025), las condiciones en que vive cada alumno, los recursos disponibles en el hogar, el apoyo de los padres condiciona las oportunidades educativas del alumno. Los estudiantes de la EBA, debido a la situación económica de gran parte de la población de la región Apurímac, suelen combinar el estudio con el trabajo lo que limita su

tiempo de dedicación y concentración, repercutiendo en sus posibilidades de lograr un buen rendimiento.

Los aspectos pedagógicos e institucionales son otra dimensión importante. El desempeño académico está determinado en gran medida por el tipo de definición de la enseñanza, los métodos que utiliza el docente, así como la tecnología accesible. En un proceso pedagógico activo, participativo y contextualizado, se obtienen mejores resultados de aprendizaje (Núñez et al., 2022). En esta línea, el recurso de tecnologías digitales como Quizizz, se constituye como un factor innovador que puede contrarrestar las limitaciones impuestas por las metodologías tradicionales para estimular la motivación y el compromiso del estudiante.

Además, la psicológica y emocional también inciden fuertemente en el rendimiento de una persona. La forma en la que un estudiante se enfrenta a la actividad escolar no sólo está determinada por los conocimientos que tenga. También determinan aspectos como la autoconfianza, la autoestima y la gestión de emociones. Según Bandura (1997) estudiar la autoeficacia y manipular las funciones de autoeficacia de las personas puede cambiar su comportamiento influir en el desempeño escolar. En la EBA muchos alumnos regresan a la escuela después de haber abandonado sus estudios por varios años, por lo que el fortalecimiento de la confianza personal es esencial para un buen rendimiento escolar.

Es importante tomar en cuenta los factores contextuales y culturales, que abarcan la diversidad lingüística, la identidad cultural y el medio comunitario. Una gran parte de la población de Apurímac es quechua hablante, el idioma puede constituir una barrera para la comprensión de los contenidos académicos. Según Orhan y Gürsoy (2019), si no se toma en cuenta las lenguas y culturas de los estudiantes se originan desigualdades que afecta el rendimiento de los mismos. Por eso, usar tecnologías digitales y metodologías inclusivas puede aportar a reducir dichas brechas.

2.2.2.3. Evaluación del aprendizaje

Se trata de un procedimiento que permite identificar el grado en el que se han logrado los aprendizajes esperados y orientar la mejora del proceso educativo (Alsolami, 2025). La evaluación debe ser flexible, inclusiva y centrada en el proceso en contextos alternativos. A partir de las herramientas que se pueden utilizar como Quizizz, se permite realizar una evaluación continuamente y formativa (Waluyo y Balazon, 2024).

La evaluación de un proceso de aprendizaje es uno de los ejes fundamentales a tener en cuenta en el marco educativo. Su función es determinar hasta qué punto se han alcanzado los propósitos educativos del educando, qué aprendizajes se han producido o identificado y cómo contribuir a mejorar y continuar la docencia. De acuerdo con Álvarez (2020) lo que se evalúa no es el alumno exclusivamente, sino también la institución y los docentes, entre otros. Así, la evaluación no debe ser entendida únicamente como un dispositivo de medición, sino como un proceso de evolución integral que permite la toma de decisiones pedagógicas. Por lo tanto, ellos no sólo cumplen un rol calificativo.

Existen diversas concepciones y enfoques de evaluación. Históricamente se ha privilegiado una evaluación sumativa; centrada en calificar los logros finales del estudiante, sin embargo, se destaca la evaluación formativa, la que acompaña el proceso, mediante retroalimentación. La condición es que el proceso sea continuo. Según Núñez et al. (2022), la evaluación formativa ayuda a los estudiantes a entender qué hacen bien y qué mal. Los estudiantes pueden autorregular sus aprendizajes y así rendir mejor.

Desde una perspectiva teórico, la evaluación del aprendizaje tiene fundamento en la teoría constructivista de Piaget (1970) y Vygotsky (1978) que se caracterizan porque el aprendizaje es un proceso activo de construcción de los conocimientos. La evaluación no es más bien la manera de valorar el producto final, sino el proceso que realiza el estudiante para organizar, interpretar y aplicar los aprendidos. También, la teoría de refuerzo de Skinner (1953) establece que la retroalimentación inmediata como medio que refuerza las conductas académicas deseadas es un aporte importante que puede tener la incorporación de herramientas digitales como Quizizz.

A la hora de realizar la evaluación del aprendizaje de la Educación Básica Alternativa (EBA), hay que tener en cuenta que muchos de los estudiantes son heterogéneos en edad, experiencia educativa y responsabilidades. Esto demanda procesos evaluativos más flexibles, inclusivos y contextualizados. Debe ser continua, diagnóstica y formativa, lo que garantiza la atención a los requerimientos individuales de los alumnos, salvo los que por diversas razones no permanecen en el sistema (Zhou et al., 2025).

El uso de tecnologías digitales ha transformado los procesos evaluativos; a su vez, han comenzado a crear espacios seguros para dinamizarlos y mejorar los aprendizajes. Esta herramienta permite la creación de pruebas que combinan gamificación, retroalimentación y

toma de datos (de los estudiantes). Según Meroño et al. (2021), la evaluación con el uso de tecnologías favorece el aprendizaje autónomo, al tiempo que permite a los docentes conocer la situación real de los alumnos para modificar su intervención.

Igualmente, la lectura digital permite vencer limitaciones de las evaluaciones tradicionales como rigidez, estrés evaluativo y tiempo de espera en la entrega de resultados. Heredia-Sánchez et al. (2020) afirman que los entornos gamificados no solo motivan a los alumnos, sino que también hacen que la evaluación se perciba como una experiencia agradable. En la EBA, donde hay mucha desmotivación y miedo al fracaso docente, esta modalidad puede ser clave para mejorar la participación y la confianza en los estudiantes.

2.2.2.4. Rendimiento académico en estudiantes de EBA

Los estudiantes de EBA tienen distintas edades, experiencias laborales, responsabilidades familiares y formaciones previas. Por eso, es preciso evaluar el rendimiento académico teniendo en cuenta estos factores y buscando estrategias adaptativas como la educación digital y los entornos gamificados que se ajusten a sus necesidades (Martín-Sómer et al., 2024).

El rendimiento académico es un indicador relevante para valorar el logro de los aprendizajes en cualquier modalidad educativa, incluida la Educación Básica Alternativa (EBA). Según Álvarez (2020), el rendimiento académico es el nivel de cumplimiento de los objetivos formulados en el ámbito educativo, evidenciado en las notas, participación y desarrollo de competencias. Según citar la EBA, los alumnos proceden de vistosos procederes, con estudios interrumpidos o con múltiples responsabilidades en sus familias.

La Educación Básica Alternativa en el Perú tiene como principal propósito garantizar de manera efectiva el derecho fundamental a la educación de aquellos jóvenes y adultos que, por diversas circunstancias, no pudieron culminar satisfactoriamente su formación académica en el sistema educativo convencional. De acuerdo con el MINEDU (2020), los alumnos de la EBA poseen características heterogéneas en cuanto a edad, experiencia de vida, motivaciones y expectativas hacia el aprendizaje. Estas particularidades incidirán en el rendimiento académico, que no sólo debe pensarse en términos cognitivos, sino sobre todo en el aprendizaje y desarrollo de habilidades socioemocionales y en la permanencia.

Son diversos factores que influyen en el rendimiento escolar de EBA. Investigaciones anteriores comentan sobre la motivación intrínseca, el apoyo familiar, la disponibilidad de herramientas tecnológicas y la flexibilidad de las metodologías pedagógicas (Gomis et al., 2025). A este respecto, el reto que tiene la educación alternativa es que no sólo logren pasar los distintos cursos los estudiantes, sino que además aprendan competencias con las que puedan desenvolverse en su vida diaria y su lugar de trabajo.

Según la teoría sociocultural de Vygotsky (1978), el aprendizaje se edifica como fruto de la interacción social y el acompañamiento pedagógico. Desde esta teoría se puede explicar el rendimiento académico, a nivel teórico. Esto quiere decir que, en la EBA, donde los estudiantes traen consigo saberes previos y experiencias diversas, el docente debe cumplir una función mediadora que facilite articular tales conocimientos con los nuevos. Igualmente, la teoría de aprendizaje significativo de Ausubel (1963) aporta el marco para entender que el rendimiento académico mejora cuando el educando es capaz de relacionar los contenidos con la realidad inmediata.

En este sentido, las metodologías innovadoras son importantes para el mejoramiento académico del estudiante de EBA. Las plataformas digitales como Quizizz, permiten volver más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos gracias a su facilidad gamificadora y la retroalimentación constante. Según Orhan y Gürsoy (2019), el aprendizaje gamificado es capaz de motivar a los estudiantes y mejorar el desarrollo de competencias en un área de conocimiento, que a su vez puede mejorar el rendimiento académico.

No obstante, los desafíos existentes son muy importantes. La carencia de tecnología en poblaciones rurales de Apurímac puede influir negativamente en el rendimiento escolar, sobre todo en aquellos que buscan su educación secundaria en el formato EBA. Las tecnologías digitales, en cambio, solo mejoran el aprendizaje si se aplican adecuadamente y en condiciones de equidad de acceso (Heredia-Sánchez et al., 2020). Por esto, el uso de Quizizz necesita estar unido a estrategias de inclusión tecnológica y formación de docentes.

2.2.2.5. Mejora del rendimiento mediante tecnologías educativas

El uso de tecnologías educativas facilita el acceso a materiales académicos, permite la autoevaluación y genera entornos más motivadores, lo cual contribuye a una mejoría del rendimiento (Zhou et al., 2025). Los estudios han descubierto que utilizar herramientas como

Quizizz permite fomentar la participación de los estudiantes, disminuir la ansiedad ante los exámenes y la comprensión de conceptos clave (Navarrete-Mayeza, 2024).

La llegada de modos innovadores de aprender en los procesos de enseñanza ha obligado a los educadores a incorporar las nuevas tecnologías que no deberían ser nuevas ya que el educador ya lleva utilizando desde hace años como por ejemplo el PowerPoint. Según tienen a su disposición varios estudios Roman et al. (2025), el uso pedagógico del tic no solo contribuirá a modernizar la educación, sino que ayudará a mejorar el rendimiento académico. Dentro de la Educación Básica Alternativa (EBA) donde el alumnado requiere metodologías flexibles y adaptadas a sus necesidades, las tecnologías educativas se constituyen a través de los recursos clave que permiten fortalecer los logros académicos.

Las tecnologías digitales hacen que los procesos educativos sean más personalizados. Con estas herramientas se puede otorgar una actividad que se ajuste al ritmo, nivel y estilos de aprendizajes de cada uno. Según Wirani et al. (2022), esta adaptación permite que el alumnado se convierta en actor en su propia formación, lo cual impacta de forma favorable en su rendimiento. En los estudiantes de EBA resulta especialmente relevante porque muchos estudian y se encuentran en una situación laboral y/o familiar.

Según la teoría de Ausubel (1963), es más fácil aprender ciertos contenidos cuando ya se encuentran presentes en nuestra estructura cognitiva. Así, las teorías educativas son consideradas potentes y útiles desde una perspectiva teórica. Igualmente, lo señala Vygotsky (1978): el aprendizaje es una actividad mediada y social. Las plataformas digitales se fortalecen estimulando interacciones sociales, el trabajo colaborativo en espacios educativos virtuales y la posibilidad de dar y recibir retroalimentación inmediata.

La gamificación, que utiliza elementos de juego en situaciones ajenas a los mismos, mejora el rendimiento escolar. Los elementos lúdicos permiten aumentar con más recursos la motivación y participación de los alumnos en su aprendizaje. Las plataformas como Quizizz funcionan de la misma manera, donde se ofrecen exámenes similares para que se puedan realizar evaluaciones e incluso reforzar los aprendizajes. Además, los llevan a cabo de forma divertida y lúdica lo que ayuda a la retención del estudiante.

A través de las tecnologías educativas también se busca conseguir datos en tiempo real para mejorar el rendimiento de los alumnos. Según Fernández et al. (2022), hay sistemas digitales de evaluación que generan reportes instantáneos. Esto permite al docente hacer

diagnósticos sobre las fortalezas y los puntos débiles que están presentes en los aprendizajes con el fin de así ajustar su acción pedagógica. La retroalimentación continua de la familia, logra paliar el acompañamiento y otros factores que mejoran.

El caso de estudiantes que estudia en la región de Apurímac tiene que ver con la dificultad para acceder a un servicio de televisión. También enfrentan la dificultad para acceder a dispositivos digitales. No obstante, investigaciones como el estudio realizado por Martín-Sómer et al. (2024) han evidenciado que, en el momento que se salta la brecha tecnológica, los espacios digitales se convierten en oportunidades para acortar desigualdades educacionales y lograr un incremento del nivel de aprendizaje. Consecuentemente, la integración de Quizizz en la EBA podría constituirse en una estrategia pertinente para lograr el mejoramiento del rendimiento académico, siempre que se implemente con políticas de inclusión digital.

2.2.2.6. Dimensiones

El desempeño académico se define a partir de la evaluación continua de contexto de competencias u habilidades adquiridas durante todo el año, es decir, cuál es el resultado definitivo que se determina utilizando una escala numérica de número veinte. Las propuestas de adaptación de los criterios de evaluación generan diversos interrogantes. La escala de evaluación que presenta el Ministerio de Educación es cualitativa y cuantitativa. Esto se refiere a que se considera la calidad y la cantidad de los resultados para medir el comportamiento del estudiante. Esto indica el grado de productividad y compromiso del estudiante hacia alguna materia en particular. De este modo, las categorías se clasifican en consecuencia 4.

