

Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19

Use of Quizziz in the attitudes and motivation in elementary school students during the COVID-19 pandemic

ALVAREZ, Luis E. ¹
CHICANI, Maria J. ²
BENAVIDES, Erwin ³
KARI, Christian M. ⁴
CALLE, Luz C. ⁵
CONDORI, Anais Y. ⁶
GOMEZ, Elizabeth B. ⁷

Resumen

Este artículo tiene por objetivo determinar la influencia del uso de Quizziz en las actitudes y motivación de las estudiantes de Educación Primaria, durante el confinamiento por la pandemia COVID-19. El diseño es cuantitativo descriptivo. Se seleccionó una muestra de 200 estudiantes desde el tercer hasta el sexto grado de primaria, a quienes se les aplicó dos cuestionarios. Los resultados demuestran que el uso de Quizziz influye positivamente en las actitudes y motivación de las estudiantes.

Palabras clave: motivación y actitudes, quizziz, educación, covid-19

Abstract

This article aims to determine the influence of the use of Quizziz on the attitudes and motivation of Primary Education students, during confinement due to the COVID-19 pandemic. The design is quantitative and descriptive. A sample of 200 students from the third to the sixth grade of primary school was selected, to whom two questionnaires were applied. The results show that the use of Quizziz positively influences the attitudes and motivation of the students.

Keywords: motivation and attitudes, quizziz, education, covid-19

¹ Jefe de Biblioteca. Vicerectorado Académico. Universidad Nacional de San Agustín. Perú. lalvarezr@unsa.edu.pe

² Docente. Institución Educativa "Nuestra Señora del Divino Amor". Perú. m.joaquina1910@gmail.com.pe

³ Docente. Institución Educativa 40625 "Corazón de Jesús". Perú. wincubita14@gmail.com.pe

⁴ Docente. Instituto Superior Tecnológico Privado "Flavisur". Perú. christiankari@gmail.com.pe

⁵ Docente. Institución Educativa "Domingo Savio". Perú. lu.calle29@gmail.com.pe

⁶ Docente. Institución Educativa 82331 "Sayapullo". Perú. anaisyovanacondori@gmail.com.pe

⁷ Docente. Instituto de Educación Superior Público. "Pedro P. Díaz". Perú. besvely19@gmail.com.pe

1. Introducción

En el Perú la educación siempre ha sido un tema difícil de tratar, no por lo compleja que es, sino por la brecha social y económica tan marcada que existe (Rivero, 2005). Hoy en día, la pandemia COVID-19 agrandó también la brecha digital; por tanto, la población estudiantil ha sido golpeada por no contar con los dispositivos electrónicos necesarios; a consecuencia de padres de familia sin recursos económicos suficientes para cubrir las necesidades escolares de sus hijos; por otra parte, la falta de conectividad, maestros y estudiantes con deficiencias en el uso de herramientas tecnológicas que hicieron más difícil la continuidad de sus estudios (CEPAL – UNESCO, 2020). Sin embargo, a pesar de la complicada realidad que enfrenta el país, los maestros tuvieron que aprender a usar los recursos y herramientas tecnológicas con el único fin de hacer sus clases a distancia más divertidas y motivadoras para mejorar el rendimiento escolar de sus estudiantes.

En las últimas décadas han aparecido una gran variedad de herramientas interactivas para computadoras, teléfonos inteligentes, tablets y otros dispositivos, así como estrategias de enseñanza que han permitido que la educación mejore. Una de estas herramientas son los cuestionarios en línea llamado Quizizz. Este cuestionario permite que muchos estudiantes, quienes están desarrollando su proceso de enseñanza-aprendizaje a distancia, puedan ser motivados, evaluados y retroalimentados en cuanto a sus aprendizajes esperados (Ordoñez, 2020).

La educación a distancia está mediada por las nuevas tecnologías de información, comunicación y gana cada vez mayor espacio a nivel nacional. “Hoy más que nunca, el sistema a distancia debe estar a la vanguardia con la incertidumbre de nuestros tiempos” (Morin, 1999, p.3). Sin embargo, una de las grandes desventajas de la educación a distancia, es que no permite que los maestros interactúen con sus estudiantes como antes, esto generó desmotivación y cansancio. En educación primaria, los niños y niñas necesitan mucho de maestros activos y dinámicos que los motiven durante toda la sesión; por tanto, los maestros utilizan infinidad de recursos y herramientas virtuales para lograr que los estudiantes estén activos, motivados y con actitudes positivas para seguir aprendiendo, esta actividad resulta aún más complicada en entornos virtuales, pero no por ello es imposible hacerlo.

Por todo lo expuesto anteriormente, la presente investigación tiene como objetivo determinar la influencia del uso de Quizizz en las actitudes y motivación del alumnado del nivel primario de Educación Básica Regular en la modalidad a distancia. Del tal modo, se busca identificar si el uso de dicha herramienta influye de manera positiva en las actitudes de la población estudiantil dentro de los componentes cognitivo, evaluativo y conductual; también determinar si Quizizz influye en la motivación intrínseca y extrínseca con el único fin de mostrar que la herramienta es útil en el contexto actual.

A continuación se describen los elementos conceptuales que sustentan la investigación, así como los aspectos relacionados con el contexto en el que se realizó la investigación. Posteriormente, describe las herramientas metodológicas que orientan la recolección y análisis de datos, así como los resultados obtenidos, que dan respuesta a las preguntas de investigación.

1.1. Referentes conceptuales

La pandemia COVID – 19

A finales de diciembre de 2019, en la ciudad de Wuhan (China) se presentaron casos de un grupo de personas enfermas con un tipo de neumonía desconocida, luego de realizar las investigaciones necesarias se determinó que era ocasionada por el virus SARS-COV-2 (coronavirus del síndrome respiratorio agudo grave tipo 2) conocido como la COVID-19. Este virus se propagó rápidamente en los diferentes países, por este motivo, la Organización Mundial de la Salud la reconoció como una pandemia el 11 de marzo. (OMS, 2020).

Frente a este contexto, el Perú decretó Estado de Emergencia y el cierre de todas las escuelas a nivel nacional el 16 de marzo de 2020; lo cual, afectó a más de ocho millones de estudiantes de educación básica regular y solo en el nivel primario fueron afectados 3'797,340 (MINEDU, 2020). Posteriormente; el 27 de marzo el Ministerio de Educación anunció la fase inicial de una nueva estrategia educativa a distancia denominada "Aprendo en casa" de acceso gratuito por medio de diferentes canales de comunicación como televisión, radio e internet, que permitió el inicio del año escolar el 6 de abril. Sin embargo, esta no es la única que se ha utilizado, ya que, en las instituciones educativas de convenio y privadas se utilizaron otras estrategias para prestar un servicio educativo más exigente y acorde a las necesidades e intereses de su comunidad educativa para evitar la desmotivación y actitudes negativas en sus estudiantes.

