

Modelo de Quizizz una mirada diferente para la evaluación formativa

Quetty Rosario Torres Diaz^{1*}, Bertila Hernández Fernández¹

¹ Escuela de Posgrado. Universidad César Vallejo. Perú.

* Autor para correspondencia: Quetty Rosario Torres Diaz, qtorresd@ucvvirtual.edu.pe

(Recibido: 18-01-2024. Publicado: 04-02-2024.)

DOI: 10.59427/rcli/2024/v24cs.962-971

Resumen

La investigación tuvo como propósito principal la formulación de un modelo del software educativo Quizizz destinado a optimizar la evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa Pública ubicada en Chiclayo. En la metodología empleada, el estudio fue de tipo básico adoptó el diseño no experimental, enfoque cuantitativo, de carácter descriptivo y propositivo. La muestra estuvo conformada por 30 docentes, quienes participaron en una encuesta con el cuestionario aplicado como instrumento de recolección de datos con el que se identificó el problema y facilitó la obtención de un exhaustivo diagnóstico en relación con evaluación formativa. Se utilizó el software SPSS V26 para el análisis de información, seguido se construyó una propuesta a través de la revisión y análisis de estudios teóricos pertinentes. Los resultados del diagnóstico indicaron que el 50% de los docentes en la muestra se encontraban en un nivel bajo. Asimismo, el 43,33% en un nivel medio. Finalmente, solo el 6,67% en un nivel alto. Este hallazgo revela que la mayoría de los docentes no llevan a cabo una evaluación formativa adecuada, y solo un pequeño porcentaje lo hace de manera apropiada. En conclusión, para la implementación exitosa de la propuesta elaborada se ve fuertemente influenciada por el compromiso y la dedicación de docentes y directivos. Su participación activa no solo aborda la problemática identificada y desafíos en una educación de calidad, sino que también impulsa un entorno educativo innovador y más efectivo, centrado en el crecimiento pedagógico profesional. Esta implicación más profunda sienta las bases para metas educativas sostenibles y ambiciosas.

Palabras claves: Quizizz, evaluación formativa, retroalimentación digital, competencias.

Abstract

The main purpose of the research was the formulation of a model of the Quizizz educational software aimed at optimizing the formative evaluation of primary school teachers in a Public Educational Institution located in Chiclayo. In the methodology used, the study was basic in nature, adopting a non-experimental design, quantitative approach, descriptive and propositional in nature. The sample was made up of 30 teachers, who participated in a survey with the questionnaire applied as a data collection instrument with which the problem was identified and facilitated obtaining an exhaustive diagnosis in relation to formative evaluation. SPSS V26 software was used for information analysis, followed by a proposal being constructed through the review and analysis of relevant theoretical studies. The results of the diagnosis indicated that 50% of the teachers in the sample were at a low level. Likewise, 43.33% at a medium level. Finally, only 6.67% at a high level. This finding reveals that the majority of teachers do not conduct adequate formative assessment, and only a small percentage do so appropriately. In conclusion, the successful implementation of the proposed proposal is strongly influenced by the commitment and dedication of teachers and administrators. Their active participation not only addresses the identified problems and challenges in quality education, but also promotes an innovative and more effective educational environment, focused on professional pedagogical growth. This deeper involvement lays the foundation for sustainable and ambitious educational goals.

Keywords: Quizizz, formative assessment, digital feedback, skills.

1. Introducción

La educación global afronta desafíos destacados, con la evaluación como un tema crucial, según UNICEF, (2021) En América Latina y el Caribe, la recopilación eficiente de datos en evaluaciones formativas enfrenta obstáculos. El Banco Mundial, (2022) señala retrocesos educativos, especialmente en países de ingresos bajos y medianos. Propuestas como la evaluación para el aprendizaje carecen de implementación adecuada en este contexto (Medina y Deroncele, 2019). Anijovich y Cappelletti (2020) subrayan la tendencia de los docentes a evaluar cantidad y prestar excesiva atención a las calificaciones, mientras que la retroalimentación docente carece de conexión con objetivos de aprendizaje. En entornos con presión y culturas orientadas a resultados, se enfatizan las complicaciones en la retroalimentación formativa. En resumen, la educación enfrenta desafíos desde la recopilación de datos hasta la implementación de métodos de evaluación, con consecuencias notables retroalimentación y en el aprendizaje. La situación educativa en Perú plantea desafíos importantes desde varias perspectivas, Sánchez (2021) resalta la carencia de retroalimentación de calidad y herramientas de evaluación eficientes como barreras para abordar de manera efectiva las necesidades de aprendizaje de los alumnos. Por otro lado, Joya (2020) resalta la persistente confusión entre evaluación y calificación en el ámbito educativo, evidenciando prácticas evaluativas que carecen de fundamentos pedagógicos. En este contexto, MINEDU, (2022) el informe para el año revela resultados inquietantes en las evaluaciones nacionales de matemáticas y lectura, especialmente en la educación primaria, con una disminución significativa en el nivel satisfactorio en matemáticas en comparación con el año 2019. Estos resultados indican las consecuencias perjudiciales de una evaluación formativa insuficiente en el sistema educativo peruano. Por consiguiente, las decisiones tomadas sobre evaluación formativa realizada por los docentes no tienen impacto en los aprendizajes de calidad. La problemática narrada recae en los profesores, quienes realizan la evaluación de proceso en la enseñanza aprendizaje, afectando considerablemente el rendimiento académico. Partiendo de trabajos anteriores a nivel mundial, investigaciones realizadas en distintos países destacan la eficacia de Quizizz como una herramienta educativa innovadora en España, Vergara et al. (2019) llevaron a cabo una exploración centrada en una metodología basada en la gamificación mediante el uso de Quizizz en evaluaciones tipo test. Los resultados de su estudio evidenciaron impactos positivos en la enseñanza y el aprendizaje. La implementación de Quizizz no solo logró una mayor participación de los estudiantes, sino que también contribuyó a originar de un entorno motivador en la clase. Estos hallazgos respaldan la eficacia de la gamificación, específicamente a través de Quizizz, como una estrategia pedagógica innovadora en el ámbito educativo en España.