En inicio: Se destaca principalmente por la notable falta de logro de los objetivos de aprendizaje claramente establecidos para el nivel académico y ciclo educativo específico en el que el estudiante se desenvuelve actualmente. Presenta evidentes y notables obstáculos en el desarrollo del aprendizaje, lo cual demanda una extensión en la asistencia pedagógica y la implementación diligente y continuada de tácticas educativas concretas para solventar las carencias detectadas y alcanzar un avance académico gratificante. La puntuación obtenida se encuentra ligeramente por debajo del puntaje máximo de 10 puntos.

En proceso: La puntuación suele variar entre 11 y 13 puntos, dependiendo de diversos factores y circunstancias. Esta calificación se considera regular y no satisfactoria de acuerdo al rendimiento escolar exigido. Esta situación de aprovechamiento académico se produce a menudo, pues el alumno no ha adquirido aún las competencias o conocimientos

correspondientes, requiriendo un apoyo extra personal para poder sobrepasar ciertos problemas en el proceso de aprendizaje eficaz y satisfactoriamente.

Logro esperado: Haciendo mención a un nivel óptimo de consecución de los aprendizajes que fueron previamente planificados para el nivel educativo y el ciclo académico respectivo. La calificación se establece en un rango numérico que varía desde 14 hasta 17 puntos, lo cual se interpreta como un nivel de desempeño académico satisfactorio y adecuado para el estudiante. De acuerdo con los criterios previamente establecidos, se establece como el punto de referencia mínimo que garantiza que los estudiantes han alcanzado el dominio completo de las habilidades y competencias requeridas en una asignatura en particular.

Logro destacado: Haciendo alusión a un nivel de rendimiento notablemente superior al que se tenía previsto en un principio en comparación con los objetivos de aprendizaje establecidos. La puntuación se establece en un rango numérico que varía desde 18 hasta 20 puntos; este puntaje representa un nivel de desempeño altamente satisfactorio en relación con los objetivos logrados a lo largo de un período académico, siendo la calificación más elevada dentro del marco de evaluación basado en veinte unidades.

Capítulo III – Metodología

3.1. Diseño Metodológico

3.1.1. Tipo de Investigación

La investigación en desarrollo se clasifica como básica, ya que su objetivo principal es ampliar y profundizar de manera significativa el conocimiento existente sobre el uso de diversas plataformas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El presente estudio se centra en un análisis detallado del impacto, tanto positivo como negativo, que la plataforma educativa Quizizz puede ejercer sobre el rendimiento académico de los estudiantes que cursan la educación básica en modalidad alternativa. A decir de Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), “la investigación básica se caracteriza por generar conocimiento y teorías, sin que necesariamente tenga una aplicación inmediata; aunque los resultados de ellas puedan llegar a ser el soporte para investigaciones aplicadas”. En este sentido, buscaremos explicar, de manera teórica y analítica, cómo las herramientas tecnológicas educativas aportan al logro de una mejora de los procesos cognitivos y de los logros académicos desde un contexto no convencional, como la EBA, no a resolución de un problema práctico.

3.1.2. Enfoque de Investigación

El enfoque cuantitativo intenta describir y cuantificar las variables de estudio de manera objetiva, buscando establecer el grado de asociación estadística o co-variación lineal entre ellas de forma rigurosa. Debido a ello, en esta investigación se verificó mediante procesos estadísticos si el uso de la plataforma Quizizz se asocia significativamente con el rendimiento académico de los estudiantes del ciclo avanzado de la EBA en la región Apurímac, descartando de origen cualquier manipulación experimental o determinación de causalidad lineal directa.

3.1.3. Alcance de Investigación

La investigación que se realiza con un alcance correlacional porque pretende determinar el grado de relación entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la Región Apurímac, año 2025. No sólo se caracteriza porque algunas variables en estudio, sino también se pretende medir el nivel de correlación que existe entre las dos, sin llegar a afirmar causalidad. De acuerdo con Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), la correlacional tiene como propósito conocer el grado de relación o asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto determinado. El presente análisis se encarga de averiguar si la aplicación Quizizz

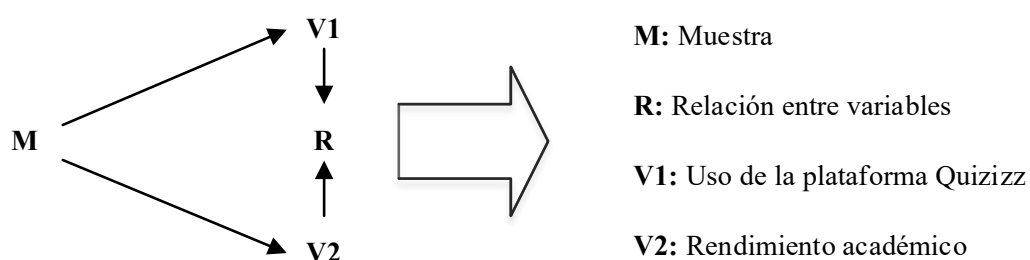
contribuye significativamente a los logros académicos alcanzados por los estudiantes, así como aportar información que permita mejorar el uso pedagógico en la Educación Básica Alternativa.

3.1.4. Diseño o Método de Investigación

El presente estudio es correlacional porque busca determinar cómo se relaciona el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico de los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región Apurímac en 2025. Un diseño correlacional mide hasta qué punto o en qué grado están asociadas dos o más variables, pero no lo hace experimentalmente. Es decir, busca establecer si el aumento o variación de una se va a asociar a la variación de otra. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), el “diseño correlacional tiene como finalidad conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en un contexto en particular”. Bajo este enfoque metodológico la investigación busca brindar evidencia que demuestre que el uso de una herramienta digital interactiva está relacionado con el rendimiento académico de los alumnos en la modalidad EBA. Es importante precisar que, debido a la naturaleza no experimental y transversal de este diseño, los alcances de la presente investigación se limitan estrictamente a la determinación de asociaciones y correlaciones estadísticas, mas no a la demostración de relaciones de causa-efecto o causalidad unidireccional. Los coeficientes calculados describen cómo varía una variable en consonancia con la otra dentro de un contexto determinado. Por consiguiente, se reconoce explícitamente que existen múltiples factores contextuales externos no controlados tales como la discontinuidad laboral, las cargas familiares y las asimetrías en el acceso tecnológico particulares de los estudiantes de la modalidad EBA que influyen de manera simultánea en el rendimiento académico y que configuran un escenario multivariable complejo que excede las capacidades de un análisis correlacional bivariado.

Figura 1

Diseño de investigación



3.1.5. Técnica

El uso de la encuesta que se aplicara a los estudiantes, será la técnica que se usará la cual ayudara a generar información que el estudiante transmitirá acerca de la plataforma Quizizz así mismo también utilizaran para mejorar su rendimiento académico. Una encuesta es un procedimiento que te permite obtener datos de un grupo de personas mediante la aplicación de un cuestionario estructurando. Gracias a este tipo de técnicas es posible medir de forma cuantitativa las variables que se plantean. Según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), una encuesta consiste en obtener información de un grupo o muestra de sujetos acerca de variables o hechos, mediante la aplicación de un instrumento previamente diseñado. El procesamiento de la encuesta permitirá estructurar un marco descriptivo y correlacional robusto, el cual aportará un valor analítico contextualizado para comprender las dinámicas particulares del trabajo de campo dentro de la institución de Educación Básica Alternativa seleccionada.

3.1.6. Instrumento

El cuestionario fue elegido como instrumento para la recopilación de datos de esta investigación, ya que es un medio que permite obtener información del uso de la plataforma Quizizz y del rendimiento de los estudiantes de la Institución Educativa Básica Alternativa de la región Apurímac 2025. Un cuestionario es un conjunto ordenado de preguntas con un objetivo específico que permite obtener información objetiva y estandarizada, la cual posteriormente será objeto de análisis estadístico. Un cuestionario, de acuerdo a Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), “es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir y debe ser coherente con los objetivos de la investigación” para garantizar la validez de los datos obtenidos. En ese sentido, el cuestionario que desarrollamos nos permitirá identificar información precisa y cuantificable que será base para determinar la relación que existe entre las variables.

3.2. Diseño Muestral

3.2.1. Población

La población que participará en la investigación fue de 51 estudiantes del ciclo avanzado de un Centro de Educación Básica Alternativa en la ciudad de Chincheros de la región Apurímac. La realidad educativa de los estudiantes que asisten a las aulas de adultos (en su mayoría jóvenes y adultos), es bastante diversa. Muchos de ellos ya habían estudiado antes, aunque abandonaron por motivos laborales, familiares o personales. Varios jóvenes provienen de zonas rurales aledañas y otros de la misma zona urbana, y la mayoría de ellos combinan

estudios con algún tipo de actividad económica informal. Muchos tienen familias. Esto afecta el tiempo de estudio y el acceso a tecnologías. Por eso tienen tiempo limitado.

Tabla 1

Población de estudio

Estudiantes de un CEBA de Apurímac	Ámbito	Cantidad
Estudiantes del primer grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	19
Estudiantes del segundo grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	11
Estudiantes del tercer grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	11
Estudiantes del cuarto grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	10
Total		51

Nota. Datos extraídos del SIAGIE 2025 y ESCALE 2025.

3.2.2. Muestreo

En el presente estudio se aplicará un muestreo censal porque se trabajará con todos los estudiantes del ciclo avanzado del CEBA “Divino Maestro” del distrito de Chincheros el cual son 51 estudiantes durante el año lectivo 2025. Por lo que se usó este muestreo, porque se necesita tener información del grupo total que vivencia el proceso educativo que se viven en la EBA. Como hubo un número manejable de alumnos, no se vio como un problema incluir a todos los sujetos y así no haber sesgos de exclusión, ya que los frutos del trabajo son una copia fiel a la realidad de la educación del centro. Los estudiantes, además, tenían acceso de manera regular al aula de cómputo del CEBA, habiendo tenido experiencias con recursos digitales, lo cual permitirá aplicar con efectividad las actividades propuestas en la investigación.

3.2.3. Muestra

La investigación se trabajará con 51 alumnos del ciclo avanzado de la CEBA de la provincia Chincheros, región de Apurímac. La razón por la cual se tomó a este grupo fue por razones prácticas y del contexto. Vale decir, fue el total del estudiante que se encuentre matriculado en el primero, segundo, tercero y cuarto grado del ciclo avanzado en el 2024. Esto corresponde al alumnado que asiste a clases y con el que hay contacto directo con el uso de herramientas digitales en el área de Ciencia, Tecnología y Salud y Educación para el trabajo. Se optó por trabajar con el total de alumnos con disponibilidad, esto es, con una muestra censal, ya que era un grupo manejable y representativo de la realidad de la EBA en esta zona. Este

grupo era diverso en edad, antecedentes de estudio y manejo de la tecnología lo que permitió un análisis más detallado de los resultados.

Tabla 2

Muestra de estudio

Estudiantes de un CEBA de Apurímac	Ámbito	Cantidad
Estudiantes del primer grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	19
Estudiantes del segundo grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	11
Estudiantes del tercer grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	11
Estudiantes del cuarto grado del Ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.	Urbano	10
Total		51

Nota. Datos extraídos del SIAGIE 2025 y ESCALE 2025.

3.3. Matriz de Operacionalización

Tabla 3

Matriz de operacionalización de variables

Variable	Definición Conceptual	Definición Operacional	Dimensiones	Indicadores	Escala
Plataforma Quizizz	Orhan y Gürsoy (2019) afirma que la herramienta Quizizz es una plataforma educativa en línea que permite la creación, distribución y evaluación de cuestionarios interactivos en tiempo real. Esta herramienta incorpora elementos de gamificación, como puntuaciones instantáneas, tablas de clasificación y retroalimentación inmediata, con el objetivo de hacer el aprendizaje más dinámico y participativo.	Para la variable Herramienta Quizizz se tuvo en cuenta las dimensiones: Interactividad, Accesibilidad, Motivación, Retroalimentación inmediata; para cada dimensión se consideraron indicadores con respecto a ellas. Además, se tuvo en cuenta la aplicación de encuesta tipo cuestionario con escala de Likert.	Interactividad.	Porcentaje de estudiantes que participan activamente en las actividades interactivas.	Likert.
			Accesibilidad.	Frecuencia con la que los estudiantes acceden a la plataforma Quizizz sin presentar dificultades técnicas.	Likert.
			Motivación.	Nivel de interés y disposición de los estudiantes para resolver cuestionarios en Quizizz como parte de sus aprendizajes.	Likert.
			Retroalimentación inmediata.	Grado en que los estudiantes comprenden sus aciertos y errores gracias a la retroalimentación automática que proporciona Quizizz al finalizar cada actividad.	Likert.
Rendimiento académico	González y Rodríguez (2018) definen el rendimiento académico como el resultado del aprendizaje que se refleja en el nivel de conocimientos, habilidades y actitudes alcanzadas por los estudiantes, usualmente medido mediante calificaciones, evaluaciones u otros indicadores del desempeño escolar.	Para la variable rendimiento académico se han considerado las siguientes dimensiones: en inicio, en proceso, logro esperado, logro destacado. Estas dimensiones permiten identificar diversos aspectos del rendimiento del estudiante en relación con su compromiso, comprensión y logros concretos. La recolección de datos se realizará mediante un cuestionario con escala de Likert.	En inicio (0-10)	Nota de los estudiantes del cuarto bimestre	Acta de notas
			En Proceso (11-13)	Nota de los estudiantes del cuarto bimestre	Acta de notas
			Logro esperado (14-17)	Nota de los estudiantes del cuarto bimestre	Acta de notas
			Logro destacado (18-20)	Nota de los estudiantes del cuarto bimestre	Acta de notas

3.4. Procesamiento de datos

El procesamiento de datos que se llevó a cabo en esta investigación constó de varias etapas. Como primer paso, al cuestionario ya validado se les aplicó a los estudiantes de la institución educativa básica alternativa, de la región de Apurímac, con autorización institucional y consentimiento informado, cumpliéndose así con los principios éticos de la investigación educativa.