Este nuevo panorama enfrentó a los maestros a nuevos desafíos y a retos mayores por cumplir, por consiguiente, se plantearon las siguientes interrogantes: ¿cómo motivarlos?, ¿qué recurso o herramienta digital utilizar? Considerando que la motivación del estudiante de educación primaria es un componente importante que influye en comportamientos, intereses y actitudes, mismos que impactan de manera directa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. "El docente debe trabajar pautas de acción que incorporan la motivación como un aspecto crítico de su práctica centrando la atención en el conocimiento y aplicación de estrategias para promover actitudes positivas hacia el aprendizaje, ofreciendo al estudiante oportunidades de elección y autodeterminación, así como el fomento a la motivación por logro" (Márquez & Abundez, 2015, p. 1).

Motivación

"La motivación es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos". (Garzon, 2019, p 14). En el ámbito educativo, el Perú como otros países atraviesan una de las peores crisis sanitarias de los últimos años, ocasionada por la propagación de la COVID-19; por ello, en la actualidad, las herramientas digitales juegan un rol importante debido a su gran influencia como activadora de la motivación, ya que, estas herramientas presentan características que mantienen el interés de aprender por parte de los estudiantes.

La motivación es considerada como un impulso para que las personas realicen una acción con la finalidad de conseguir sus objetivos y se sientan realizadas. El estudiante motivado intrínsecamente tiene el deseo de saber, la curiosidad, la búsqueda de retos y el interés por aprender por el simple gusto de hacerlo. Por otro lado, el motivado extrínsecamente desea mostrar a los demás su competencia para obtener juicios positivos como notas, recompensas, así como la aprobación de padres y profesores.

Gamificación

La utilización de cualquier tipo de herramienta de gamificación en el campo de la educación es de gran importancia para profesores y alumnos, ya que proporciona una experiencia muy divertida, atractiva, genera motivación, simplifica actividades difíciles y el progreso de los estudiantes se vuelve más importante y significativo. La gamificación "se entiende como la aplicación de sistemas de juego: competencia, recompensas, cuantificando el comportamiento del jugador / usuario - en dominios que no son del juego, como el trabajo, la productividad y aptitud". (Woodcok & Johnson, 2018, p. 542).

Por otro lado Oliva, (2016) señala que en la educación, la gamificación es un factor muy importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje que tiene como objetivo lograr que el estudiante se involucre en el proceso de cambiar una clase tradicional, en una atractiva y retadora, para esto las actividades gamificadas deben generar el deseo de participación e interacción para la construcción de su aprendizaje. Dichas actividades se pueden incorporar en el aula a través de aplicaciones, plataformas, recursos, etc.; los cuales, son fáciles de

utilizar, algunos se descargan en el dispositivo móvil y otros se usan en línea. La utilización de estos depende del docente y de cómo desea insertarlo en su sesión de clase. Las estrategias de aprendizaje más utilizadas en gamificación son kahoot, Quizizz y otros. A pesar de que kahoot es la más requerida en este medio, Quizizz tiene muchas semejanzas a esta herramienta; además, tiene la virtud de integrarse con Google Classroom, lo cual lo convierte en una de las herramientas más recomendadas.

Quizizz

Una de las ventajas del uso de las TIC en esta nueva modalidad de educación, es que elimina la barrera espacio-tiempo en el desarrollo de las actividades educativas, promueven el uso de procesos formativos abiertos y flexibles, brindan rápido acceso a la información, logran elevar el interés y motivación de los estudiantes para los objetivos planteados en esta investigación.

Quizizz es una aplicación gratuita en línea que hace uso de cuestionarios que involucran a los estudiantes para que respondan preguntas sincrónicas y asincrónicamente. La puntuación depende de los aciertos y la velocidad de respuesta. Gracias a las características que presenta esta herramienta como: memes, copas, medallas, cuadro de clasificación, colores, música, emojis, etc., es posible crear un espacio divertido y motivador para los estudiantes en diferentes contextos que involucren cuestionarios para evaluar sus conocimientos de forma muy eficiente a través de las pruebas y los juegos que se les propone.

El uso de esta herramienta requiere que los docentes creen su cuenta en línea para diseñar los cuestionarios que contengan preguntas y respuestas del contenido de los cursos, posteriormente se les dará un código a los estudiantes para que ingresen a la página web desde su dispositivo u ordenador; de esta manera, podrán desarrollar los cuestionarios propuestos en el tiempo señalado.

Actitudes

Las actitudes están consideradas como “la predisposición de una persona hacia un objeto o situación específica, basada en su experiencia previa. Las actitudes son las manifestaciones mentales y emocionales de nuestros valores”. (Arroyo, 2012, p. 39). Se dividen en tres componentes: afectivos (sentimientos, estados de ánimo y emociones), cognitivos (creencias, conocimientos e ideas sobre el concepto de actitud) y conductuales (tensiones y tendencias de comportamientos), estos factores guían el gusto o disgusto de una persona hacia cierto objeto o conducta (Alabdullaziz, Muhammad, Alyahya & Gall, 2011).

Es evidente que la implementación de herramientas tecnológicas en esta nueva forma de aprender y enseñar son un recurso vital y de gran influencia en la motivación y actitudes de los estudiantes, y más en educación primaria, en las cuales el docente es una pieza fundamental y articuladora de su uso, el maestro logrará que sus estudiantes concreten sus competencias, saberes y disciplina que de por sí ya dominan por haber nacido en una era tecnológica. El uso de las nuevas tecnologías permite adaptar el ritmo de aprendizaje a las necesidades de los diferentes alumnos. Según (García y López, 2012) a la hora de las TICs no existe dependencia de espacios ni tiempos marcados, sino que permite al alumno trabajar a su ritmo y a su manera personal haciendo que el aprendizaje sea más efectivo, avanzando en función a su asimilación y progreso. Todo ello contribuye a un aprendizaje más autónomo. Es por eso, por lo que los recursos TICs son utilizados en la escuela como herramientas para apoyar que todos los niños y las niñas alcancen su máximo desarrollo en sus competencias.

1.2. Objetivo

El objetivo de este artículo es determinar la influencia de Quizizz en las actitudes y motivación de las estudiantes de una institución educativa pública de gestión privada de nivel primario de Educación Básica Regular.

2. Metodología

Este trabajo es de enfoque cuantitativo, “El enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías”. (Hernández, 2018, p.4). Asimismo, es de nivel aplicado, de tipo descriptivo y de diseño no experimental, por tanto, “la investigación no experimental son estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para analizarlos”. (Hernández, 2018, p. 104). Las variables fueron las actitudes con sus componentes cognitivo, evaluativo y conductual y la variable motivación intrínseca y extrínseca, cabe resaltar que esta investigación fue desarrollada entre los meses de agosto a diciembre de 2020 en el marco de la emergencia sanitaria provocada por la pandemia COVID-19.