En Indonesia, Wibawa et al. (2019) enfatizaron la relevancia de Quizizz en el proceso de aprendizaje a través de tecnologías basadas en teléfonos inteligentes. Su investigación resalta cómo esta plataforma ha generado entusiasmo entre los estudiantes al brindarles la oportunidad de construir conocimiento de manera activa durante las evaluaciones. Este enfoque innovador no solo utiliza la tecnología de manera efectiva, sino que también capitaliza el interés y la participación de los alumnos para optimizar la vivencia educativa en Indonesia. En el contexto alemán, Permana y Permatawati (2019) resaltaron la eficacia de Quizizz como una valiosa herramienta de evaluación formativa. Su investigación subraya cómo esta plataforma mejora la efectividad de las lecciones, especialmente en las aulas de docentes innovadores que integran Quizizz en su enfoque pedagógico. Esta evidencia respalda la noción de que el uso de Quizizz no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también se alinea con las prácticas docentes innovadoras en el ámbito educativo alemán. En Estados Unidos, la evaluación de la eficacia de Quizizz llevada a cabo por Zhao (2019) arrojó resultados significativos. Su estudio concluyó que la implementación de Quizizz no solo mejoró las experiencias de aprendizaje, sino que también logró mantener la atención en clase de manera efectiva. Además, se observó una reducción en el temor de los estudiantes frente a las evaluaciones tradicionales, ya que las pruebas gamificadas proporcionadas por Quizizz ofrecieron un enfoque más dinámico y participativo. Estos hallazgos respaldan la utilidad de Quizizz como una herramienta pedagógica valiosa en el contexto educativo de Estados Unidos. Estos estudios indican que Quizizz es una herramienta versátil y motivadora en diversos entornos educativos internacionales. En Perú, el uso de Quizizz a nivel nacional, según Farfán et al. (2023), resulta en aprendizajes más significativos al convertir los exámenes en actividades lúdicas y motivadoras. Esta estrategia fomenta la competencia entre los estudiantes y permite evaluaciones continuas, facilitando la retroalimentación formativa por parte de los profesores en la educación secundaria. Sánchez et al. (2020) investigaron la implementación en la enseñanza de la evaluación formativa por docentes en Chile, observando que es un componente continuo del proceso educativo. Además, indicaron factores que influyen en su aplicación y la evaluación formativa es diagnóstica, reflexionando sobre la educación e identificando capacidades y necesidades de los estudiantes.

A nivel nacional, el estudio de Sánchez (2021) presenta un enfoque innovador al proponer un modelo de alineación didáctica con el objetivo de promover la evaluación formativa entre los maestros. El modelo se fundamenta en la evidencia de mediciones en evaluación, destacando la importancia de incorporar un enfoque formativo en las evaluaciones docentes. La propuesta de Sánchez se posiciona como una contribución valiosa para mejorar las prácticas evaluativas y, por ende, fortalecer el desarrollo profesional de los educadores a nivel nacional. Cruzado (2022) destaca con énfasis la trascendencia de la evaluación formativa y la retroalimentación en el ámbito educativo. Considera que estos elementos son fundamentales para el proceso de enseñanza, desempeñando un

papel crucial en el logro de metas educativas y en la consecución de objetivos para la formación integral de los estudiantes. Su perspectiva resalta la necesidad de un enfoque continuo y reflexivo en la evaluación para maximizar el aprendizaje. Huamán et al. (2023) defienden la implementación de enfoques interactivos tanto en la enseñanza como en la evaluación en línea. Su propuesta busca potenciar la interacción entre estudiantes y profesores, con el propósito de innovar las metodologías educativas. Mollo y Medina (2020) ofrecen una definición precisa de la evaluación formativa, describiéndola como un proceso integral que implica observación, recopilación y análisis de información con el objetivo de optimizar el proceso de aprendizaje. Su enfoque destaca la importancia de este proceso en el desarrollo continuo de los estudiantes. Vergara et al. (2019) resaltan que la evaluación formativa informa el desempeño estudiantil, identifica lagunas en actividades de aprendizaje y evalúa comportamientos relacionados con competencias. Los resúmenes al final del proceso permiten evaluar competencias, validar contenidos y métodos, y determinar el nivel de desempeño de los estudiantes. Por ello, en una Institución Educativa de Chiclayo se hizo el planteamiento del problema general : ¿De qué manera el software Quizizz contribuye en optimizar la evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo?, en relación a los problemas específicos se plantea: los educadores encuentran desafíos al intentar llevar a cabo una evaluación formativa eficaz en la práctica pedagógica. Esta situación se atribuye a las dificultades que enfrentan los docentes desde la fase de planificación de actividades. Las evaluaciones escritas y orales realizadas por los profesores generan nerviosismo en los estudiantes, quienes cometen errores y demuestran un conocimiento limitado de los temas. Además, la retroalimentación formativa, derivada de la recopilación de evidencias, no se realiza de manera puntual o en el momento adecuado. Esto implica que los estudiantes no reciben información sobre sus dificultades y progresos en el aprendizaje, ni se emiten valoraciones detalladas de sus competencias. La carencia de diversificación en las formas de evaluación, junto con la escasa implementación de metodologías innovadoras, como la utilización de recursos digitales, contribuye a la falta de cumplimiento de los estándares esperados de calidad educativa. En este contexto, se resalta la necesidad de revisar y mejorar las prácticas de evaluación en la institución educativa, considerando enfoques más integrales y estrategias pedagógicas de evaluación innovadoras.