Los datos recogidos fueron ordenados, codificados y tabulados para su análisis cuantitativo. Para este fin, IBM SPSS v.29 fue el software estadístico que se utilizó para ejecutar análisis descriptivos con el fin de identificar las tendencias generales de las respuestas. Igualmente se realizaron chequeos de normalidad para mostrar la distribución de los datos, que deberán ser utilizadas pruebas no-paramétricas en función de los resultados.

Debido a que se ha podido corroborar el diseño correlacional que tiene esta investigación, se pudo utilizar la prueba de correlación Rho de Spearman, a fin de conseguir la relación entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico. Los resultados se presentaron en forma de tablas estadísticas que muestran los valores obtenidos, el nivel de significancia y el coeficiente de correlación con el fin de facilitar una interpretación objetiva de los resultados.

Así, al procesar datos se garantizaron la validez y confiabilidad de la información estudiada, con conclusiones pertinentes sobre el uso de la herramienta Quizizz en el rendimiento escolar de los estudiantes de educación básica alternativa.

3.5. Aspectos Éticos

En el presente estudio se logró contar con el consentimiento informado de los participantes, quienes fueron notificados acerca del objetivo de la investigación, de los procedimientos a realizar y de que no contaban con riesgos importantes. Se tuvo la autorización de la institución educativa básica alternativa de la región Apurímac, respetando y teniendo el visto bueno por el comité de ética de la Escuela de Posgrado de la Universidad Para el Desarrollo Andino (UDEA).

Se garantizó la confidencialidad de los datos personales y académicos de los estudiantes a través del uso de un sistema de codificación que aseguró su anonimato en la recolección, procesamiento y análisis de datos. Los estudiantes podían retirar su participación del estudio

en cualquier momento, sin que esto afectara su rendimiento, ya que todo fue de forma voluntaria.

Se asumieron rigurosamente los principios de beneficencia y no maleficencia, así como el principio de justicia, procurando de manera activa que el participante experimentara el menor riesgo de daño posible y garantizando que la selección de la muestra se realizara con equidad, sin discriminación ni sesgos de ninguna índole.

Para la siguiente investigación que se realizó, se utilizó exclusivamente los datos recolectados con fines de esta investigación, así como respeto a las leyes de protección de datos que se presentaron y compromiso que tienen con la honestidad y con los resultados (Magadán-Díaz y Rivas-García, 2022). Finalmente, los datos serán utilizados para una investigación que se llama Uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes una institución educativa básica alternativa de la región Apurímac – 2025.

Capítulo IV – Resultados

En el desarrollo de la presente investigación se recolectó información significativa que permitió efectuar un análisis exhaustivo de las variables de estudio como la plataforma Quizizz y el rendimiento académico, tomando en consideración cada una de sus dimensiones establecidas. Para dicho análisis para la variable plataforma Quizizz se utilizó una escala de medición tipo Likert, la cual estuvo conformada por cinco categorías ordinales: 1 = Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre y 5 = Siempre. Esta escala fue aplicada mediante un cuestionario debidamente estructurado y validado, el cual se administró a una muestra conformada por 51 estudiantes del Centro de Educación Básica Alternativa (CEBA) Divino Maestro ubicado en el distrito de Chincheros, en la región Apurímac, durante el año 2025, con la finalidad de obtener datos confiables y pertinentes para el cumplimiento de los objetivos de la investigación.

A continuación, se adjunta el análisis de confiabilidad que se aplicó a la primera variable denominado Plataforma Quizizz.

Tabla 4

Confiabilidad de la variable: Plataforma Quizizz

Alfa de Cronbach	
escala	0.860

Luego de aplicar el instrumento para evaluar la variable plataforma Quizizz, conformado por 20 preguntas o ítems y evaluado en una población piloto, el resultado obtenido fue de 0.860, según el coeficiente alfa de Cronbach, este resultado equivale a que el nivel de confiabilidad del instrumento es bueno.

4.1. Análisis Descriptivo (Inv. Cuantitativas)

4.1.1. Estadística Descriptiva para la variable Plataforma Quizizz

Tabla 5

Descripción de la dimensión: Interactividad – variable: Plataforma Quizizz

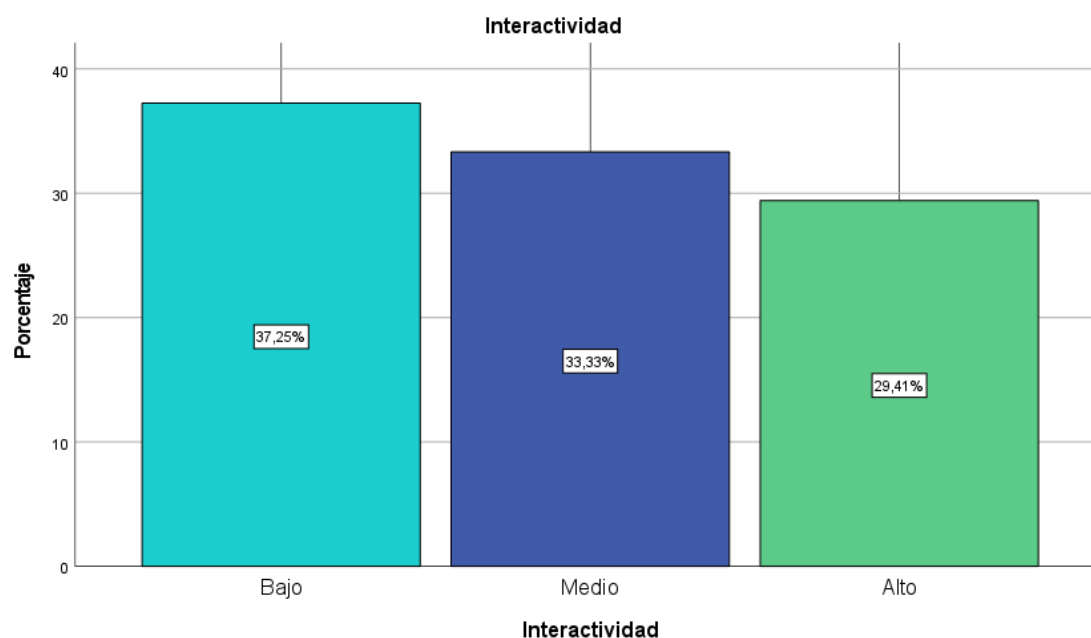
Interactividad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	19	37,3	37,3	37,3
	Medio	17	33,3	33,3	70,6

Alto	15	29,4	29,4	100,0
Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 2

Descripción de la dimensión: Interactividad – variable: Plataforma Quizizz



En la figura 2 correspondiente a la dimensión interactividad, se observa una tendencia predominante hacia las categorías inferiores. Específicamente, el 37,25% de los estudiantes encuestados percibe un nivel bajo de interactividad en el uso de la plataforma Quizizz, constituyendo el grupo más representativo. A este le sigue un 33,33% que se ubica en un nivel medio, mientras que solo el 29,41% manifiesta un nivel alto. Estos hallazgos descriptivos evidencian que la mayoría de los estudiantes de la Institución Educativa Básica Alternativa en Apurímac considera que la interacción ofrecida por la herramienta digital es deficiente o moderada, lo cual sugiere áreas de mejora en la implementación de dinámicas interactivas dentro del entorno virtual.

Tabla 6

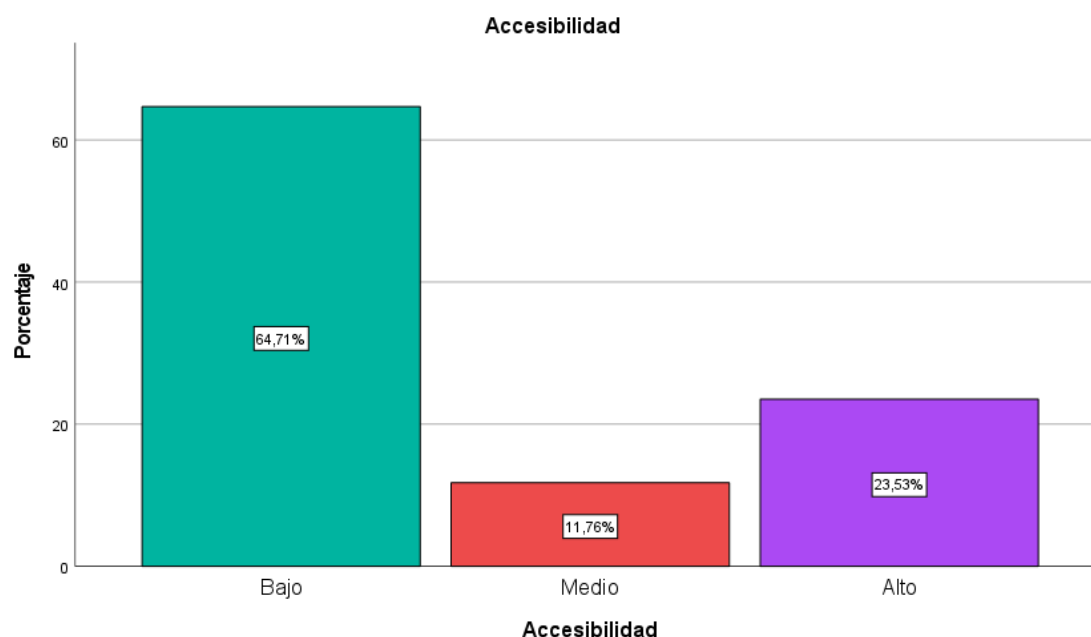
Descripción de la dimensión: Accesibilidad – variable: Plataforma Quizizz

Accesibilidad					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	33	64,7	64,7	64,7
	Medio	6	11,8	11,8	76,5
	Alto	12	23,5	23,5	100,0
	Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 3

Descripción de la dimensión: Accesibilidad – variable: Plataforma Quizizz



En el gráfico 3 correspondiente a la dimensión accesibilidad, hay una evidencia una marcada prevalencia del nivel bajo, representado por el 64,71% de los estudiantes encuestados. Este porcentaje mayoritario supera significativamente a las otras categorías, donde solo el 23,53% de la muestra reporta un nivel alto y una minoría del 11,76% percibe un nivel medio. Estos resultados ponen de manifiesto que más de la mitad de la población estudiantil enfrenta serias limitaciones para acceder a la plataforma Quizizz, lo cual sugiere la existencia de barreras críticas, posiblemente relacionadas con la conectividad o la disponibilidad de dispositivos, en el contexto de la Educación Básica Alternativa en Apurímac.

Tabla 7

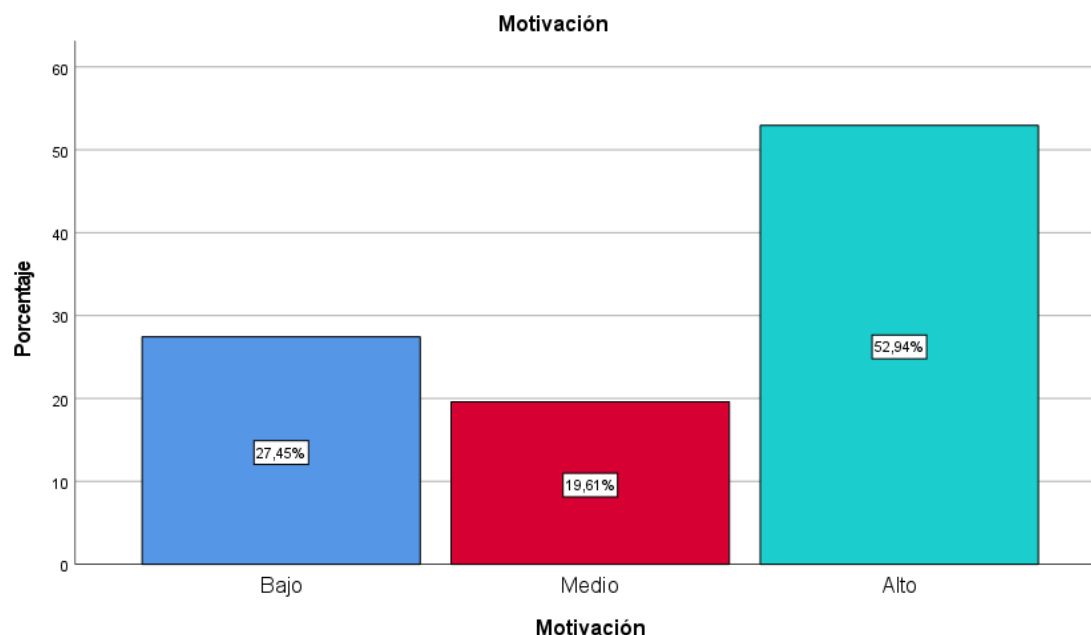
Descripción de la dimensión: Motivación – variable: Plataforma Quizizz

Motivación					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	14	27,5	27,5	27,5
	Medio	10	19,6	19,6	47,1
	Alto	27	52,9	52,9	100,0
	Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 4

Descripción de la dimensión: Motivación – variable: Plataforma Quizizz



En lo referente a la dimensión motivación, los resultados exhiben una tendencia predominantemente positiva, donde el 52,94% de los estudiantes reporta un nivel alto. Este grupo mayoritario contrasta con el 27,45% que se sitúa en un nivel bajo y el 19,61% que indica un nivel medio. Estos datos revelan que, independientemente de otras variables técnicas, la implementación de la plataforma Quizizz logra generar un estímulo significativo en más de la mitad de la población estudiantil de la Educación Básica Alternativa en Apurímac, evidenciando su potencial como herramienta dinamizadora del interés por el aprendizaje.