La población estuvo conformada por 700 estudiantes pertenecientes a una Institución Educativa Pública de Gestión Privada de la región Arequipa-Perú, donde parte de los investigadores de este trabajo laboran como docentes; la muestra fue no probabilística y se tuvo como criterio de inclusión que deberían ser estudiantes de género femenino, de los grados tercero, cuarto, quinto y sexto del nivel primario de educación básica regular, ya que ellas han desarrollado la competencia de lectoescritura, lo que permitió tener una muestra de 200 estudiantes, las cuales ya tenían conocimientos previos en el uso de la herramienta Quizizz.

Para la recolección de la información se utilizó la técnica de la encuesta; “la encuesta permite recoger información subjetiva referida actitudes, representaciones, intenciones, motivaciones, expectativas, aspiraciones, opiniones y valoraciones emitidas por las personas a partir de declaraciones verbales, aspectos que subyacen a la acción de los individuos” (López-Roldán y Fachelli, 2015 p. 13).

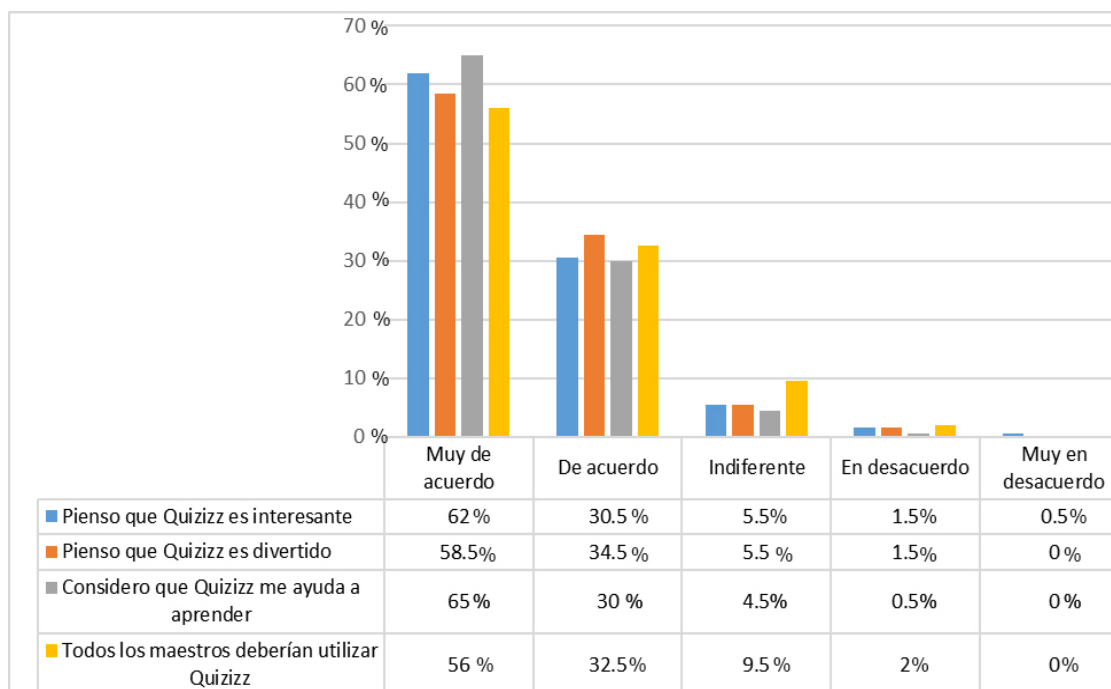
Se seleccionó el cuestionario como instrumento para ser aplicado en la población objeto de estudio. Se aplicó dos cuestionarios, los cuales, están relacionados a las actitudes y a la motivación hacia el uso de Quizizz. Previa a su aplicación estos fueron sometidos a un proceso de validación por expertos.

El instrumento está conformado por 2 cuestionarios con preguntas cerradas, enmarcadas en cinco (5) alternativas de respuesta tipo escala de Likert. El primer cuestionario, denominado Actitudes hacia el uso de Quizizz, tiene como alternativas de respuesta: Muy de acuerdo (5), De acuerdo (4), Indiferente (3), En desacuerdo (2) y Muy en desacuerdo (1). Las que hacen referencia a los componentes cognitivo, evaluativo y conductual. En el segundo, denominado Motivación percibida, tiene como alternativas de respuesta: Mucho (5), Bastante (4), Regular (3), Poco (2) y Nada (1). Asociadas a los componentes de motivación intrínseca y extrínseca; las respuestas de los cuestionarios fueron analizados y sometidos a pruebas de confiabilidad.

3. Análisis e interpretación de resultados

Los resultados obtenidos indicaron que el coeficiente de Alpha de Cronbach es equivalente a 0.88 para el cuestionario de motivación y 0.89 para el cuestionario de actitud que de acuerdo con el rango de valoración de fiabilidad es bueno e indica una confiable consistencia interna del instrumento.

Gráfico 1
Componente cognitivo



Fuente: elaboración propia

El componente cognitivo (Ibáñez, 2004) indica que este componente estudia los procesos inferenciales con los que se caracterizan al pensamiento humano. Asimismo, en el campo de la psicología social, se encarga de analizar el efecto que tienen los factores sociales en los mecanismos y en los resultados de la actividad intelectual.

En cuanto al gráfico que presenta este componente, podemos observar que el enunciado tres del gráfico 1: considero que Quizizz me ayuda a aprender, podemos destacar el resultado de esta interrogante, ya que, el 95% de las estudiantes encuestadas indicaron que están de acuerdo y muy de acuerdo que aprenden más cuando utilizan el aplicativo Quizizz, debido a que estos resultados evidencian que las estudiantes han demostrado actitudes significativas hacia el uso de Quizizz. Para (Oliva, 2016) el estudiante como partícipe de una actividad gamificada le ayuda a identificar los avances de su aprendizaje y a mejorar su desenvolvimiento académico a través de las tecnologías y dinámicas que le involucren más con los contenidos que aprende; además, le ofrece un camino que le orientará sobre dónde debe reforzar la comprensión de algún tema académico que se le dificulte.