Asimismo, el desarrollo del presente estudio centró en la evaluación y aprendizaje con especial atención a la responsabilidad social, enfocándose en el apoyo para reducir brechas y carencias en el ámbito educativo a través de evaluación formativa. En la relevancia social aborda una modalidad innovadora de evaluación, enriqueciendo la enseñanza y optimizando el aprendizaje, superando desafíos específicos del distrito. Desde una perspectiva teórica, la investigación contribuye a resolver el problema mediante la aplicación de teorías y conceptos vinculados con las variables de evaluación formativa y Quizizz. La investigación colma un vacío en el conocimiento al introducir el modelo del software Quizizz en el ámbito de la evaluación formativa, ofreciendo una nueva perspectiva, se justifican las implicaciones prácticas, ya que la implementación de Quizizz en el trabajo pedagógico promueve un impacto significativo, brindando una solución efectiva al problema, potenciando la evaluación formativa de los docentes y permitiendo superar desafíos específicos en la institución educativa local. En términos metodológicos, la utilización de un cuestionario con preguntas múltiples se percibe como una herramienta útil y beneficiosa para la comunidad científica y los docentes de primaria, mejorando la evaluación formativa y el proceso de aprendizaje. Este enfoque metodológico contribuye a la recopilación y procesamiento eficiente de información relevante para la variable dependiente. En resumen, este estudio no solo aporta una solución práctica a los desafíos educativos, sino que también enriquece el conocimiento teórico y metodológico en el ámbito de la evaluación formativa. Estableciendo así el propósito principal: Proponer un modelo del software Quizizz destinado a optimizar evaluación formativa en los docentes de primaria en una institución educativa de Chiclayo. los objetivos concretos son : i) Evaluar el nivel de evaluación formativa en los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo, ii) Argumentar las teorías y metodologías que respaldan el software Quizizz y evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo, iii) Elaborar el diseño del modelo del software Quizizz para optimizar la evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo, iv) Verificar la validez del modelo del software Quizizz para optimizar la evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo.

El constructivismo, como enfoque educativo, pone énfasis en que el aprendizaje significativo que se construye de manera más efectiva cuando los alumnos participan activamente en la exploración y comprensión construcción de conceptos a partir de sus propias experiencias diarias. Esta teoría aboga por la idea de que el conocimiento no es simplemente transmitido, sino que se construye a través de la interacción con el entorno y la resolución activa de problemas. En este marco, la evaluación se convierte en elemento clave para fomentar un entendimiento profundo y significativo, promoviendo la capacidad de usar los saberes en la vida diaria. De esta manera, el constructivismo busca cultivar no solo la adquisición de información, sino también habilidades críticas el pensamiento divergente y la capacidad de transferir conocimientos a diferentes contextos. (Salazar et al., 2021). Vygotsky (1979) destaca que los estudiantes adquieren conocimientos interactuando en su entorno sociohistórico-cultural, con el profesor actuando como orientador. La teoría conectivista de Siemens y Downes (2004) respalda el uso de Quizizz para la Evaluación Formativa, enfocándose en la conexión con nodos para generar nuevo conocimiento colectivo, haciendo hincapié en la autorregulación y la identificación de información relevante. Desde la perspectiva de la gamificación, Godoy (2020) propone el uso de Quizizz para mejorar la participación y cambiar comportamientos en el aula,

respaldado por Zainuddin et al. (2020), quienes consideran la gamificación con Quizizz como una herramienta innovadora. Arifin y Setiawan (2022) resaltan el uso de Quizizz como herramienta de gamificación en evaluaciones formativas en línea, subrayando su contribución positiva al logro de objetivos. En síntesis, Quizizz, herramienta de evaluación basada en juegos, ofrece una experiencia interactiva en el aula, facilitando a los profesores evaluar habilidades y currículos de los estudiantes (Permana y Permatawati, 2019). Magadán y Rivas (2022) destacan a Quizizz como una herramienta educativa de gamificación digital para evaluaciones en línea que ofrece más que una simple plataforma de cuestionarios. Permite la creación de cuestionarios interactivos en línea con la adición de elementos lúdicos y gráficos personalizables, brindando así una experiencia más atractiva y motivadora para los estudiantes. La capacidad de editar ilustraciones proporciona a los educadores la flexibilidad de adaptar el contenido visual según las necesidades específicas de su clase, lo que agrega un toque personal y creativo al proceso educativo. Además, la retroalimentación instantánea que ofrece Quizizz, mostrando las respuestas correctas, contribuye significativamente a la construcción de la autoconfianza y la actitud positiva de los estudiantes hacia la evaluación.