Tabla 8

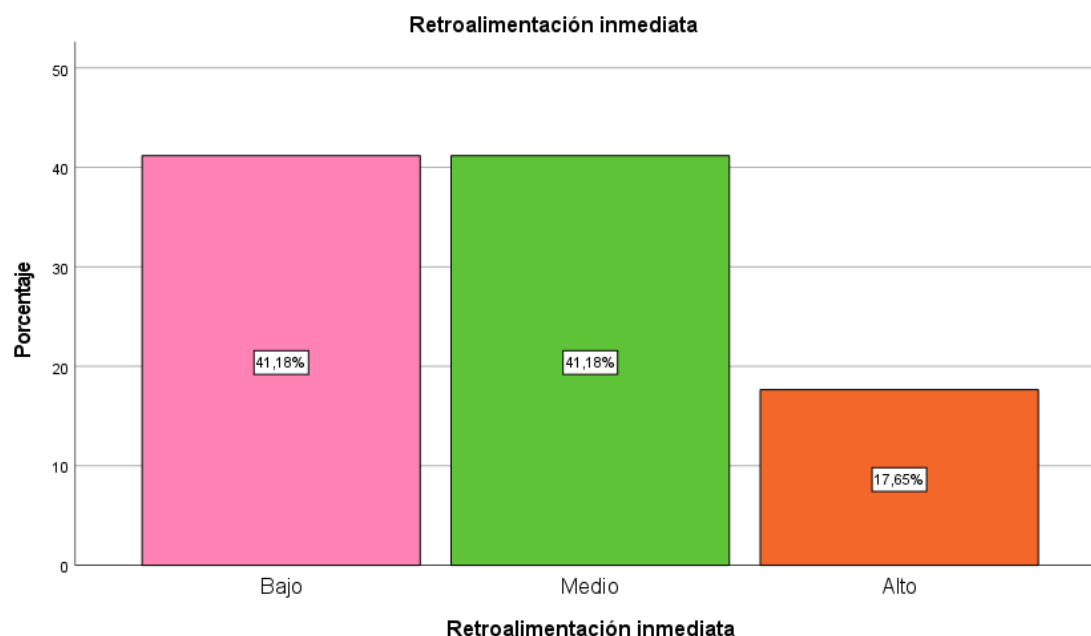
Descripción de la dimensión: Retroalimentación inmediata – variable: Plataforma Quizizz

Retroalimentación inmediata					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	21	41,2	41,2	41,2
	Medio	21	41,2	41,2	82,4
	Alto	9	17,6	17,6	100,0
	Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 5

Descripción de la dimensión: Retroalimentación inmediata – variable: Plataforma Quizizz



Respecto a la dimensión retroalimentación inmediata, el análisis descriptivo revela una distribución equitativa y predominante en las categorías inferiores. Se observa que tanto el nivel bajo como el nivel medio alcanzan idéntico porcentaje de 41,18% cada uno, acumulando en conjunto a la gran mayoría de la muestra. En contraste, el nivel alto representa únicamente al 17,65% de los estudiantes encuestados. Estos hallazgos sugieren que la percepción sobre la capacidad de respuesta y corrección automática de la plataforma no alcanza estándares óptimos para la mayor parte del alumnado de la Institución Educativa Básica Alternativa en Apurímac, situándose mayoritariamente en un rango de deficiente a regular.

Tabla 9

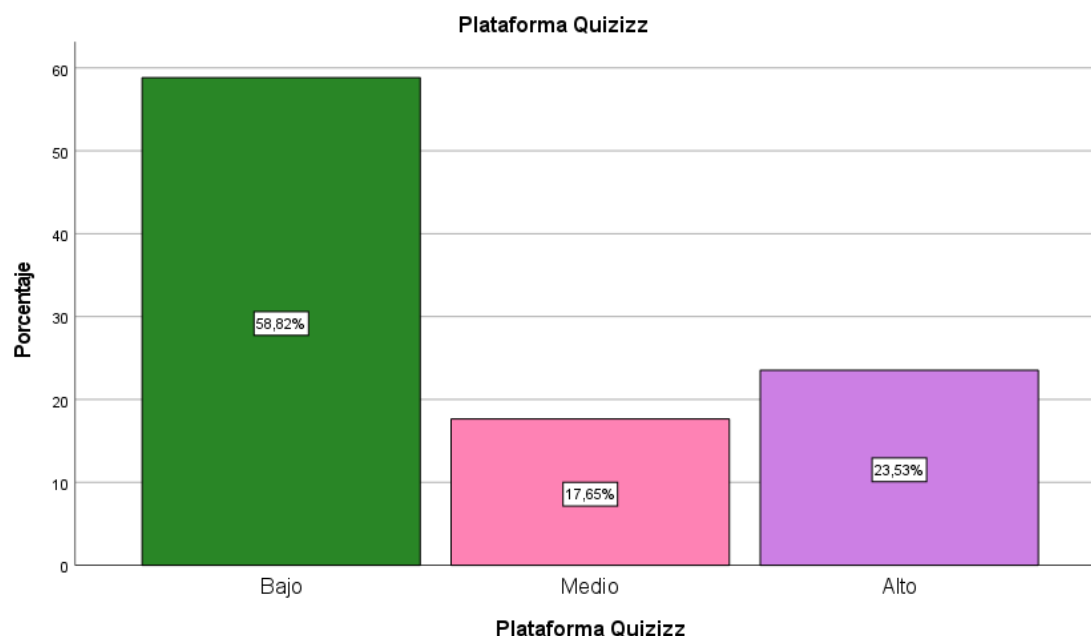
Descripción de la variable: Plataforma Quizizz

Plataforma Quizizz					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Bajo	30	58,8	58,8	58,8
	Medio	9	17,6	17,6	76,5
	Alto	12	23,5	23,5	100,0
	Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 6

Descripción de la variable: Plataforma Quizizz



Al analizar la variable 1 denominado Plataforma Quizizz, los resultados descriptivos evidencian una tendencia predominante hacia el nivel bajo, categoría en la que se ubica el 58,82% de los estudiantes encuestados. Este porcentaje mayoritario contrasta notablemente con los niveles restantes, donde el 23,53% manifiesta un nivel alto y una minoría del 17,65% se sitúa en un nivel medio. Estos datos globales sugieren que la percepción y el aprovechamiento de la herramienta digital en la Institución Educativa Básica Alternativa de la región Apurímac son deficientes para más de la mitad de la población estudiantil, lo que alerta sobre la necesidad de revisar las estrategias de implementación tecnológica en el aula.

4.1.2. Estadística Descriptiva para la variable Rendimiento académico

Tabla 10

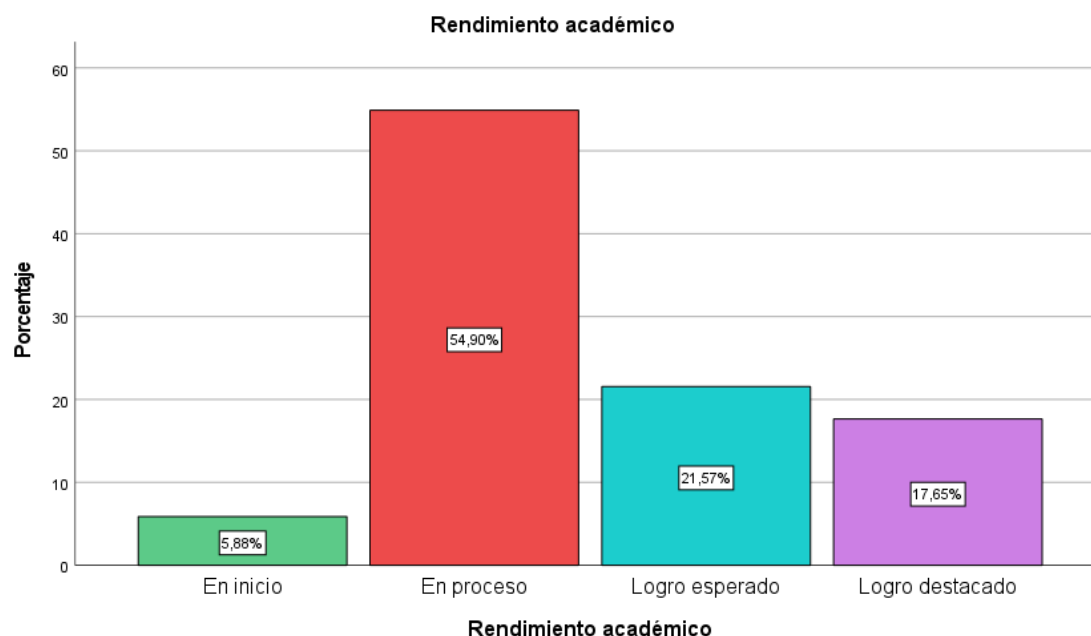
Descripción de la variable: Rendimiento académico

Rendimiento académico				
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
En inicio	3	5,9	5,9	5,9
En proceso	28	54,9	54,9	60,8
Válido Logro esperado	11	21,6	21,6	82,4
Logro destacado	9	17,6	17,6	100,0
Total	51	100,0	100,0	

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

Figura 7

Descripción de la variable: Rendimiento académico



En cuanto a la variable 2 denominado rendimiento académico, el análisis descriptivo revela que la categoría predominante es en proceso, la cual concentra al 54,90% de los estudiantes evaluados. Este dato indica que más de la mitad de la población estudiantil aún se encuentra en una etapa intermedia de desarrollo de las competencias, sin haber consolidado plenamente los aprendizajes previstos. Por otro lado, el 21,57% de la muestra alcanzó el logro esperado y un 17,65% obtuvo un logro destacado, evidenciando que cerca del 39% de los estudiantes ha logrado los objetivos educativos satisfactoriamente. Finalmente, una minoría del 5,88% se sitúa en el nivel en inicio, lo que sugiere que, si bien el rezago crítico es bajo, existe una necesidad mayoritaria de refuerzo pedagógico para transitar del nivel de proceso al logro satisfactorio.

4.2. Análisis Inferencial

Tabla 11

Comprobaciones de Supuestos: Pruebas de normalidad

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
Plataforma Quizizz	,366	51	,000	,695	51	,000
Rendimiento académico	,332	51	,000	,805	51	,000

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

De acuerdo con los resultados de la Tabla 11 y considerando que la muestra de estudio asciende a 51 estudiantes ($n \geq 50$), se tomó como referencia el estadístico de Shapiro-Wilk. Se observa que tanto para la variable Plataforma Quizizz como para Rendimiento académico, el nivel de significancia obtenido es de ,000; al ser este valor inferior al límite establecido ($p < 0.05$), se determina que los datos no presentan una distribución normal. En consecuencia, para el análisis de correlación corresponde aplicar una prueba estadística no paramétrica, seleccionándose específicamente el coeficiente de Rho de Spearman.

Tabla 12

Matriz de correlación no paramétrica entre: Plataforma Quizizz y Rendimiento académico

Correlaciones			
		Plataforma Quizizz	Rendimiento académico
Plataforma Quizizz	Coeficiente de correlación	1,000	,888**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	51	51
Rho de Spearman	Coeficiente de correlación	,888**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	51	51

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

En la Tabla 12 se presentan los resultados de la prueba de hipótesis general mediante el coeficiente de correlación de Rho de Spearman, obteniéndose un valor de $r = 0,888$. Este resultado indica la existencia de una correlación positiva muy alta entre las variables. Asimismo, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de $p = 0,000$, el cual es inferior al margen de error teórico establecido de $0,05$ ($p < \alpha$). En consecuencia, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alterna (H_a), concluyéndose que existe una relación directa y significativa entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de la institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el periodo 2025.

Hipótesis Nula (H_0): No existe relación directa y significativa entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Hipótesis Alterna (Ha): Existe relación directa y significativa entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.

Tabla 13

Matriz de correlación no paramétrica entre: Interactividad y Rendimiento académico

Correlaciones			
		Interactividad	Rendimiento académico
Interactividad	Coefficiente de correlación	1,000	,583**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	51	51
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	,583**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	51	51

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

En la Tabla 13 se exponen los resultados de la prueba de correlación entre la dimensión interactividad de la variable plataforma Quizizz y la variable rendimiento académico, utilizando el coeficiente de Rho de Spearman. Se obtuvo un valor de $r = 0,583$, lo cual indica la existencia de una correlación positiva moderada entre las variables analizadas. Adicionalmente, el nivel de significancia bilateral reportado es de $p = 0,000$, siendo este valor inferior al margen de error teórico ($\alpha = 0,05$). Basándose en esta evidencia estadística, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alterna (H_a), concluyéndose que existe una relación directa y significativa entre la interactividad proporcionada por la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de la institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac durante el año 2025.

Tabla 14

Matriz de correlación no paramétrica entre: Accesibilidad y Rendimiento académico

Correlaciones			
		Accesibilidad	Rendimiento académico
Accesibilidad	Coefficiente de correlación	1,000	,901**
	Sig. (bilateral)	.	,000
	N	51	51
Rho de Spearman	Coefficiente de correlación	,901**	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.
	N	51	51

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

En la Tabla 14 se detallan los resultados del análisis de correlación entre la dimensión accesibilidad de la variable plataforma Quizizz y la variable rendimiento académico, empleando el coeficiente de Rho de Spearman. El cálculo arrojó un valor de $r = 0,901$, lo cual demuestra la existencia de una correlación positiva muy alta entre ambas variables. Por su parte, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de $p = 0,000$, siendo este inferior al margen de error teórico establecido ($\alpha = 0,05$). Ante estos hallazgos estadísticos, se procede a rechazar la Hipótesis Nula (H_0) y aceptar la Hipótesis Alterna (H_a), confirmándose así que existe una relación directa y significativa entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de la institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac durante el año 2025.