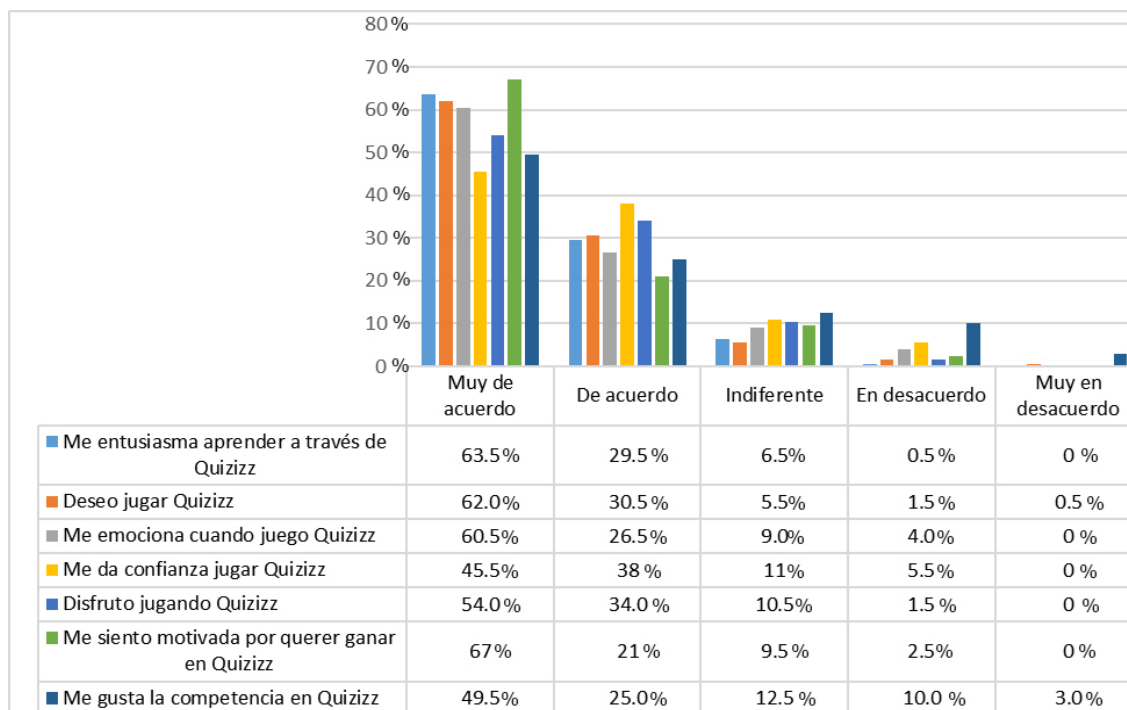
En el enunciado dos del gráfico 1 se consultó: pienso que Quizizz es divertido, el 93% de las estudiantes encuestadas están de acuerdo y muy de acuerdo que se divierten con el uso del aplicativo Quizizz, lo cual, evidencia que la mayoría de las estudiantes se sienten a gusto con esta herramienta y la encuentran divertida para las diferentes sesiones de clase. La gamificación nos da la posibilidad de poder generar interés, emoción y diversión a todas las actividades a realizar.

Asimismo, en el enunciado uno, las estudiantes señalan que están de acuerdo y muy de acuerdo que Quizizz es interesante 92.5% por ser una evaluación que los estudiantes piden utilizarlo constantemente. “En mi corta, pero satisfactoria experiencia en las aulas de clase, las veces que he aplicado Quizizz, puedo decir que mis estudiantes me piden repetir la actividad, después me preguntan cuándo volveré a utilizar esta plataforma demostrando que fue muy entretenida y divertida la clase”. (Ordoñez, 2020, p. 40).

Finalmente, en el enunciado cuatro, indicaron que están de acuerdo y muy de acuerdo en que todos los docentes deben utilizar Quizizz 88.5% en las diferentes áreas del Currículo Nacional. Esta herramienta:

Integra el juego como elemento importante para la actividad docente en el aula, haciendo que el alumno aprenda, pero teniendo la conciencia de que lo está haciendo desde una perspectiva lúdica. De esta manera, su principal objetivo consiste en incrementar la satisfacción del estudiante, así como una mayor implicación en su propio aprendizaje. (Jaber et al, 2016, p.225).

Gráfico 2
Componente Evaluativo



Fuente: elaboración propia

Con respecto al componente evaluativo, (Baron y Byrne, 2005) e (Ibáñez, 2004) afirman, “Está relacionada con los sentimientos y emociones relacionados al objeto”. (p.78).

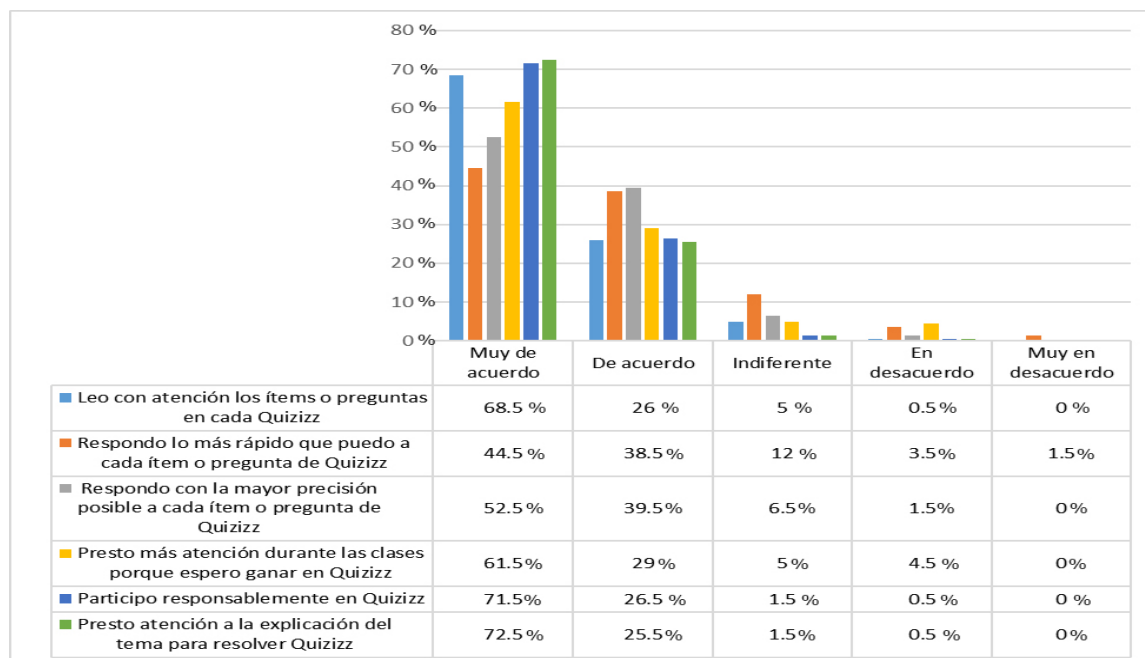
Según los resultados del gráfico que representa a la suma de los puntajes (De acuerdo y Muy de acuerdo) obtenidos en porcentajes y valoración, encontramos que a un 93% de las estudiantes encuestadas les entusiasma aprender a través de Quizizz, mientras que un 92.5% desean jugar con Quizizz. En relación con los resultados mencionados se sostiene que “Hacer ejercicios en clases con Quizizz es mejor que hacer ejercicios en clases sobre papel, el uso de Quizizz reduce la ansiedad ante los exámenes; y despierta el deseo de usar Quizizz en clases futuras”. (Fang Zhao, 2019, p. 37).