El software no solo se limita a la evaluación individual, sino que también promueve la participación activa y dinámica en equipo. Facilita un entorno de aprendizaje colaborativo y motivador, donde los estudiantes pueden disfrutar del proceso educativo mientras trabajan juntos para resolver los cuestionarios. En conjunto, Quizizz se presenta como una solución integral que no solo evalúa el conocimiento, sino que también busca fomentar el compromiso, la creatividad y la confianza en el aprendizaje. La evaluación de competencias, según Tobón (2010), se caracteriza por ser una práctica de aprendizaje relevante, fundamentada en criterios predefinidos y evidencias de desempeño, con la provisión oportuna de retroalimentación. Tobón (2015), desde una perspectiva de formación integral, subraya la importancia de evaluar el desempeño a través de la reflexión y la orientación en valores. En el marco normativo, el desarrollo de competencias para lograr los aprendizajes del perfil de egreso al término de la escolaridad todos los estudiantes deben alcanzar, implica evaluar de manera permanente y continua para conocer cómo progresan en sus aprendizajes, desde una mirada formativa, la tarea pedagógica debe generar en el estudiante el interés por descubrir la utilidad e importancia de lo que aprende. Al respecto en línea con estas ideas, MINEDU (2017) destaca la necesidad de realizar evaluaciones continuas para el desarrollo efectivo de competencias. El currículo nacional MINEDU (2016) enfatiza la importancia de comprender a fondo las competencias, gestionar las capacidades y analizar los estándares de aprendizaje. Tanto Tobón como MINEDU resaltan la importancia de diseñar situaciones contextualizadas, establecer criterios de evaluación claros y proporcionar retroalimentación precisa. La retroalimentación, tanto oral como escrita, debe entregarse de manera oportuna, basada en criterios compartidos y orientada a facilitar la mejora, según lo destacado por Tobón y MINEDU. MINEDU (2020) enfatiza la utilización de recursos tecnológicos para obtener evidencias de aprendizaje y brindar retroalimentación diferenciada. Por lo tanto, la evaluación formativa de competencias implica prácticas continuas, contextualizadas y centradas en el aprendizaje, con una retroalimentación efectiva y la integración de recursos tecnológicos, según las perspectivas de Tobón y MINEDU.

2. Metodología

La investigación que se desarrolló fue básica, por su finalidad se orientó hacia lo teórico, según Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), con propósito principal de generar nuevos conocimientos. Se construyó un marco teórico para abordar y resolver el problema identificado. La investigación se caracterizó por su enfoque cuantitativo según su naturaleza, guiándose por la metodología detallada por Hernández y Duana (2020). En este proceso se utilizó instrumentos de la recolección de datos, al recojo, su análisis estadístico de datos y la cuantificación, para abordar el problema culminando en la formulación de una propuesta en el contexto específico, la investigación por las características adoptó un carácter descriptivo y propositivo. Inició con un detallado diagnóstico de la realidad. La propuesta se centró en la descripción teórica de un modelo basado en el software Quizizz, respaldado por teorías que aseguran su solidez científica (Sánchez et al., 2018). La población considerada para la investigación consistió en la totalidad del grupo de estudio que formaba parte de la muestra, seleccionada con característica similares (Ríos, 2017). En este caso, la población estuvo constituida por 30 docentes, 6 hombres y 24 mujeres, de primaria en una institución educativa de Chiclayo, según el Cuadro de Asignación de Personal (CAP) del año 2023 proporcionado por la dirección de la institución, como la investigación se realizó con toda la población, no fue necesario realizar la muestra. No se aplicó ningún tipo de muestreo a esta investigación. Por otro lado, se excluyeron a los docentes de secundaria por no formar parte de la población. La unidad de análisis estuvo conformada por docentes de una institución educativa de la ciudad de Chiclayo con semejantes características.

Para la recolección de datos de la variable dependiente, se utilizó la técnica de la encuesta y la aplicación de un cuestionario los cuales se entregaron a los docentes para responder en forma anónima, este instrumento permitió identificar el nivel evaluación formativa de los docentes de primaria (Sánchez et al., 2018), de forma el cuestionario estuvo organizado en seis dimensiones, tres indicadores y 20 ítems. En la elaboración del trabajo de investigación, se llevó a cabo una revisión bibliográfica a nivel local, nacional e internacional. Asimismo, para la operacionalización de la variable independiente Quizizz estuvo estructurado en seis dimensiones: herramienta digital, teniendo 3 indicadores; la segunda dimensión gamificación con 3 indicadores la tercera dimensión

cuestionarios cuyos indicadores; la cuarta dimensión imágenes sus indicadores; la quinta dimensión competencia y sus 2 indicadores; la sexta dimensión didáctica contenía 2 indicadores. La variable dependiente, evaluación formativa con escala valorativa ordinal (Arias, 2020).

El instrumento fue validado por tres expertos con grado de doctor registrado en la SUNEDU, llevaron a cabo la validación del cuestionario para evaluar su validez. Posteriormente, se empleó una prueba estadística basada en el cálculo de la V de Aiken según Chin, (2008) para evaluar la solidez y extensión del instrumento y determinar la validez del contenido. Además, se llevó a cabo una prueba piloto utilizando el coeficiente Alfa de Cronbach para evaluar la confiabilidad del instrumento. Se obtuvo autorización del director de la escuela previa a la recolección de datos (Hernandez & Duana, 2020) y se informó a la población con consentimiento informado antes de aplicar la encuesta a 30 docentes de primaria. La información recopilada permitió realizar el cálculo estadístico y elaborar la propuesta. Esta propuesta fue validada por 5 expertos con doctorado y evaluada en términos de su validez mediante el cálculo de la V de Aiken. En el estudio, para el procesamiento de datos se aplicó la estadística descriptiva utilizando tablas y gráficos de frecuencias con los datos de la variable dependiente, utilizando Microsoft Excel 2019. Asimismo, para el análisis e interpretación de los datos, se recurrió al programa estadístico SPSS que proveyó al investigador las herramientas que facilitaron el rápido análisis de datos, la ejecución de procedimientos para esclarecer relaciones entre variables, la identificación de tendencias y la realización de predicciones de manera eficiente. La investigación se condujo siguiendo los principios éticos internacionales, y de responsabilidad según lo establecido por Belmont (1979), y en cumplimiento de las normas del código de ética RCU N° 0470-2022/UCV.