Tabla 15

Matriz de correlación no paramétrica entre: Motivación y Rendimiento académico

Correlaciones			
		Motivación	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Motivación	Coefficiente de correlación	1,000
		Sig. (bilateral)	,668**
		N	51
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,668**
		Sig. (bilateral)	1,000
		N	51

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

En la Tabla 15 se muestran los resultados del análisis de correlación entre la dimensión motivación de la variable plataforma Quizizz y la variable rendimiento académico, utilizando el coeficiente de Rho de Spearman. El cálculo estadístico dio como resultado un valor de $r = 0,668$, lo que indica una correlación positiva moderada entre ambas variables. Asimismo, se obtuvo un nivel de significancia bilateral de $p = 0,000$, el cual es inferior al umbral de error teórico permitido ($\alpha = 0,05$). Basándose en esta evidencia, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alterna (H_a), concluyéndose que existe una relación directa y significativa entre la motivación fomentada por la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de la institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac durante el año 2025.

Tabla 16

Matriz de correlación no paramétrica entre: Retroalimentación inmediata y Rendimiento académico

Correlaciones			Retroalimentación inmediata	Rendimiento académico
Rho de Spearman	Retroalimentación inmediata	Coefficiente de correlación	1,000	,769**
		Sig. (bilateral)	.	,000
		N	51	51
	Rendimiento académico	Coefficiente de correlación	,769**	1,000
		Sig. (bilateral)	,000	.
		N	51	51

Nota. Datos estadísticos procesado en el software estadístico IBM SPSS Statistics 27.

En la Tabla 16 se presentan los resultados del análisis de correlación entre la dimensión retroalimentación inmediata de la variable plataforma Quizizz y la variable rendimiento académico, empleando el coeficiente de Rho de Spearman. El procesamiento estadístico arrojó un valor de $r = 0,769$, lo cual denota la existencia de una correlación positiva alta entre las variables estudiadas. A su vez, el nivel de significancia bilateral obtenido fue de $p = 0,000$, siendo este valor inferior al margen de error teórico establecido ($\alpha = 0,05$). Con base en estos hallazgos, se rechaza la Hipótesis Nula (H_0) y se acepta la Hipótesis Alternativa (H_a), concluyéndose que existe una relación directa y significativa entre la retroalimentación inmediata que ofrece la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de la institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac durante el año 2025.

Capítulo V – Discusión

Los resultados inferenciales de la investigación mostraron una alta correlación positiva entre el uso de la plataforma de Quizizz con un ($\rho=0.888$, $p=0.000$) y el rendimiento académico. Esto implica que un mayor nivel de frecuencia o interacción con esta herramienta digital se encuentra estrechamente relacionado con el aumento de los resultados educativos que se han constatado, y ha habido una covariación significativa entre ambas. Sin embargo, el análisis descriptivo muestra que según la Tabla N° 9 el 58.82 % de los estudiantes presentan nivel bajo en el uso general de la plataforma, y el 54.90 % de los mismos se encuentra estadísticamente en el nivel en proceso en relación a sus calificaciones de fin de periodo (Tabla N° 10).

Sosa (2023), En su trabajo, aplicado a la educación técnica, evidenció que Quizizz tiene un efecto positivo y significativo en el aprendizaje modular, reforzando el rendimiento académico. Los resultados presentados comparten dichos hallazgos. Igualmente, están de acuerdo con lo expresado por Gómez et al. (2021), pues concluyeron que el uso de esta herramienta en secundaria y universidad contribuye a mejorar los resultados y la participación.

La correlación encontrada en la presente investigación fue de 0,888, como se muestra en la tabla 12, muestra un vínculo más fuerte que el reportado por Núñez et al. (2022), quien encontró que las intervenciones similares no superan el 30% en el desempeño académico como factor explicativo. Esta diferencia se puede entender por la naturaleza de la Educación Básica Alternativa. Al ser un enfoque educativo nuevo, la inclusión de elementos de gamificación tendrá un efecto más fuerte que en sistemas más tradicionales. Del mismo modo, está de acuerdo con la opinión de Zavala (2021) que demostró que Quizizz tiene un impacto positivo en el aprendizaje basado en competencias.

Se determinó una correlación positiva moderada ($Rho=0,583$) entre la interactividad de la plataforma y el rendimiento (tabla 13). A nivel descriptivo, se observó que la percepción de interactividad es mayoritariamente baja 37,25% o media (tabla 5). Esto sugiere que, aunque la interacción es un factor influyente, actualmente no se explota su máximo potencial en el CEBA estudiado.

Este resultado guarda relación con lo expuesto por Gaspar (2021), quien destaca que la gamificación impulsa la interacción y el aprendizaje activo, pero requiere que el docente

organice clases dinámicas. La moderada correlación podría indicar que, tal como sugieren Robles-Gonzales et al. (2022), se necesita una debida orientación del docente para que estas plataformas creen espacios verdaderamente participativos, superando las barreras de una implementación deficiente.

La dimensión de accesibilidad presentó la correlación más alta del estudio $Rho=0,901$ como se evidencia en la tabla 14, evidenciando una asociación crítica con el rendimiento académico. Paradójicamente, el análisis descriptivo en la tabla 6 mostró que el 64,71% de los estudiantes reporta un nivel bajo de accesibilidad, lo que indica serias limitaciones de conectividad o dispositivos.

Este hallazgo es fundamental al contrastarlo con el estudio realizado por Gómez et al. (2021), donde se observó que los estudiantes de secundaria soportaban más dispositivos y usaban más la plataforma, alcanzando tasas de éxito significativas. En el contexto de Apurímac, la falta de accesibilidad actúa como un factor determinante: la fuerte correlación estadística sugiere que aquellos pocos estudiantes que logran acceder tienen una ventaja académica significativa, corroborando la premisa de Loor (2021) sobre la conveniencia de incorporar herramientas digitales para una mejor práctica docente.

Se halló una correlación positiva moderada $Rho=0,668$ entre la motivación y el rendimiento evidenciando este resultado en la tabla 15. Es importante destacar que esta fue la única dimensión con resultados descriptivos predominantemente positivos, donde el 52,94% de los estudiantes manifestó un nivel alto de motivación, este resultado se evidencia en la tabla 7.

A este resultado respalda los antecedentes internacionales y nacionales. Coincide con Zainuddin et al. (2020), quienes afirman que las estrategias basadas en juegos son prometedoras para motivar a los estudiantes y generar compromiso. De igual forma, concuerda con Erazo et al. (2023), quienes destacan el valor intrínseco de la gamificación como estrategia pedagógica efectiva, y con Robles-Gonzales et al. (2022), quienes hallaron que Quizizz motiva a los alumnos a establecer una buena conexión con su aprendizaje. El hecho de que la motivación sea alta a pesar de la baja accesibilidad demuestra la resiliencia y el interés del estudiante de CEBA por metodologías innovadoras.

Finalmente, se estableció una correlación positiva alta $Rho=0,769$ respecto a la retroalimentación inmediata evidenciando este resultado en la tabla 16. Sin embargo, la

percepción de los estudiantes sobre esta dimensión se concentró en los niveles bajo y medio 41,18% cada uno, este resultado se evidencia en la tabla 8.

Por lo tanto, esto sugiere que la capacidad de respuesta de la plataforma es un predictor significativo del éxito académico, lo cual se alinea con las investigaciones realizadas por Laura et al. (2021), quienes concluyeron que la integración de herramientas digitales favorece la mejora de competencias específicas, como la comprensión lectora, al permitir un aprendizaje más dinámico. Llor (2021) también encontró que la herramienta Quizizz tiene altos niveles de confiabilidad para evaluaciones. Esto resalta la importancia de la retroalimentación técnica para mejorar el aprendizaje, un aspecto que necesita ser fortalecido en la institución estudiada.

El principal vacío de conocimiento que aborda este estudio radica en la escasez de literatura científica que analice la gamificación aplicada a la andragogía y a los modelos de Educación Básica Alternativa (EBA) en contextos rurales y periurbanos de la región andina. La mayoría de los antecedentes preexistentes (Martín-Sómer et al., 2024; Sosa, 2023) se centran de forma casi exclusiva en la Educación Básica Regular (EBR) y en entornos urbanos dotados de conectividad óptima, asumiendo una homogeneidad tecnológica que no se condice con la realidad de Apurímac.

Al realizar una contrastación crítica, se identifican tanto estudios convergentes como discrepantes. Por un lado, los hallazgos convergen con Zainuddin et al. (2020) y Erazo et al. (2023) al demostrar que la gamificación posee un poder motivacional intrínseco muy elevado. Sin embargo, nuestros resultados muestran una marcada discrepancia con investigaciones tradicionales sobre ecologías del aprendizaje digital que sostienen que la frustración técnica derivada de una baja accesibilidad tecnológica anula el interés del estudiante y decrementa su actitud hacia la plataforma. En esta investigación se evidencia un fenómeno paradójico y discrepante: a pesar de que el 64,71% de los estudiantes reporta un nivel bajo de accesibilidad debido a barreras estructurales de conectividad, el 52,94% manifiesta una motivación alta. Esto demuestra que en la modalidad EBA la gamificación funciona de manera diferente a la EBR, actuando como un dinamizador resiliente que supera las deficiencias de infraestructura.

Por consiguiente, el aporte original de esta investigación al contexto de la EBA en la Región Apurímac es de carácter teórico-analítico: se establece que las plataformas interactivas como Quizizz no operan únicamente como herramientas instrumentales de calificación, sino como soportes psicoemocionales y cognitivos que mitigan el impacto de las trayectorias

educativas interrumpidas de los estudiantes adultos. El valor del estudio radica en visibilizar que, en entornos con severas brechas digitales, la disposición hacia el aprendizaje autónomo y el enganche lúdico permanecen estadísticamente sólidos, ofreciendo una ruta clara para el diseño de políticas públicas de inclusión digital adaptadas a las realidades socioculturales de Apurímac.

Capítulo VI – Conclusiones

Se concluye que existe una relación directa y significativa de nivel muy alto ($\rho = 0.888$; $p < 0.05$) entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico de los estudiantes del CEBA de la región Apurímac. Estos hallazgos demuestran de forma fehaciente que un óptimo aprovechamiento de la plataforma se asocia de forma positiva con mejores indicadores formativos. No obstante, la realidad descriptiva evidencia una brecha en su implementación: el 58.82% de los estudiantes sitúa el uso de la herramienta en un rango bajo y el 54.90% permanece en un nivel de desempeño en proceso. Se concluye, por tanto, que la herramienta muestra una alta viabilidad correlacional, pero al no emplearse con la frecuencia y calidad pedagógica suficiente en el aula, sus beneficios teóricos aún no logran generalizarse o manifestarse en la totalidad de la muestra bajo estudio.

Se encontró una relación directa y de magnitud moderada ($\rho = 0.583$; $p < 0.05$) que fue significativa entre la interactividad que ofrece la plataforma Quizizz y el rendimiento académico. Aunque esta correlación es positiva, el análisis descriptivo muestra que la percepción sobre la interactividad es baja (37,25%) o medio (33,33%). Se concluye que las dinámicas de participación activa no se están aprovechando al máximo, lo que limita el aprendizaje colaborativo. También, se sugiere la mayor mediación docente para generar espacios participativos dentro del entorno virtual.

La accesibilidad a la plataforma presenta una covariación lineal con el rendimiento académico ($\rho=0.901$; $p < 0.05$). Esta variable es la más importante del estudio. Sin embargo, se detectó una severa barrera estructural, ya que el 64,71% de los estudiantes señala un bajo nivel de accesibilidad. Se concluye que la infraestructura tecnológica y la conectividad, son factores que se encuentra fuertemente asociado al éxito escolar en esta situación. La falta de un acceso apropiado se relaciona directamente con el no aprovechamiento por parte de los estudiantes, de las virtudes pedagógicas de la herramienta, manifestando una brecha digital que se relaciona fuertemente con la distribución de sus notas.

Se encontró relación directa y significativa entre la motivación generada por el uso de Quizizz y el rendimiento académico ($\rho = 0.668$; $p < 0.05$). Un notable hallazgo de esta investigación es que la motivación es la única dimensión cuyos niveles de valoración se encuentran a un nivel alto, con 52.94% los estudiantes. Se concluyó que la gamificación, aun

enfrentando retos técnicos o de acceso, tiene un alto valor intrínseco para despertar el interés y el compromiso de los estudiantes de educación básica alternativa, siendo un elemento dinamizador resiliente ante las carencias del medio tecnológico.

Se establece que hay una alta correlación directa y significativa ($\rho=0.769$; $p<0.05$) entre la retroalimentación inmediata de la plataforma y lo que es rendimiento académico. Sin embargo, la percepción sobre esta funcionalidad es baja y media que tiene una incidencia en cada uno igual a 41.18%. Se evidencia una relación estadística con factores que desaconsejan que los estudiantes reciban o interpreten adecuadamente la corrección automática y el refuerzo instantáneo de Quizizz, que están relacionados de manera significativa con la consolidación de aprendizajes y la variación en tiempo real de aprendizajes específicos.