Referente a los enunciados, sí les emociona jugar con Quizizz, el 87% de las estudiantes consideran que sí, mientras que al 83.5% les da confianza jugar con Quizizz. En tanto que el 88% disfrutaban jugar con Quizizz, observándose actitudes positivas en las estudiantes, como son sentir más diversión y entusiasmo al momento de su evaluación.

Con respecto a la motivación en querer ganar en Quizizz 88% del total de las estudiantes estuvieron de acuerdo y totalmente de acuerdo. Mientras que al 74.5% les gusta la competencia que se genera en Quizizz, debe señalarse que esto es producto de las características del "gráfico de clasificación" de Quizizz donde se muestra

los puntajes más altos que han sido alcanzados por las estudiantes, al respecto sostiene “que estas características los motiva a responder correctamente cada pregunta para ubicarse en los primeros lugares, motivándolos a sobresalir por encima de sus demás compañeros” (Fang Zhao, 2019, p. 41).

Gráfico 3
Componente conductual



Fuente: elaboración propia

En el componente conductual, relacionado a nuestra conducta o comportamiento en diversas situaciones. “nuestras actitudes ejercen importantes efectos sobre nuestra conducta”. (Baron y Byrne 2005, p. 132). En el presente gráfico, los enunciados referidos a la atención y al interés de las estudiantes por querer trabajar con Quizizz en las sesiones de aprendizaje, nos muestra que un 92.6% es favorable para aprender mediante Quizizz, tomando en cuenta la suma de los valores Muy de acuerdo y De acuerdo, esto a razón de que están muy atentas y muestran interés para trabajar por medio de esta herramienta tecnológica.

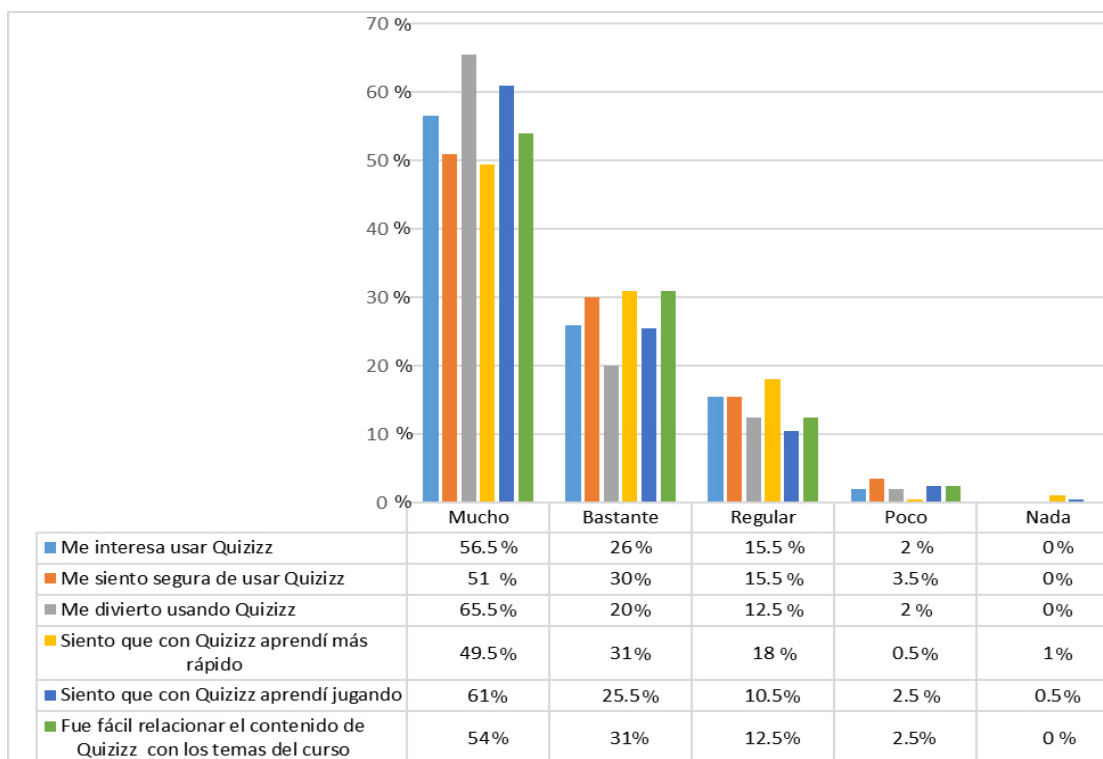
En el enunciado, si las estudiantes leen con atención los ítems, tenemos que un 94.5% nos dicen que sí leen con mucha atención, asimismo cuando se les pregunta si prestan más atención durante las clases porque esperan ganar en Quizizz, vemos que un 90.5%, igualmente cabe resaltar que un 98% sí participan responsablemente, de igual forma, prestan atención a la explicación del tema para resolver Quizizz en un 98%.

Con estos resultados podemos afirmar que las estudiantes prestan atención a la explicación del tema, participan responsablemente en Quizizz porque desean ganar, puesto que leen con atención los ítems para luego responder rápidamente. Esto nos da a conocer que esta herramienta es muy atractiva dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje por el hecho de saber que desean ganar al participar.

El estudiante se encuentra en un ambiente de competencia en el que se da un tiempo limitado, se asignan puntos por respuesta, se presentan turnos y se dan clasificaciones al final de la prueba (...) gracias al aspecto lúdico de competencia de Quizizz, las dinámicas de revisión pueden ser más interesantes y atractivas para el estudiante. Este tipo de actividades permite al profesor diversificar los recursos didácticos ofreciendo mayor variedad de ejercicios lúdicos que permitan romper con esquemas de evaluación o revisión preestablecidos (...) la plataforma, en relación con las mecánicas de gamificación, ofrece la posibilidad de agregar aspectos creativos del profesor

que impliquen la colaboración en clase, la entrega de recompensas y la retroalimentación en las pruebas realizadas. (Trejo, 2019, p. 111).

Gráfico 4
Motivación extrínseca



Fuente: elaboración propia

Bainbridge (2019), sostiene que una persona extrínsecamente motivada realizará una tarea o actividad propuesta, incluso si tiene poco interés en hacerla, debido a la satisfacción anticipada que se obtiene de una recompensa, puntos u otros. Por tanto, los enunciados del gráfico 4 nos dan a conocer detalladamente porcentajes altos que evidencian la influencia del uso de Quizizz en la motivación extrínseca de las estudiantes seleccionadas.