Se aplicaron las pautas de las normas APA 7ma edición para la citación de referencias, garantizando la originalidad de la autoría y respetando la propiedad intelectual de los diversos autores, tanto a nivel nacional como internacional cumpliendo con los lineamientos de la Universidad César Vallejo. Se utilizó la herramienta Turnitin para verificar la similitud, conforme a Rvri N°008-2017-VI/UCV. También, se solicitó el consentimiento del director de la institución educativa para llevar a cabo la aplicación del cuestionario como instrumento de recolección de datos, y los resultados fueron tratados con confidencialidad, sin revelar la información de los participantes. Finalmente, el estudio lo llevó a cabo el autor de la investigación, incorporando citas de diversas fuentes y haciendo uso de herramientas tecnológicas en consideración que se sigue con la educación virtual.

De acuerdo a los resultados observamos en la figura 1, en la variable dependiente el nivel bajo contiene el porcentaje más elevado con el 50%, Asimismo, le sigue el nivel regular con el 43,33%. Donde se demuestra deficiencias en evaluación docente que implica en las seis dimensiones de la evaluación formativa: competencia, estándar, situaciones significativas, criterios de evaluación, desempeño y retroalimentación y finalmente el 6,67% en un nivel alto.

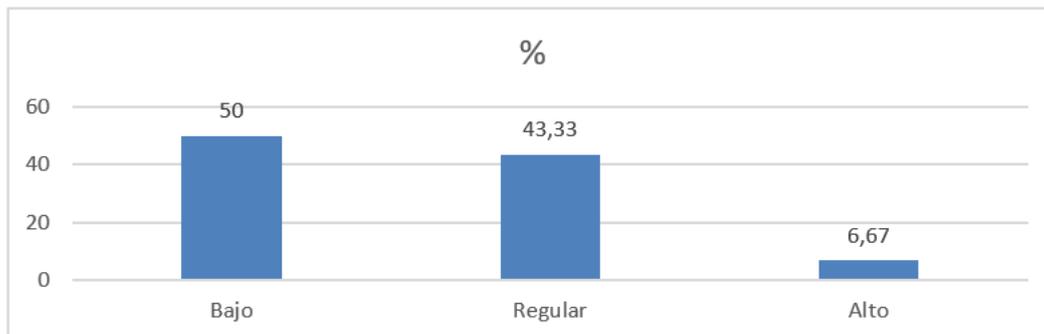


Figura 1: Niveles de variable evaluación formativa.

En esta sexta dimensión de retroalimentación de los resultados de la encuesta (figura 2) se determina que el 96,67%, de profesores se encuentran en el nivel bajo con respecto a esta dimensión sigue el nivel regular con 3,33% y 0% en el nivel alto indicando deficiencias para la retroalimentación oral, escrita y digital.

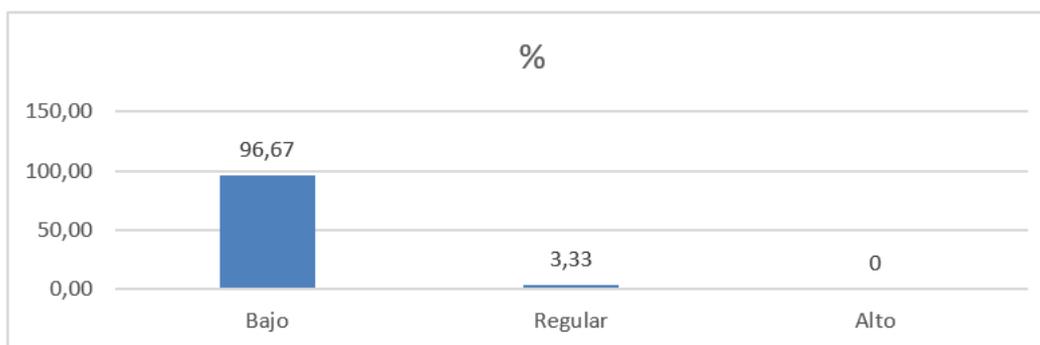


Figura 2: Niveles de la dimensión retroalimentación.

3. Resultados y discusión

Después de revisar los resultados de la encuesta sobre la evaluación formativa de los docentes de primaria en una Institución Educativa de Chiclayo, en 6 dimensiones de la variable dependiente, se nota que la mayoría se encuentra en niveles bajo (50%), seguido por el nivel regular (43,33%). Estos resultados señalan en los procesos de evaluación docente dificultades. También, la retroalimentación efectiva es insuficiente y el nivel alto es mínimo (6,67%). MINEDU (2016) en cuanto a la primera dimensión de evaluación formativa, se destaca la importancia de comprender la competencia a evaluar y analizar detalladamente cada competencia para evitar interpretaciones subjetivas. Sin embargo, los resultados indican que la mayoría de los docentes se encuentran en el nivel bajo (50%), seguido por el nivel regular (40%) y el nivel alto (10%). Al analizar el estándar de aprendizaje del ciclo, se evidencian dificultades en la valoración de la progresión, con la mayoría en el nivel regular (46,67%), seguido por el nivel bajo (43,33%) y el nivel alto (10%). Estos resultados sugieren que son pocos los docentes que llevan a cabo esta tarea de manera adecuada. En la tercera dimensión, diseño de situaciones significativas y contextualizadas desafiantes pero alcanzables, basadas en experiencias reales o simuladas, con el propósito de que sean significativas y evidencien el desarrollo de competencias. Según los resultados de la encuesta, se observa que el 50% se encuentra en el nivel bajo, el 40% en el nivel regular y el 10% en el nivel alto. En la cuarta dimensión criterios de evaluación implica crear instrumentos que reflejen en esta dimensión, se evidencian desafíos con predominancia del nivel regular (46,67%), seguido por el nivel bajo (43,33%) y el nivel alto (10%) en docentes de primaria. En la quinta dimensión el desempeño de los estudiantes, el nivel bajo abarca el 50%, el nivel regular el 40%, y el nivel alto el 10%, indicando dificultades en la valoración del desempeño.