Capítulo VII – limitaciones y proyecciones

Se reconoce explícitamente como la principal limitación metodológica del estudio el tamaño de la muestra ($n = 51$), al tratarse de un muestreo censal circunscrito a una única institución educativa básica alternativa (el CEBA Divino Maestro del distrito de Chincheros). Esta particularidad del contexto institucional restringe la posibilidad de generalizar los resultados a nivel probabilístico para toda la región Apurímac. Asimismo, la recolección transversal de los datos no permite capturar las variaciones en el rendimiento académico a lo largo de un periodo escolar completo, ni aislar el efecto de variables intervinientes externas como las cargas laborales de los estudiantes. Otra limitación crítica detectada como un hallazgo relevante fue la condición de vulnerabilidad en la accesibilidad tecnológica (64,71% de nivel bajo), lo que generó que la aplicación de la plataforma estuviera supeditada a las restricciones físicas del aula de cómputo institucional y a la limitada disponibilidad de dispositivos móviles propios. Como proyecciones para futuras investigaciones, se plantea la necesidad de replicar este modelo analítico incrementando significativamente el tamaño muestral mediante estudios multicéntricos que abarquen diversos CEBA de las zonas rurales y urbanas de Apurímac. Asimismo, se proyecta el desarrollo de diseños de investigación de alcance explicativo y de tipo cuasiexperimental (con grupos control y experimental) complementados con enfoques cualitativos (diseños mixtos). Esto permitirá controlar variables Inter contextuales y profundizar en la comprensión de cómo las condiciones de accesibilidad y soporte técnico condicionan la efectividad de las dinámicas de gamificación en la educación de adultos.

Capítulo VIII – Recomendaciones

De acuerdo con los resultados, limitaciones y propuestas de mejora se propone para las futuras investigaciones.

Se sugiere que la gestión de recursos tecnológicos y la mejora de infraestructura de conectividad sea dentro de la institución. La brecha digital puede presentar situaciones adversas y una desventaja ante su competencia. Se ha corroborado una correlación positiva entre la accesibilidad fuera del CEBA y el rendimiento académico del estudiante. Por ello se requiere que el CEBA sea más accesible. Se sugiere incluir habilitar zonas de wifi para estudiantes o manejar acuerdos para la gestión de dispositivos móviles, para que la falta de recursos tecnológicos no se convierta un obstáculo para el aprendizaje.

Además, se sugiere fortalecer a los docentes del CEBA las competencias digitales pedagógicas, enfocándose no solo en el uso instrumental de Quizizz, sino en sus funcionalidades de retroalimentación e interactividad. Si bien la motivación es alta, la percepción de la retroalimentación inmediata fue mayoritariamente baja o media. Por tanto, se recomienda a los docentes utilizar los informes detallados que genera la plataforma para brindar una devolución cualitativa a los estudiantes, transformando conocimientos no adquiridos en una oportunidad de aprendizaje y no solo en un puntaje, para así consolidar los conocimientos en proceso.

Se exhorta al docente a aprovechar la predisposición positiva y la motivación alta que ya poseen los estudiantes hacia la plataforma para asumir un rol más activo en su autoaprendizaje. Se recomienda que el docente monitoree a los estudiantes en la práctica autónoma de Quizizz fuera del horario de clases (modo asincrónico), lo cual les permitirá reforzar los temas donde presentan dificultades y mejorar su rendimiento académico, transitando del nivel en proceso hacia el logro esperado o destacado.

Se aconseja promover programas de capacitación docente que aborden estrategias de gamificación adaptadas a entornos con conectividad limitada. Considerando que la interactividad mostró una correlación moderada pero una percepción baja, es necesario capacitar a los docentes en el diseño de cuestionarios que fomenten el reto cognitivo y la competencia sana, maximizando así el potencial pedagógico de la herramienta en la andragogía.

Así mismo, se recomienda ampliar el alcance de este estudio replicándolo en otras instituciones de Educación Básica Alternativa de la región Apurímac y otras regiones del Perú con muestras más grandes, dado que el presente estudio se limitó a 51 estudiantes. Asimismo, se sugiere realizar investigaciones de tipo cuasiexperimental (con grupo control y experimental) para verificar la relación de causalidad entre el uso de Quizizz y el rendimiento académico, superando el alcance correlacional y permitiendo generalizar los resultados con mayor precisión.

Se recomienda promover futuras líneas de investigación que exploren el impacto de diversas herramientas tecnológicas y plataformas de gamificación adicionales a Quizizz, tales como Kahoot, Wordwall o Genially, en el fortalecimiento de las competencias específicas de los estudiantes de EBA. Dado que el perfil del estudiante en esta modalidad presenta características de aprendizaje autónomo y ritmos diferenciados, resulta pertinente evaluar si la integración de entornos virtuales con mecánicas de juego distintas que genera efectos similares o superiores en el rendimiento académico. Asimismo, se recomienda realizar estudios comparativos que permitan determinar qué herramientas se adaptan mejor a las áreas curriculares de mayor complejidad técnica, asegurando así una transición efectiva hacia una alfabetización digital integral en la región de Apurímac.

Referencias

- Alsolami, A. S. (2025). La eficacia del uso de la inteligencia artificial para mejorar las habilidades académicas de estudiantes en edad escolar con discapacidades intelectuales leves en Arabia Saudita. *Research in Developmental Disabilities*, 156, 104884. <https://doi.org/10.1016/J.RIDD.2024.104884>
- Álvarez, C. G. (2020). Rendimiento académico en estudiantes universitarios. *Revista Relep - Educación y Pedagogía En Latinoamérica*, 1(3), 16–23. <https://doi.org/10.46990/RELEP.2019.1.3.398>
- Ausubel, D. P. (1963). *La psicología del aprendizaje verbal significativo* (1ª edición). Editorial Trillas. <https://archive.org/details/psychologyofmean0000davi/page/n5/mode/2up>
- Bandura, A. (1997). Autoeficacia: el ejercicio del control. In *Encyclopedia of psychology*, Vol. 7. (1ª edición). Oxford University Press. <https://content.apa.org/books/10522-094>
- Deci, E. L., y Ryan, R. M. (1985). Motivación intrínseca y autodeterminación en el comportamiento humano. In *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (1ª edición). Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-1-4899-2271-7>
- Erazo, J. R., Cedeño, K. G., Pazmiño, M. F., Rezabala, M. M., y Delgado, E. I. (2023). Quizziz: herramienta innovadora digital en el proceso del aprendizaje basado en juegos. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 1–12. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V4I2.1015>
- Fernández, A. M., Reyes, M. J., y López, M. I. V. (2022). Tecnologías de la información y comunicación (TIC) en formación y docencia. *FMC - Formación Médica Continuada En Atención Primaria*, 29(3), 28–38. <https://doi.org/10.1016/J.FMC.2022.03.004>
- Gaspar, E. (2021). La gamificación como estrategia de motivación y dinamizadora de las clases en el nivel superior. *Educación*, 27(1), 33–40. <https://doi.org/10.33539/EDUCACION.2021.V27N1.2361>
- Gómez, D., Paz, S., Gutiérrez, Á. J., Hardisson, A., y Rubio, C. (2021). Quizizz para la evaluación educativa en tiempos de pandemia. *Majorensis: Revista Electrónica de Ciencia y Tecnología*, 1(17), 28–35. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8070489&info=resumen&idioma=ENG>
- Gomis, R., Garcia-Blanc, N., Ros-Morente, A., y Filella-Guiu, G. (2025). Ansiedad, regulación emocional y rendimiento académico del alumnado de ciclo inicial de Educación Primaria: impacto de una intervención. *Revista de Psicodidáctica*, 500166. <https://doi.org/10.1016/J.PSICOD.2025.500166>
- Heredia-Sánchez, B. D. C., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. F., y Zavaleta-Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49–58. <https://doi.org/10.37843/RTED.V9I2.144>

- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES S.A., Ed.; Sexta Edición). Industria Editorial Mexicana.
<http://190.57.147.202:90/xmlui/handle/123456789/3185>
- Huamán, J. E. (2021). Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020 [Universidad César Vallejo, Tesis de Maestría]. In *Repositorio Institucional - UCV*.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/58033>
- Kolb, D. A. (1984). Aprendizaje experiencial: la experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo. In *Journal of Organizational Behavior* (1ª edición, Issue 4). Prentice Hall / Pearson Education.
https://www.researchgate.net/publication/235701029_Experiential_Learning_Experience_As_The_Source_Of_Learning_And_Development
- Laura, K., Morales, K., Clavieta, M., y Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa.” *Revista Innova Educación*, 3(1), 151–159. <https://doi.org/10.35622/J.RIE.2021.01.007>
- Loor, G. M. (2021). *Herramienta de evaluación digital Quizizz y proceso de enseñanza de los docentes de la Unidad Educativa, “Domingo Comín”, Ecuador, 2020* [Universidad César Vallejo, Tesis de Maestría].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/60690>
- Magadán-Díaz, M., y Rivas-García, J. I. (2022). Percepciones de los estudiantes de posgrado sobre la utilización de Quizizz en clases virtuales. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 12(1). <https://doi.org/10.4018/IJOPCD.306687>
- Mahmud, M. S., y Law, M. L. (2022). Percepciones de los profesores de matemáticas sobre la implementación de la aplicación Quizizz. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), 134–149. <https://doi.org/10.26803/IJLTER.21.4.8>
- Maldonado, R. (2024). *Gestión del conocimiento y su relación con las Tics, caso de la Institución Educativa Miguel Grau, Abancay - Apurímac 2023* [Universidad Tecnológica de los Andes, Tesis de Grado]. <https://hdl.handle.net/20.500.14512/709>
- Martín-Sómer, M., Casado, C., y Gómez-Pozuelo, G. (2024). Utilización de aplicaciones interactivas como herramientas educativas en la educación superior: Perspectivas de profesores y estudiantes, y un análisis de los resultados académicos. *Education for Chemical Engineers*, 46, 1–9. <https://doi.org/10.1016/J.ECE.2023.10.001>
- Mayer, R. E. (2001). Aprendizaje multimodal. In *Multimedia Learning* (1ª edición). Cambridge University Press.
<https://www.cambridge.org/highereducation/books/multimedia-learning/FB7E79A165D24D47CEACEB4D2C426ECD#overview>
- Meroño, L., Calderón, A., y Arias-Estero, J. L. (2021). Pedagogía digital y aprendizaje cooperativo: efecto sobre los conocimientos tecnológicos y pedagógicos del contenido y el rendimiento académico en formación inicial docente. *Revista de Psicodidáctica*, 26(1), 53–61. <https://doi.org/10.1016/J.PSICOD.2020.10.002>

- Mirghafourvand, M., Abdolalipour, S., Mohamadi, A., y Manouchehri, B. (2025). Comparación del efecto de la enseñanza de habilidades de afrontamiento y la acupresión sobre el estrés premenstrual: un ensayo controlado aleatorizado. *Discover Mental Health*, 5(1), 31. <https://doi.org/10.1007/s44192-025-00153-1>
- Navarrete-Mayeza, J. R. (2024). Estrategias didácticas virtuales y su importancia en el aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9(17), 516–533. <https://doi.org/10.35381/r.k.v9i17.3374>
- Núñez, J. C., Tuero, E., Fernández, E., Añón, F. J., Manalo, E., y Rosário, P. (2022). Efecto de una intervención en estrategias de autorregulación en el rendimiento académico en Primaria: estudio del efecto mediador de la actividad autorregulatoria. *Revista de Psicodidáctica*, 27(1), 9–20. <https://doi.org/10.1016/J.PSICOD.2021.09.001>
- Orhan, D., y Gürsoy, G. (2019a). Comparación del éxito y la participación en experiencias de aprendizaje gamificadas a través de Kahoot y Quizizz. *Computers y Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.02.015>
- Orhan, D., y Gürsoy, G. (2019b). Comparando el éxito y la participación en experiencias de aprendizaje gamificadas a través de Kahoot y Quizizz. *Computers y Education*, 135, 15–29. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.02.015>
- Pham, A. T., Thai, C. T. H., y Van, T. (2025). Aprendizaje gamificado en clases de gramática: Percepciones de los estudiantes de inglés como lengua extranjera sobre Kahoot! y Quizizz. *Acta Psychologica*, 259, 105436. <https://doi.org/10.1016/J.ACTPSY.2025.105436>
- Piaget, Jean. (1970). *Psicología y epistemología: hacia una teoría del conocimiento* (1ª edición). Penguin Books. https://openlibrary.org/books/OL5455742M/Psychology_and_epistemology.
- Robles-Gonzales, H. E., Salamanca-Chaparro, R. X., y Laura-De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *Puriq*, 4, 1–15. <https://doi.org/10.37073/PURIQ.4.1.239>
- Roman, C., Delgado, M. Á., y García-Morales, M. (2025). Adoptar el aprendizaje eficiente de la destilación compleja mediante la mejora del aula invertida con gamificación asistida por tecnología. *Education for Chemical Engineers*, 50, 14–24. <https://doi.org/10.1016/J.ECE.2024.11.001>
- Skinner, B. F. (1953). *Ciencia y conducta humana* (1ª edición). The Free Press. <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-reforzamiento-skinner>
- Sosa, C. A. (2023). *Quizizz y aprendizaje modular en mecánica automotriz, en estudiantes de una Institución Educativa de Huancayo, 2022* [Universidad Nacional de Huancavelica, Tesis de segunda especialidad]. <https://repositorio.unh.edu.pe/items/ffd81aaf-ba6a-46a6-a827-af27bb81a2ea>
- Vygotsky, L. S. (1978). La mente en la sociedad: el desarrollo de los procesos psicológicos superiores. In *Encyclopedia of Educational Theory and Philosophy* (1ª edición). Harvard University Press. https://www.researchgate.net/publication/273575922_Vygotsky_Lev