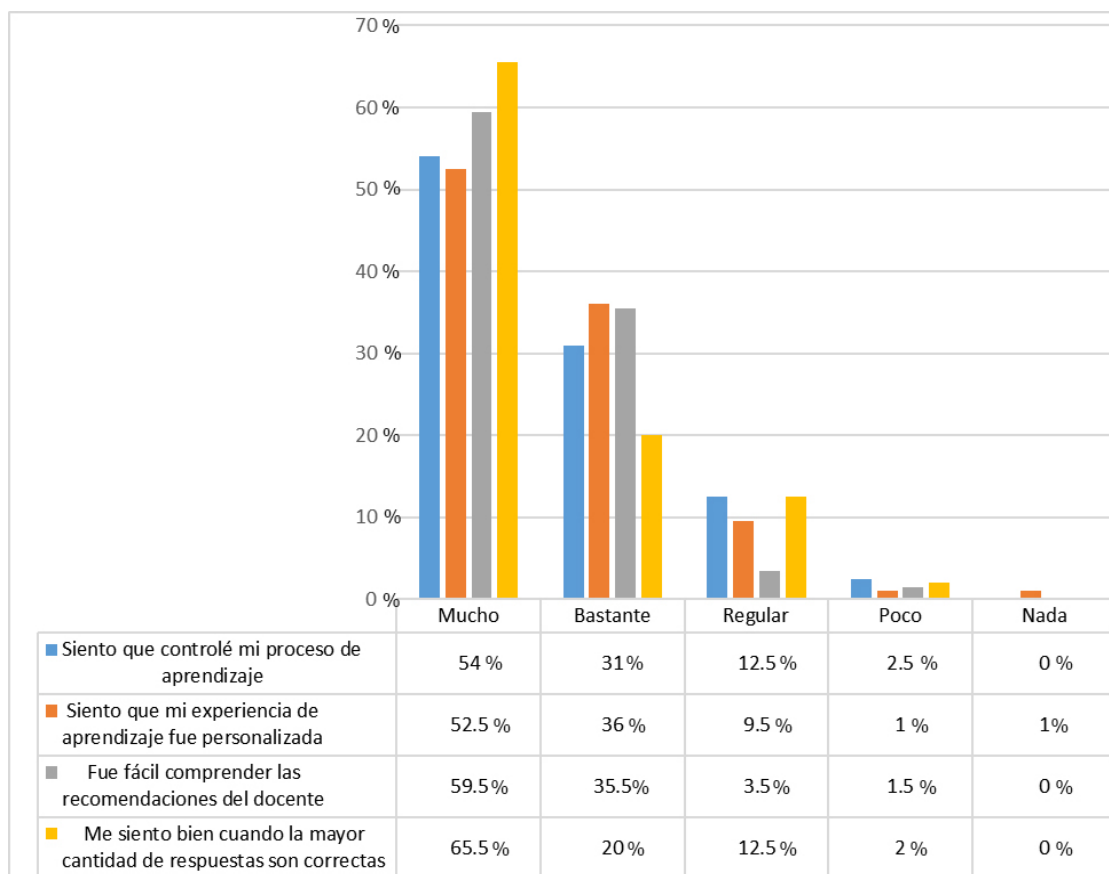
Es importante señalar que la suma de los valores Mucho y Bastante en el primer enunciado, se obtuvo que el 82.5% de las estudiantes respondieron que, sí les interesa usar Quizizz, esto demuestra el alto grado de motivación que Quizizz generó en ellas. Cuando un estudiante expresa motivación, en este se han activado una serie de recursos cognitivos mediante los cuales puede aprender, de allí que, el maestro integra teoría y práctica, promoviendo la motivación; en consecuencia, que se produzca un aprendizaje significativo (Valenzuela, Muñoz, Silva, Gómez, & Precht, 2015)...

Por otro lado, en el tercer enunciado el 85.5% de las estudiantes afirman: “Me divierto usando Quizizz” este resultado nos indica el agrado y motivación que sienten por el uso de Quizizz en sus clases virtuales, esto sería resultado de las características de la herramienta como la música, memes, imágenes y competencia. Así, (Balasubramanian, 2017) indica que otras de las ventajas de la plataforma es que se pueden agregar imágenes como respuestas, música para cada pregunta y respuesta. (Gursoy & Goksun, 2019) añaden que los elementos involucrados, son usuarios, tareas, sistemas de puntuación, insignias de logros y marcadores.

En cuanto al quinto enunciado, el 86.5% de la muestra seleccionada respondieron que sienten que con Quizizz aprendieron jugando, y esto se debe a lo interactivo y entretenido que resulta esta herramienta para aprender.

Saleh & Sulaiman (2019), afirman que Quizizz es una prueba de conocimiento que implementa el aprendizaje basado en juegos, que es fácil de controlar, es interactivo y tiene elementos de entretenimiento.

Gráfico 5
Motivación Intrínseca



Fuente: elaboración propia

Borras (2014), señala que la motivación intrínseca es aquella en la que el individuo realiza una actividad para la satisfacción en sí mismo. Por lo tanto, la motivación intrínseca impulsa al ser humano a querer superar los obstáculos, retos, misiones y cuando alcanza el logro y el dominio, hace que la persona se sienta segura y capaz de sí mismo.

Con respecto al gráfico 5, podemos darnos cuenta que los estudiantes se han sentido motivados con el uso de Quizizz, ya que, los cuatro enunciados fueron respondidos con un porcentaje superior al 80% como resultado de la suma de los valores de Mucho y Bastante, lo que nos permite ver el grado de influencia que tiene esta herramienta en su proceso de aprendizaje.

También vemos que el 81% sintió que controló su proceso de aprendizaje. Sobre el enunciado, si sintió que su experiencia de aprendizaje fue personalizada, el 86.5% respondieron de manera positiva. Asimismo, el 95% indican que les resultó fácil comprender las recomendaciones que se les impartió en el aula virtual y el 85.5% expresaron sentirse motivados cuando las respuestas en su mayoría fueron correctas. Esto nos indica que Quizizz es una herramienta educativa que permite aprender de una manera más divertida y confirma que una persona aprende más rápido cuando una actividad es atractiva. Además, le permite interiorizar que ella puede tener el control de su aprendizaje.

Los resultados hallados en este gráfico coinciden con las que sostienen los autores (Patrick, Hisley & Kempler, 2000) en las que se destaca la importancia de convertir el aula en un lugar apasionante, con actividades sorprendentes, lo cual se traduce en la generación de curiosidad en el alumno, demostrando su relación con la motivación intrínseca por aprender.