El análisis de evidencias recogidas busca identificar aprendizajes, abordando el esperado contextualmente y recogiendo evidencias de logros, errores y razones. En la sexta dimensión En retroalimentación, los resultados señalan el nivel bajo es del 96,67%, el nivel regular es del 3,33%, y no hay nivel alto. Se señalan dificultades en retroalimentar a los estudiantes, otorgarles valor y ajustar la enseñanza. La retroalimentación, oral y escrita, debe entregarse oportunamente, basada en criterios claros y compartidos, describiendo logros y sugerencias con observaciones concretas, recomendando mejoras y fomentando la autoevaluación y destacando la importancia de actividades diferenciadas para abordar áreas de mejora (MINEDU, 2017). Se demostró tener una familiaridad mínima, ya que la mayoría de los docentes tiene escasa experiencia en el uso de herramientas de evaluación digital, incluyendo plataformas. Por lo que la propuesta del modelo del software Quizizz se basa epistemológicamente en el constructivismo y la teoría sociocultural de Vygotsky, permitiendo a los docentes crear entornos de evaluación interactivos y reflexivos (Salazar, et al., 2021). Además, incorpora el enfoque de evaluación por competencias de Tobón, destacando la importancia de la retroalimentación para formar estudiantes competentes (Salazar, et al., 2021; Tobón, 2015). El software Quizizz posibilita una evaluación innovadora, proporcionando retroalimentación digital colaborativa a través de juegos y cuestionarios interactivos (Rubio, 2022; Godoy, 2020). Los resultados indican deficiencias en los indicadores de retroalimentación oral, escrita, y digital. El modelo de Quizizz busca potenciar la evaluación formativa de docentes de primaria a través del software de gamificación digital que permite la creación de cuestionarios en línea con elementos lúdicos, favoreciendo la diversión y motivación. La propuesta involucra el uso de una herramienta digital, gamificación, cuestionarios, manipulación de imágenes, competencias docentes y procesos didácticos. La teoría sociocultural de Vygotsky respalda la idea, destacando la importancia de la interacción en un entorno sociohistórico-cultural. Además, se apoya en teorías como la evaluación formativa, evaluación por competencias, enfoque por competencias, enfoque socioformativo y constructivismo. Estas teorías promueven la identificación reflexiva de fortalezas y debilidades, la evaluación basada en criterios y evidencias de desempeño, y el fomento de aprendizajes significativos a través de evaluaciones en diferentes momentos.

La base pedagógica se apoya en la teoría sociocultural de Vygotsky, subrayando la importancia del entorno social en el aprendizaje colaborativo (Godoy, 2020). Quizizz, al ser empleado por los docentes, facilita la interacción y posibilita una evaluación formativa con retroalimentación digital. Tobón, destaca la evaluación por competencias, es de socioformación que es crucial la retroalimentación en la formación de competencias, enriqueciendo la propuesta al utilizar Quizizz para evaluar competencias con juegos de lecciones y cuestionarios con retroalimentación interactiva de metodología activa (Salazar, et al., 2021). La perspectiva formativa desde la socioformación busca una formación integral, evaluando el desempeño a través de la reflexión y valores (Tobón, et al., 2015). Según Vergara et al. (2019), la evaluación formativa informa el desempeño y detecta brechas en el aprendizaje. La teoría conectivista destaca conexiones en redes para generar conocimiento colectivo (Sanjinez, 2021), vinculándose con el uso de tecnología educativa (Rubio, 2022). La gamificación, introducida por Gabe y Christopher, implica evaluar con elementos de juego en entornos virtuales, siendo tecnológica (Sanjinez, 2021). Al utilizar Quizizz, los docentes promueven interacción y colaboración, creando un entorno de aprendizaje enriquecedor y aprovechando la tecnología para experiencias adaptadas a las necesidades de los estudiantes. Los principios del modelo enfatizan la calidad en la evaluación formativa, buscando una retroalimentación interactiva óptima. Se promueve la autonomía a través de la reflexión metacognitiva y el protagonismo del estudiante. La motivación se impulsa mediante el uso de Quizizz y la gamificación, dinamizando el proceso de evaluación. Las características del modelo incluyen participación activa, retroalimentación oportuna y adaptación al ritmo de aprendizaje. Además, se destaca la motivación, el compromiso, estas características guían la implementación efectiva de la propuesta del modelo del software Quizizz para la evaluación formativa. Por lo tanto, el modelo fomenta un entorno propicio para optimizar la evaluación, habilidades competentes y aprendizajes de calidad. La gamificación y la promoción de habilidades emocionales refuerzan la motivación de los estudiantes en el proceso de evaluación, creando un enfoque integral y participativo. Es de mucha importancia según Godoy (2020) la gamificación que utiliza Quizizz para mejorar la participación en la evaluación formativa mediante elementos de juego. Además, según Laura et al. (2020), el software se desarrolló con un enfoque de evaluación formativa accesible para un amplio público, generando interés y motivación en estudiantes y docentes. Quizizz, es una herramienta digital versátil, permite a los profesores crear lecciones y cuestionarios gamificados en línea adaptados a sesiones específicas. Facilita la evaluación tanto sincrónica como asincrónica, brinda la capacidad de evaluar a los estudiantes en tiempo real.