- Waluyo, B., y Balazon, F. G. (2024). Explorando el impacto del aprendizaje gamificado en la psicología positiva en entornos CALL: un estudio de métodos mixtos con estudiantes universitarios tailandeses. *Acta Psychologica*, 251, 104638.
<https://doi.org/10.1016/J.ACTPSY.2024.104638>
- Wang, X., Zhao, X., y Yu, C. (2025). La influencia de la sobrecarga social y de información en el rendimiento académico: el rol de la fatiga provocada por las redes sociales, el agotamiento cognitivo y el autocontrol. *Revista de Psicodidáctica*, 500164.
<https://doi.org/10.1016/J.PSICOD.2025.500164>
- Wirani, Y., Nabarian, T., y Romadhon, M. S. (2022). Evaluación del uso continuo de Kahoot! como plataforma de aprendizaje basada en la gamificación desde la perspectiva de estudiantes de Indonesia. *Procedia Computer Science*, 197, 545–556.
<https://doi.org/10.1016/J.PROCS.2021.12.172>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., y Chu, S. K. W. (2020). El papel de los cuestionarios electrónicos gamificados en el aprendizaje y la participación de los estudiantes: una solución de gamificación interactiva para un sistema de evaluación formativa. *Computers y Education*, 145, 103729.
<https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2019.103729>
- Zavala, K. P. (2021). Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima [Universidad de San Martín de Porres, Tesis de Maestría]. In *Repositorio Académico USMP*.
<https://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/7601>
- Zhou, Z., Ironsi, C. S., y Chune, R. (2025). Aprovechar las herramientas digitales interactivas para la educación empresarial en línea: mejorar el rendimiento académico. *The International Journal of Management Education*, 23(2), 101135.
<https://doi.org/10.1016/J.IJME.2025.101135>

Anexos

Anexo 1

Matriz de consistencia

Problema General	Objetivo General	Hipótesis General	Variables / Dimensiones	Metodología	Población y Muestra
¿Qué relación existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?	Establecer la relación que existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Existe relación directa y significativa entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Variable 1: Plataforma Quizizz • Interactividad • Accesibilidad • Motivación • Retroalimentación inmediata Variable 2: Rendimiento académico • En inicio • En Proceso • Logro esperado • Logro destacado	Tipo • Básica Enfoque • Cuantitativo Alcance • Descriptivo - correlacional Diseño • Correlacional Técnica(s) • Encuesta Instrumento(s) • Cuestionario	Población 51 estudiantes del ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac. Muestreo No probabilístico, muestra censal Muestra 51 estudiantes del ciclo avanzado de un CEBA de Apurímac.
Problemas Específicos	Objetivos Específicos	Hipótesis Específicas			
¿Qué relación existe entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?	Establecer la relación que existe entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Existe relación directa y significativa entre la interactividad en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.			
¿Qué relación existe entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?	Establecer la relación que existe entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Existe relación directa y significativa entre la accesibilidad a la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.			
¿Qué relación existe entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?	Establecer la relación que existe entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Existe relación directa y significativa entre la motivación sobre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.			

¿Qué relación existe entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025?	Establecer la relación que existe entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.	Existe relación directa y significativa entre la retroalimentación inmediata en la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025.			
---	--	--	--	--	--

Anexo 2

Instrumentos de recolección de información

CUESTIONARIO SOBRE LA PLATAFORMA QUIZIZZ.

Estimado estudiante:

- Lee con atención y cuidado cada uno de los enunciados propuestos o preguntas.
- En cada pregunta, señala con un aspa (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor represente tu opinión, de acuerdo con el siguiente código: **1 Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre**
- Por favor, contesta todas las preguntas.
- No emplees demasiado tiempo en pensar las respuestas.
- Ten en cuenta que no hay respuestas buenas ni malas. Se completamente sincero.

Nº	Ítems	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Interactividad.						
Indicador 1: Porcentaje de estudiantes que participan activamente en las actividades interactivas.						
1	Participo activamente en los cuestionarios que se realizan en Quizizz.					
2	Considero que la plataforma me permite interactuar de forma dinámica durante las actividades.					
3	Siento que mi participación aumenta gracias a las características interactivas de Quizizz.					
4	Me resulta más fácil intervenir en clase cuando utilizamos la plataforma Quizizz.					
5	Pienso que Quizizz fomenta una mayor interacción entre mis compañeros y el docente.					
Dimensión 2: Accesibilidad.						
Indicador 1: Frecuencia con la que los estudiantes acceden a la plataforma Quizizz sin presentar dificultades técnicas.						
6	Accedo sin dificultad a la plataforma Quizizz desde mi celular o computadora.					
7	Considero que la plataforma funciona adecuadamente la mayor parte del tiempo.					
8	No tengo problemas de conexión o fallas técnicas al usar Quizizz.					
9	Me resulta sencillo ingresar y utilizar las funciones de Quizizz.					
10	Creo que Quizizz es una plataforma accesible para todos los estudiantes.					
Dimensión 3: Motivación.						
Indicador 1: Nivel de interés y disposición de los estudiantes para resolver cuestionarios en Quizizz como parte de sus aprendizajes.						
11	Me siento motivado(a) a participar cuando se usan cuestionarios en Quizizz.					
12	Resolver actividades en Quizizz me resulta divertido y entretenido.					
13	Considero que los juegos y dinámicas de la plataforma aumentan mi interés por aprender.					
14	Tengo mayor disposición para estudiar cuando las actividades se realizan con Quizizz.					
15	Creo que la plataforma incrementa mi entusiasmo por el aprendizaje.					
Dimensión 4: Retroalimentación inmediata.						
Indicador 1: Grado en que los estudiantes comprenden sus aciertos y errores gracias a la retroalimentación automática que proporciona Quizizz al finalizar cada actividad.						
16	Entiendo fácilmente mis errores gracias a la retroalimentación automática de Quizizz.					
17	Considero útil recibir los resultados de inmediato al terminar cada cuestionario.					
18	La retroalimentación de Quizizz me ayuda a identificar en qué debo mejorar.					
19	Los comentarios y resultados instantáneos fortalecen mi comprensión del tema.					
20	Creo que la retroalimentación de Quizizz contribuye a mejorar mi rendimiento académico.					

Gracias por tu tiempo y colaboración.

Anexo 3

Validación de instrumentos



VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Anabel Rojas Espinoza.
- 1.2 Cargo e institución donde labora: Docente de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
- 1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre la plataforma Quizizz.
- 1.4 Autores del instrumento: Christian Echevarría Gárfias y Jesse Antonio Ccahuana Peceros.

	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente Inf. de 79	Regular 80 a 85	Bueno 86 - 90	Muy bueno 91 - 95	Excelente 96-100
1	Relevancia	Los ítems abordan aspectos pertinentes y adecuados para medir el constructo o concepto que se pretende evaluar				93	
2	Claridad y precisión	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.				94	
3	Coherencia	Los ítems guardan relación con los indicadores, las dimensiones, variables y/o hipótesis.					97
4	Organización	La estructura es adecuada. Contiene de manera coherente todos los elementos de un instrumento de medición.				94	
5	Consistencia	En su conjunto, el instrumento responde a los objetivos de la investigación.				95	
6	Marco de referencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del evaluado: lenguaje, nivel de instrucción, cultura.					96
7	Extensión	El número de ítems son suficientes para lograr el objetivo de la investigación.				91	
8	Inocuidad	Los ítems no constituyen ningún riesgo para el sujeto evaluado.				95	

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 94.375

III. OBSERVACIONES DE ITEMS ESPECÍFICOS:

Número de ítem	Observación	Recomendación
-----	-----	-----

IV. VEREDICTO DE APLICABILIDAD:

Yo, Anabel Rojas Espinoza con Documento Nacional de Identidad N° 40911947, de profesión docente, grado académico Magíster, labor que ejerzo actualmente en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento denominado Cuestionario sobre la plataforma Quizizz, cuyo propósito es recopilar información necesaria para continuar con sus investigaciones.

Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [☒] Aplicable después de corregir [☐] No aplicable [☐]



Mg. Anabel Rojas Espinoza
 Especialista en Metodología
 de Investigación

Firma del experto evaluador

Lugar y fecha: Lima 23 de octubre del 2025

DNI: 40911947

Teléfono (celular): 968884193

VALIDACIÓN DEL INSTRUMENTO

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Galindo Gárfias Erik Yerson.
- 1.2 Cargo e institución donde labora: Docente de la Universidad Nacional José María Arguedas.
- 1.3 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre la plataforma Quizizz.
- 1.4 Autores del instrumento: Christian Echevarría Gárfias y Jesse Antonio Ccahuana Peceros.

	INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente Inf. de 79	Regular 80 a 85	Bueno 86 - 90	Muy bueno 91 - 95	Excelente 96-100
1	Relevancia	Los ítems abordan aspectos pertinentes y adecuados para medir el constructo o concepto que se pretende evaluar					98
2	Claridad y precisión	Los ítems están redactados en forma clara y precisa, sin ambigüedades.				94	
3	Coherencia	Los ítems guardan relación con los indicadores, las dimensiones, variables y/o hipótesis.					97
4	Organización	La estructura es adecuada. Contiene de manera coherente todos los elementos de un instrumento de medición.				91	
5	Consistencia	En su conjunto, el instrumento responde a los objetivos de la investigación.					98
6	Marco de referencia	Los ítems han sido redactados de acuerdo al marco de referencia del evaluado: lenguaje, nivel de instrucción, cultura.				95	
7	Extensión	El número de ítems son suficientes para lograr el objetivo de la investigación.					96
8	Inocuidad	Los ítems no constituyen ningún riesgo para el sujeto evaluado.					100

II. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 96.125

III. OBSERVACIONES DE ITEMS ESPECÍFICOS:

Número de ítem	Observación	Recomendación
-----	-----	-----

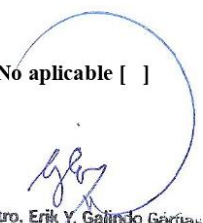
IV. VEREDICTO DE APLICABILIDAD:

Yo, Erik Yerson Galindo Gárfias con Documento Nacional de Identidad N° 70195795, de profesión docente, grado académico Magister, labor que ejerzo actualmente en la Universidad Nacional José María Arguedas. Por medio de la presente hago constar que he revisado con fines de validación el instrumento denominado Cuestionario sobre la plataforma Quizizz, cuyo propósito es recopilar información importante de los estudiantes de un CEBA. Luego de hacer las observaciones pertinentes a los ítems, concluyó en las siguientes apreciaciones.

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad:

Aplicable [X] Aplicable después de corregir [] No aplicable []



Mtro. Erik Y. Galindo Gárfias
M.C. EN ADMINISTRACIÓN DE EMPRESAS
CÓDIGO: 0000-0001-0018-0076
CLAD N° 0100
Correo: ygalindo@gmail.com - Cel. 947 601 677

Firma del experto evaluador

Lugar y fecha: Andahuaylas 25 de octubre del 2025 DNI: 70195795

Teléfono (celular): 947801477

Anexo 4

Carta de permiso y autorización



Lircay, 20, de octubre, de 2025

Carta de Permiso y Autorización

Lic. Gherman Lizardo Barahona Ruiz
 Director
 CEBA "Divino Maestro" de Chincheros
 Presente. –

De mi mayor consideración:

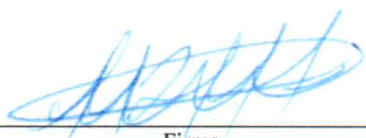
Yo, Christian Echevarría Gárfias, con DNI 47033680, Jesse Antonio Ccahuana Peceros, con DNI 41645017, estudiante(s)/egresado(s) de la Maestría en docencia universitaria y gestión educativa de la Universidad para el Desarrollo Andino, nos encontramos desarrollando el trabajo de investigación titulado "Uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac – 2025", cuyo objetivo general es Establecer la relación que existe entre el uso de la plataforma Quizizz y el rendimiento académico en los estudiantes de una institución educativa básica alternativa de la región de Apurímac en el año 2025. Este proyecto nos permitirá obtener el grado de Maestro y se lleva a cabo bajo la supervisión del Mg. Joel Jonathan Uribe Martínez, docente de nuestra universidad, quien respalda formalmente nuestra investigación

En este sentido, solicitamos amablemente su autorización para que nos brinde las facilidades necesarias que nos permitan llevar a cabo nuestra investigación y aplicar los instrumentos de recolección de datos en su **prestigiosa institución**. Cabe señalar que dichos instrumentos han sido validados previamente por docentes especialistas en el área y serán aplicados a los estudiantes del CEBA Divino maestro de Chincheros con la finalidad de recopilar la información necesaria para la investigación antes mencionada. La participación en la investigación será completamente anónima y confidencial, y toda la información recopilada se utilizará exclusivamente con fines académicos.

Si requiere mayor información sobre nuestro trabajo o su ejecución, no dude en contactarse con nosotros o con nuestro/a asesor/a, cuyos datos de contacto se encuentran al final de esta carta.

Agradecemos de antemano su atención y quedamos a la espera de su respuesta.

Atentamente,


 Firma
 Joel Jonathan Uribe Martínez



 Lic. Gherman Barahona Ruiz
 DIRECTOR
 AUTORIZADO

Dirección Huancavelica: Av. Ricardo Fernández N°103, Lircay
 Dirección Lima: Jirón Alfredo Silva 180, Barranco
 Página web: www.postgrado.udea.edu.pe


 Firma
 Echevarría Gárfias Christian


 Firma
 Jesse Antonio Ccahuana Peceros

Información de contacto:

Rol	Nombres y Apellidos	Correo Institucional	DNI	Nº Celular
Asesor o Docente UDEA	Joel Jonathan Uribe Martínez	42141762@g.u.dea.edu.pe	42141762	988900492
Investigador 1	Echevarría Gárfias Christian	41645017@g.u.dea.edu.pe	41645017	988050305
Investigador 2	Jesse Antonio Ccahuana Peceros	47033680@g.u.dea.edu.pe	47033680	910990030



 Lic. Gherman Barahona Ruiz
 DIRECTOR

Anexo 5

Aplicación de cuestionario sobre la plataforma Quizizz

CUESTIONARIO SOBRE LA PLATAFORMA QUIZIZZ.