3.1. Discusión

En la investigación de De La Torre Vásquez y Val Del Carpio (2020), señalan que las instituciones educativas se han visto desconcertadas, alarmadas y sin tiempo para reaccionar ante una pandemia, como es La COVID-19 que ha desnudado todas las falencias educativas en el país. Es por ello que la Institución Educativa optó por hacer uso de la herramienta Quizziz como parte de las estrategias innovadoras de tecnología consignadas en su planificación curricular.

De la misma manera, la investigación de Avellaneda (2020) concluyó que a través de las herramientas tecnológicas como el Quizziz se logra motivar a los estudiantes transitando de la enseñanza tradicional a una virtual, puesto que crea nuevas estrategias que involucran las herramientas tecnológicas y la gamificación; por tanto, las clases fueron más interactivas con mayor participación de los alumnos; más dinámicas en el mismo contexto de su desarrollo. Además, los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes evidenciaron que los recursos tecnológicos son una fuente de motivación que los impulsa a la participación, también es un medio que permite percibir mayor grado de satisfacción en los estudiantes con relación a los contenidos que se imparten en las diferentes áreas.

Andrade-Vargas, Marín-Gutiérrez e Iriarte-Solano (2020), concluyen que el uso de Quizziz en educación tendrá un impacto positivo para el profesorado y el alumnado. La visualización de los puntajes de los estudiantes puede ayudar al profesorado a evaluar sus logros de manera más rápida y sencilla que usando papel y lápiz. El alumnado descubrió que las lecciones pueden ser más atractivas y menos aburridas; por lo que, el profesorado debe tratar de cambiar sus técnicas de enseñanza y adoptar la mayor tecnología posible.

Otros estudios, como la conferencia de Basuki y Nurmala (2019), sobre “Kahoot o Quizziz”: las perspectivas de los estudiantes concluyen en que es válido la inclusión de los cuestionarios de Quizziz y kahoot en las TICs, porque ambos brindan una eficacia abrumadora, son atractivos, adictivos y motivan a los estudiantes a aprender y lograr mejores resultados. Sin embargo, los resultados de este trabajo de investigación demuestran que a pesar de que kahoot sea la mejor opción para una participación más activa, Quizziz está diseñado para que la participación de los estudiantes sea más colaborativo y competitivo.

En los estudios antes mencionados, debemos indicar que la población estuvo conformada por jóvenes estudiantes cuyas edades oscilan entre 18 a 24 años y al igual que en nuestra investigación encontramos que Quizziz genera diversión y disfrute del curso, más aún cuando los recursos digitales forman parte de la realidad educativa actual y es componente esencial del proceso de aprendizaje de los estudiantes; sin embargo, debemos indicar que nuestras estudiantes eran del nivel primario, cuyas edades fluctúan entre 8 y 12 años, en una modalidad a distancia obligatoria, debido al distanciamiento social generado por la pandemia COVID-19.

Los aportes de las investigaciones antes mencionadas se vinculan con nuestra investigación y en particular con aquellas en las que se señala que Quizziz genera diversión y disfrute del curso, más aún cuando los recursos digitales forman parte de la realidad educativa actual y es componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje de las estudiantes. La palabra mágica “motivación” jugó un rol importantísimo en esta nueva forma de enseñar y aprender, y los maestros buscaron diversas formas para motivarlas durante toda su sesión, y la tecnología se convirtió en su aliada, cada día aparecían nuevos recursos y herramientas para ayudar al maestro. Sin lugar a duda, la educación primaria es uno de los sectores que necesita utilizar más de estas herramientas, y

por esa razón se seleccionó este nivel y esa población de estudiantes cuyas edades fluctúan entre 8 y 12 años. Se encontró un cambio de actitud positiva que mejoró su participación en clases y el deseo de aprender. En la búsqueda de los antecedentes para nuestra investigación se halló trabajos en Educación Superior, pero ninguno en Educación Básica Regular del nivel primario y menos en épocas de pandemia generada por la COVID-19.

4. Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos y partiendo de la hipótesis inicial podemos concluir que el uso de Quizizz influye de forma positiva en las actitudes y motivación de las estudiantes de educación primaria.

Se evidencia que el uso de Quizizz influye en las actitudes en el proceso enseñanza-aprendizaje, con respecto al componente cognitivo las estudiantes encuestadas piensan que esta herramienta les ayuda a mejorar su aprendizaje de manera interesante y divertida, incluso consideran que debe ser aplicado en todas las asignaturas. En tanto que, en el componente evaluativo, el uso de Quizizz mejora las experiencias de aprendizaje, porque al utilizar esta herramienta en clase las evaluaciones son más divertidas, las estudiantes se entusiasman al jugarlo constantemente, les da confianza y estimula su interés en aprender. Además, gustan de las características de esta herramienta, especialmente del gráfico de clasificación que las motiva a estudiar y a competir, reduce la ansiedad ante los exámenes. Asimismo, en el componente conductual, el solo hecho de que esta herramienta sea llamativa para las estudiantes genera un interés constante y permanente por participar responsablemente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite que presten atención durante el desarrollo de las clases a distancia.

Finalmente, se verificó la influencia favorable hacia el uso de Quizizz en la motivación de las estudiantes, referente a la motivación extrínseca se refleja en el interés que muestran en adquirir beneficios que brinda dicha herramienta como premios, medallas, puntajes, copas, etc., y todo esto conlleva a mejorar el proceso de aprendizaje y permite que se sientan más motivadas para aprender. En la motivación intrínseca, el uso de Quizizz favoreció el proceso de aprendizaje, porque evidenció que las estudiantes al utilizar esta herramienta sienten satisfacción y seguridad en ellas, porque pueden controlar su proceso de aprendizaje, lo que nos lleva a comprender que el uso de esta herramienta es una alternativa que tienen los docentes para motivar a sus estudiantes.