Además, posibilita la importación fluida de presentaciones desde diversas fuentes. Se destaca por el seguimiento sin atraso y la producción de informes detallados sobre respuestas a preguntas, fundamentales para la toma de decisiones y ajuste estratégico en el plan de acción (Plataforma Quizizz, 2023). Quizizz es una plataforma de gamificación educativa que busca mejorar la evaluación formativa. Permite la creación y personalización de cuestionarios y lecciones con elementos lúdicos, brindando retroalimentación durante la evaluación para fortalecer la confianza de los estudiantes. El software fomenta la participación en un entorno divertido y dinámico (Magadán & Rivas, 2022). El uso de Quizizz, destaca la necesidad de integrar tanto la tecnología como una planificación estratégica y enfoque pedagógico centrado en el aprendizaje. Los educadores deben seleccionar preguntas pertinentes, establecer criterios de evaluación claros y brindar retroalimentación efectiva para optimizar la experiencia educativa. La propuesta titulada "Modelo del software Quizizz para la evaluación formativa de docentes de primaria en una institución educativa" comprende un conjunto de directrices, estrategias diseñadas con el fin de optimizar la evaluación formativa de los profesores y garantizar un aprendizaje de alta calidad en los estudiantes. Su objetivo principal es potenciar la evaluación formativa de los docentes de primaria a través de la implementación con la adopción y aplicación práctica del modelo del software Quizizz. Al integrar esta tecnología, se busca no solo fortalecer la evaluación, sino también transformar la experiencia educativa en beneficio de un aprendizaje más significativo y efectivo. El modelo del software Quizizz surge de un interés creciente en la innovación educativa, proponiendo una nueva forma de evaluar que incorpora tecnología en la evaluación formativa. Su diseño busca optimizar la evaluación en el aula por los docentes mediante la implementación eficaz del modelo Quizizz. Este proceso implica etapas como el diagnóstico individual, la creación de estrategias, la coordinación con directivos que incluye sesiones de aprendizaje, y la aplicación de evaluaciones y retroalimentación. Investigaciones, como la de Zhao (2019), indican que Quizizz es valorado por los estudiantes, mejorando su participación y reduciendo la ansiedad en evaluaciones. Otros estudios, como los de Wibawa et al. (2019) y Permana y Permatyawati (2019), respaldan la efectividad de Quizizz como herramienta de aprendizaje y evaluación formativa en entornos educativos, por lo que convierte al modelo del software Quizizz en una alternativa visión de evaluación innovadora gamificada.

4. Conclusiones

En una institución educativa en Chiclayo, se ha realizado un minucioso análisis de la evaluación formativa entre los docentes de primaria, el hallazgo es inquietante por las deficiencias y desafíos en la ejecución de procesos evaluativos y destaca la urgente necesidad de fortalecer las prácticas de evaluación formativa en este grupo de educadores en el diagnóstico reveló que el nivel de la variable dependiente en los docentes de primaria presentaba un promedio, del 50% se ubica en un nivel bajo conjuntamente con el 43,33% en un nivel medio y solo un 6,67% en un nivel alto, evidenciando deficiencias en evaluación formativa confirmado así la necesidad de potencializar la evaluación formativa en los docentes. Se propuso un modelo del software Quizizz, el cual se basa en teorías que

respaldan a Quizizz y la evaluación formativa en los maestros de primaria, abarcan la teoría de la conectividad y la gamificación, las cuales se utilizaron para desarrollar un modelo del software Quizizz. Además, se incluyen conceptos de evaluación por competencias, enfoque por competencias, enfoque socioformativo, teoría constructivista y la teoría sociocultural de Vygotsky, combinando estas perspectivas como base científica para el estudio actual. El diseño del modelo del software Quizizz, destinado a optimizar la evaluación formativa entre los docentes de primaria en una institución educativa de Chiclayo, incorpora fundamentos, principios, características y actividades que sustentan la propuesta del modelo. La validación de la propuesta del modelo del software Quizizz involucró la opinión de cinco expertos especializados en la temática, quienes expresaron su conformidad con la validez de contenido. El veredicto fue “Aplicable”, ya que las dimensiones de esta variable fueron consideradas pertinentes, relevantes y claras por parte de los expertos. Este respaldo se confirmó con una puntuación de 0.89 en la V de Aiken, indicando un fuerte respaldo de los expertos en cuanto a la relevancia y coherencia de la propuesta.