Estimado estudiante:

- ❖ Lee con atención y cuidado cada uno de los enunciados propuestos o preguntas.
- ❖ En cada pregunta, señala con un aspa (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor represente tu opinión, de acuerdo con el siguiente código: 1 Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre
- ❖ Por favor, contesta todas las preguntas.
- ❖ No emplees demasiado tiempo en pensar las respuestas.
- ❖ Ten en cuenta que no hay respuestas buenas ni malas. Se completamente sincero.

Nº	Ítems	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Interactividad.						
Indicador 1: Porcentaje de estudiantes que participan activamente en las actividades interactivas.						
1	Participo activamente en los cuestionarios que se realizan en Quizizz.					X
2	Considero que la plataforma me permite interactuar de forma dinámica durante las actividades.			X		
3	Siento que mi participación aumenta gracias a las características interactivas de Quizizz.				X	
4	Me resulta más fácil intervenir en clase cuando utilizamos la plataforma Quizizz.				X	
5	Pienso que Quizizz fomenta una mayor interacción entre mis compañeros y el docente.					X
Dimensión 2: Accesibilidad.						
Indicador 1: Frecuencia con la que los estudiantes acceden a la plataforma Quizizz sin presentar dificultades técnicas.						
6	Accedo sin dificultad a la plataforma Quizizz desde mi celular o computadora.					X
7	Considero que la plataforma funciona adecuadamente la mayor parte del tiempo.				X	
8	No tengo problemas de conexión o fallas técnicas al usar Quizizz.					X
9	Me resulta sencillo ingresar y utilizar las funciones de Quizizz.				X	
10	Creo que Quizizz es una plataforma accesible para todos los estudiantes.					X
Dimensión 3: Motivación.						
Indicador 1: Nivel de interés y disposición de los estudiantes para resolver cuestionarios en Quizizz como parte de sus aprendizajes.						
11	Me siento motivado(a) a participar cuando se usan cuestionarios en Quizizz.				X	
12	Resolver actividades en Quizizz me resulta divertido y entretenido.					X
13	Considero que los juegos y dinámicas de la plataforma aumentan mi interés por aprender.					X
14	Tengo mayor disposición para estudiar cuando las actividades se realizan con Quizizz.				X	
15	Creo que la plataforma incrementa mi entusiasmo por el aprendizaje.					X
Dimensión 4: Retroalimentación inmediata.						
Indicador 1: Grado en que los estudiantes comprenden sus aciertos y errores gracias a la retroalimentación automática que proporciona Quizizz al finalizar cada actividad.						
16	Entiendo fácilmente mis errores gracias a la retroalimentación automática de Quizizz.			X		
17	Considero útil recibir los resultados de inmediato al terminar cada cuestionario.				X	
18	La retroalimentación de Quizizz me ayuda a identificar en qué debo mejorar.					X
19	Los comentarios y resultados instantáneos fortalecen mi comprensión del tema.				X	
20	Creo que la retroalimentación de Quizizz contribuye a mejorar mi rendimiento académico.			X		

Gracias por tu tiempo y colaboración.

CUESTIONARIO SOBRE LA PLATAFORMA QUIZIZZ.

Estimado estudiante:

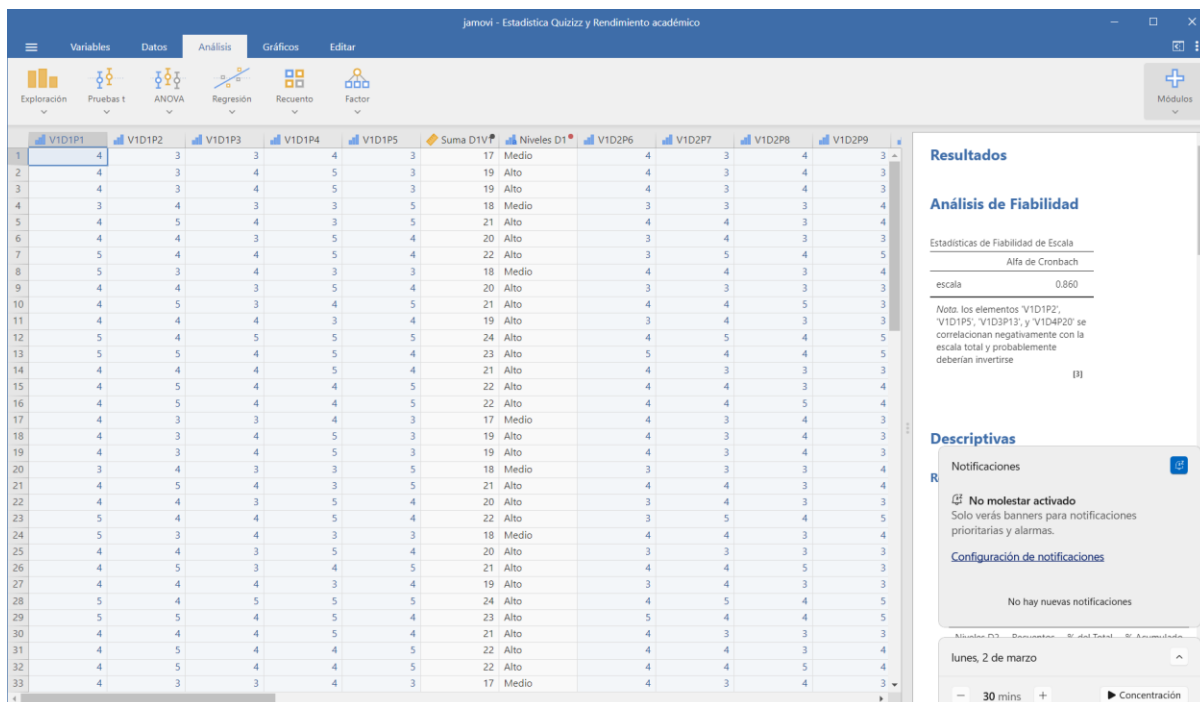
- ❖ Lee con atención y cuidado cada uno de los enunciados propuestos o preguntas.
- ❖ En cada pregunta, señala con un aspa (X) la casilla correspondiente a la columna que mejor represente tu opinión, de acuerdo con el siguiente código: **1 Nunca, 2 = Casi nunca, 3 = A veces, 4 = Casi siempre, 5 = Siempre**
- ❖ Por favor, contesta todas las preguntas.
- ❖ No emplees demasiado tiempo en pensar las respuestas.
- ❖ Ten en cuenta que no hay respuestas buenas ni malas. Se completamente sincero.

Nº	Ítems	Nunca (1)	Casi nunca (2)	A veces (3)	Casi siempre (4)	Siempre (5)
Dimensión 1: Interactividad.						
Indicador 1: Porcentaje de estudiantes que participan activamente en las actividades interactivas.						
1	Participo activamente en los cuestionarios que se realizan en Quizizz.				X	
2	Considero que la plataforma me permite interactuar de forma dinámica durante las actividades.			X		
3	Siento que mi participación aumenta gracias a las características interactivas de Quizizz.				X	
4	Me resulta más fácil intervenir en clase cuando utilizamos la plataforma Quizizz.				X	
5	Pienso que Quizizz fomenta una mayor interacción entre mis compañeros y el docente.			X		
Dimensión 2: Accesibilidad.						
Indicador 1: Frecuencia con la que los estudiantes acceden a la plataforma Quizizz sin presentar dificultades técnicas.						
6	Accedo sin dificultad a la plataforma Quizizz desde mi celular o computadora.				X	
7	Considero que la plataforma funciona adecuadamente la mayor parte del tiempo.				X	
8	No tengo problemas de conexión o fallas técnicas al usar Quizizz.				X	
9	Me resulta sencillo ingresar y utilizar las funciones de Quizizz.				X	
10	Creo que Quizizz es una plataforma accesible para todos los estudiantes.					X
Dimensión 3: Motivación.						
Indicador 1: Nivel de interés y disposición de los estudiantes para resolver cuestionarios en Quizizz como parte de sus aprendizajes.						
11	Me siento motivado(a) a participar cuando se usan cuestionarios en Quizizz.					X
12	Resolver actividades en Quizizz me resulta divertido y entretenido.					X
13	Considero que los juegos y dinámicas de la plataforma aumentan mi interés por aprender.					X
14	Tengo mayor disposición para estudiar cuando las actividades se realizan con Quizizz.					X
15	Creo que la plataforma incrementa mi entusiasmo por el aprendizaje.				X	
Dimensión 4: Retroalimentación inmediata.						
Indicador 1: Grado en que los estudiantes comprenden sus aciertos y errores gracias a la retroalimentación automática que proporciona Quizizz al finalizar cada actividad.						
16	Entiendo fácilmente mis errores gracias a la retroalimentación automática de Quizizz.					X
17	Considero útil recibir los resultados de inmediato al terminar cada cuestionario.					X
18	La retroalimentación de Quizizz me ayuda a identificar en qué debo mejorar.				X	
19	Los comentarios y resultados instantáneos fortalecen mi comprensión del tema.					X
20	Creo que la retroalimentación de Quizizz contribuye a mejorar mi rendimiento académico.		X			

Gracias por tu tiempo y colaboración.

Anexo 6

Evidencias fotográficas del cálculo de alfa de Cronbach en jamovi



Anexo 7

Procesamiento de datos en SPSS versión 27

Estadística de la plataforma Quizizz y Rendimiento académico.sav [ConjuntoDatos1] - IBM SPSS Statistics Editor de datos

Archivo Editar Ver Datos Transformar Analizar Gráficos Utilidades Ampliaciones Ventana Ayuda

Visible: 12 de 12 variables

	DIM00001	DIM1	DIM00002	DIM2	DIM00003	DIM3	DIM00004	DIM4	VAR00000 1	VAR1	VAR00000 2	VAR2	VAR3	VAR4	VAR5	VAR6
1	17	Bajo	17	Bajo	19	Medio	16	Bajo	69	Bajo	12	En inicio				
2	19	Bajo	17	Bajo	21	Alto	19	Medio	76	Bajo	14	En proceso				
3	19	Bajo	17	Bajo	21	Alto	19	Medio	76	Bajo	14	En proceso				
4	18	Bajo	15	Bajo	19	Medio	18	Bajo	70	Bajo	13	En proceso				
5	21	Medio	17	Bajo	17	Bajo	16	Bajo	71	Bajo	13	En proceso				
6	20	Medio	16	Bajo	18	Bajo	17	Bajo	71	Bajo	13	En proceso				
7	22	Alto	21	Alto	21	Alto	21	Medio	85	Alto	16	Logro esperado				
8	18	Bajo	20	Medio	22	Alto	23	Alto	83	Medio	15	Logro esperado				
9	20	Medio	16	Bajo	19	Medio	19	Medio	74	Bajo	14	En proceso				
10	21	Medio	20	Medio	23	Alto	20	Medio	84	Medio	15	Logro esperado				
11	19	Bajo	16	Bajo	18	Bajo	17	Bajo	70	Bajo	13	En proceso				
12	24	Alto	22	Alto	23	Alto	23	Alto	92	Alto	18	Logro destaca...				
13	23	Alto	23	Alto	23	Alto	24	Alto	93	Alto	19	Logro destaca...				
14	21	Medio	17	Bajo	21	Alto	20	Medio	79	Medio	14	En proceso				
15	22	Alto	17	Bajo	17	Bajo	17	Bajo	73	Bajo	13	En proceso				
16	22	Alto	21	Alto	23	Alto	21	Medio	87	Alto	17	Logro destaca...				
17	17	Bajo	17	Bajo	19	Medio	16	Bajo	69	Bajo	10	En inicio				
18	19	Bajo	17	Bajo	21	Alto	19	Medio	76	Bajo	14	En proceso				
19	19	Bajo	17	Bajo	21	Alto	19	Medio	76	Bajo	14	En proceso				
20	18	Bajo	15	Bajo	19	Medio	18	Bajo	70	Bajo	13	En proceso				
21	21	Medio	17	Bajo	17	Bajo	16	Bajo	71	Bajo	13	En proceso				
22	20	Medio	16	Bajo	18	Bajo	17	Bajo	71	Bajo	13	En proceso				
23	22	Alto	21	Alto	21	Alto	21	Medio	85	Alto	16	Logro esperado				
24	18	Bajo	20	Medio	22	Alto	23	Alto	83	Medio	15	Logro esperado				
25	20	Medio	16	Bajo	19	Medio	19	Medio	74	Bajo	14	En proceso				
26	21	Medio	20	Medio	23	Alto	20	Medio	84	Medio	16	Logro esperado				
27	19	Bajo	16	Bajo	18	Bajo	17	Bajo	70	Bajo	13	En proceso				
28	24	Alto	22	Alto	23	Alto	23	Alto	92	Alto	18	Logro destaca...				
29	23	Alto	23	Alto	23	Alto	24	Alto	93	Alto	18	Logro destaca...				
30	21	Medio	17	Bajo	21	Alto	20	Medio	79	Medio	15	Logro esperado				
31	22	Alto	17	Bajo	17	Bajo	17	Bajo	73	Bajo	13	En proceso				
32	22	Alto	21	Alto	23	Alto	21	Medio	87	Alto	17	Logro destaca...				
33	17	Medio	17	Bajo	19	Medio	16	Bajo	69	Bajo	10	En inicio				

Vista de datos Vista de variables