5. Referencias bibliográficas

- Anijovich, R., & Cappelletti, G. (2020). La retroalimentación formativa: Una oportunidad para mejorar los aprendizajes y la enseñanza. *Revista Docencia Universitaria*, 21(1), 81–96.
- Arias, J. (2020). Proyecto de tesis, guía para la elaboración. ©Jose Luis Arias Gonzales.
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilización de la gamificación para la evaluación en línea a través de cuestionarios: perspectivas y experiencias de los docentes. *Revista Mundial de Tecnología Educativa: Temas de Actualidad*, 14(3), 781-796.
- Banco Mundial. (2022, 23 de junio). Comunicado de prensa. 70% de los niños de 10 años se encuentran ahora en pobreza de aprendizaje, incapaces de leer y entender un texto simple. [Bancomundial.org](https://www.bancomundial.org).
- Belmont (1979). Informe Belmont: Principios éticos y normas para el desarrollo de las investigaciones. *Revista Médica Heredia*, 4(3), 1-11.
- Cruzado Saldaña, J. J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Rev. Cielo Comuni@cción*, 13(2), 149-160.
- Chin, B. (2008). *Cómo hacer una gran investigación documental*. Limusa Willey.
- Farfán, J. F., Valdez, J. L., Serveleon, F., Asto, A. Y., Carreal, C. L., y Farfán, D. E. (2023). Quizizz en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria: Una revisión teórica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2987-3005.
- Godoy Cedeño, C. E. (2020). *Uso de la gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en estudiantes de educación superior en una universidad privada de Lima*, 2020.
- Hernandez, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín científico de las Ciencias económico administrativas del ICEA*, 9(17), 51-53.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mcgraw-hill interamericana.
- Huamán-Romaní, Y. L., Garay, J. P. P., Gómez, E. G., Pupuche, P. E. Z., Atho, M. O. F., & Fernandez, A. N. (2023). Perspectives on Digital Competencies in University: What's Ahead for Education? *Human Review. International Humanities Review/Revista Internacional de Humanidades*, 21(1), 189-200.
- Joya, M. Z. (2020). La evaluación formativa, una práctica eficaz en el desempeño docente. *Revista Scientific*, 5(16), 179–193.
- Laura, K., Morales, K., Clavitea, M. & 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.
- Magadán-Díaz, M., & Rivas-García, J. I. (2022). Percepciones de los estudiantes de posgrado ante la gamificación del aula con Quizizz. *Texto libre*, 15,1- 17.
- Medina, P., y Deroncele, A. (2019). La evaluación formativa desde el rol del docente reflexivo. *Maestro y Sociedad*, 16(3), 597-610.

Mollo-Flores, M., & Medina-Zuta, P. (2020). La evaluación formativa: hacia una propuesta pedagógica integral en tiempos de pandemia. *Maestro Y Sociedad*, 17(4), 635-651.

MINEDU (2022) Reporte nacional de los resultados de la EM 2022. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERU.

MINEDU (2016) Currículo Nacional de la Educación Básica. RESOLUCIÓN MINISTERIAL. N° 281-2016-

MINEDU. <https://www.gob.pe/institucion/minedu/normas-legales/169249-281-2016-minedu>

MINEDU (2020) Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente. Resolución Viceministerial N°135-2020- MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERU.

MINEDU (2017) Resolución Ministerial N° 159 Currículo Nacional de la Educación Básica. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL PERU.

Permana, P & Permatawati I. (2020). Using Quizizz as a formative assessment tool in German classrooms. In 3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2019) *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Atlantis Press, 424, p 155-159.

Quizizz:<https://quizizz.com/?lng=es-ES>

Resolución de Consejo Universitario N° 0470-2022/UCV. Universidad César Vallejo.

Resolución de Vicerrectorado de Investigación N°008-2017-V/UCV. Universidad César Vallejo.

Rios, R. (2017). Metodología para la investigación y redacción (PRIMERA). Servicios Académicos Intercontinentales S.L.

Rubio Cruzado, K. J. (2022). Estrategias de gamificación para la resolución de problemas de matemática en estudiantes del segundo grado de primaria, Trujillo 2021.

Salazar, L., Arellanos, R. del C., Arroyo, T. A., Enrique, O. W., Montoya, D. J., & Ordoñez, A. C. (2021). Estrategias metodológicas innovadoras para la educación virtual. Fondo editorial Repositorio de la Universidad César Vallejo.

Sánchez, H., Reyes, C., & Mejía, K. (2018). Manual de términos en investigación científica, tecnológica y humanística. Editorial ©Universidad Ricardo Palma.

Sánchez, G., Espinoza, T., Gutiérrez, N., Letelier, O., Mora, K., Moraga R., & Muñoz, P. (2020). La evaluación formativa en la enseñanza de historia, geografía y ciencias sociales. *Papeles De Trabajo. Centro De Estudios Interdisciplinarios En Etnolingüística Y Antropología Socio-Cultural*, (40), 20-34.

Sánchez Valdez, S. (2021). Modelo de orientación didáctica para promover la evaluación formativa en los docentes de la I.E. Ricardo Palma, Sullana -2020.

Sanjinez, D. C. (2021). Propuesta de evaluación formadora, para evidenciar aprendizajes en entornos virtuales, según el enfoque de Bonniol y Nunziati, en estudiantes en una universidad en Tumbes. Repositorio institucional.

Tobón., Gonzalez, L., Nambo, J., & Vazquez, J. M. (2015). La socioformación: un estudio conceptual. *Paradigma*, 36(1), 7-29.

Tobón, S. T., Pimienta, J. H., & Garcia, J. A. (2010). *Secuencias didácticas: aprendizaje y evaluación de competencias*. Pearson educación.

UNICEF (2021) Evaluación formativa del aprendizaje en contextos de provisión remota de servicios educativos en América Latina y el Caribe. Revisión documental, guías y herramientas. Revista UNICEF.

Vergara, D., Mezquita, J. M. y Gómez, A. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZ. *Profesorado Revista de curriculum y formación del profesorado*. 23(3), 363-387.

Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “quizzz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244-253.

Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145, 103729.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1). 37-43.