Referencias bibliográficas

- Andrade-Vargas, Marin-Gutierrez & Iriarte-Solano. (2020). *La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizizz*. Redes sociales y ciudadanía : hacia un mundo ciberconectado y emponderado p. 229-235. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/344756371_La_influencia_de_la_gamificacion_en_el_aprendizaje_con_la_aplicacion_Quizizz
- Alabdullaziz, F., Muhammad, M., Alyahya, S., & Gall, J. (s.f). *Instructors' and learners' attitude toward e-learning within a college education*. Department of Educational Technology. University of Northern Colorado. In 2011 Annual Proceedings - Jacksonville: Volumen 2. Recuperado de:
https://members.aect.org/pdf/Proceedings/proceedings11/2011/11_01.pdf
- Alvarez, G. E. (2019). *Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima*. (Tesis de Titulación). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de:
http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Arroyo, T. R. (2012). *Habilidades gerenciales: Desarrollo de destrezas, competencias y actitud*. Ecoe Ediciones.
- Avellaneda, Francisco, J. (2020). *Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar "Eloy Alfaro"*, módulo julio-noviembre 2019,
- Bainbridge, C. (01 de noviembre de 2019). *La Motivación Extrínseca*. Recuperado de: <https://www.aboutspanol.com/motivacionextrinseca-3151871>
- Balasubramanian, K. (2017). *Moving towards borderless and limitless classroom: Blending Skype, Nearpod and Quizizz applications in the teaching and learning*. International University Carnival on e-Learning (IUCEL). Proceeding of the International University Carnival on e-Learning 93-100. Negeri Sembilan, Malaysia. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Anealka_Hussin/publication/326742458_M-Track_System_Progress_Tracking_System_for_MOOC_Development/links/5b61dd27a6fdccf0b206b260/M-Track-System-Progress-Tracking-System-for-MOOC-Development.pdf#page=114
- Baron, R. y Byrne, D. (2005). *Psicología social*. 10a ed. Madrid: Pearson Educación.
- Borras, O. (2014). *Guía rápida de gamificación para el profesor*. Gabinete de tele educación, Universidad politécnica de Madrid. Recuperado de: http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/Guia_de_gamificacion.pdf
- CEPAL – UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Recuperado de: <https://www.cepal.org/es/publicaciones/45904-la-educacion-tiempos-la-pandemia-covid-19>
- Crespo, M. C., y Palaguachi, M. C. (2020). Educación con Tecnología en una Pandemia: Breve Análisis. *Revista Scientific*, 5(17), 292-310. Recuperado de: http://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/457/1138
- De La Torre Vásquez y Val Del Carpio. (2020). *Gamificación como Estrategia para Mejorar la Enseñanza Aprendizaje de Historia en Cuarto de Secundaria en un Colegio Limeño*. Lima – Perú. Recuperado de: http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/10413/1/2020_De%20La%20Torre%20V%C3%A1squez.pdf
- Garzón, A. M. (2019). *La motivación, el juego y el trabajo colaborativo como propuesta a optimizar el proceso enseñanza-aprendizaje en el Preescolar del Grado Jardín en el Colegio Agustiniانو Norte de Bogotá*. recuperado en https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2588/Garzon_Angela_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, M. y López, R. (2012) *Explorando, desde una perspectiva inclusiva, el uso de las tic para atender a la diversidad*. Profesorado, *Revista de Curriculum y Formación del Profesorado*. 16(1). 277-293. Recuperado de: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/22999/rev161COL4.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Göksüna, D. & Gürsoy, G. (2019) *Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz*. *Computers & Education*, 135(7), 15-29. doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015..
- Gursoy, G., & Goksun, D.O. (2019). *The experiences of pre-service science teachers in educational content development using web 2.0 tools*. *Contemporary Educational Technology*, 10(4), 338-357. Recuperado de: <https://www.cedtech.net/download/the-experiences-of-pre-service-science-teachers-in-educational-content-development-using-web-20-6251.pdf>
- Heredia-Sánchez, B., Pérez-Cruz, D., Cocón-Juárez, J. & 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. Recuperado de: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/144/381>

- Hernández, R. y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. México: Mc Graw Hill. ISBN: 978-1-4562-6096-5.
- Ibáñez, T. (2004). *Introducción a la psicología social*. Barcelona: UOC. Recuperado de: <https://books.google.com.pe/books?id=-33QfqZa9YC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Jaber, J. R., Arencibia Espinosa, A., Carrascosa Iruzubieta, C., Ramírez, A. S., Rodríguez-Ponce, E., Melián, C., ... & Farray, D. (2016). *Empleo de Kahoot como herramienta de gamificación en la docencia universitaria*. En *III Jornadas Iberoamericanas de Innovación Educativa en el ámbito de las TIC* (pp. 225-228). España: Las Palmas de Gran Canaria.
- López-Roldán, P.; Fachelli, S. (2015). *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*. Universidad Autònoma de Barcelona. Recuperado de: https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf
- Mahmoud, A., & Tanni, Z. (2014). *Using Games to Promote Students' Motivation towards Learning English*, Al-Quds. *Open University Journal for Educational & Psychological Research & Studies*, 2(5). Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Ahmed-Mahmoud-Raba/publication/290622115_Using_Games_to_Promote_Students'_Motivation_towards_Learning_English/links/5db5f63c4585155e270b47b8/Using-Games-to-Promote-Students-Motivation-towards-Learning-English.pdf
- Márquez, M.L. y Abundez, M. A. (2015). *La motivación en el aula: estrategia esencial para el aprendizaje en la escuela primaria*. Cuadernos de Educación y Desarrollo, Servicios Académicos Intercontinentales SL, issue 55, January. Recuperado de: <https://ideas.repec.org/a/erv/cedced/y2015i5514.html>
- MINEDU. (2020). *Magnitudes de educación en el Perú: Matrícula en el sistema educativo por tipo de gestión y área geográfica, según etapa, modalidad y nivel educativo, 2020*. Recuperado de: http://escale.minedu.gob.pe/magnitudes-portlet/reporte/cuadro?anio=29&cuadro=525&forma=U&dpto=&dre=&tipo_ambito=ambito-ubigeo
- MINEDU. (2020). *Resolución Vice Ministerial 093-2020 Orientaciones pedagógicas para el servicio educativo de EB durante el año 2020 en el marco de la emergencia sanitaria por el Coronavirus COVID-19*. Recuperado de: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/632256/RVM_N__093-2020-MINEDU.pdf
- Oliva, H. (julio/diciembre, 2016). *La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario*. *Realidad y Reflexión*, 44, 30-47. Recuperado de: <http://icti.ufg.edu.sv/doc/RyRN44-nOliva.pdf>
- OMS. La OMS (2019). *Caracteriza a COVID-19 como una pandemia*. Recuperado de: <https://www.paho.org/es/noticias/11-3-2020-oms-caracteriza-covid-19-como-pandemia>.
- Ordóñez Torres, W. (2020). *Quizizz: una nueva plataforma para evaluar*. *Revista Universitaria de Informática RUNIN*, 6(9), 37-41. Recuperado de: <https://revistas.udenar.edu.co/index.php/runin/article/view/5847>
- Patrick, B. C.; Hisley, J., & Kempler, T. (2000). *What's everybody so excited about?: The effect of teacher enthusiasm on students intrinsic motivation and vitality*. *Journal of Experimental Education*, 68 (3), 217-236. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/20152630?seq=1> Porres, R. (03 de junio de 2020). *La desmotivación escolar de los niños y jóvenes debido al covid-19*. Recuperado de: <https://unis.edu.gt/la-desmotivacion-escolar-de-los-ninos-y-jovenes-debido-al-covid-19/>
- Porres, R. (03 de junio de 2020). *La desmotivación escolar de los niños y jóvenes debido al covid-19*. Recuperado de: <https://unis.edu.gt/la-desmotivacion-escolar-de-los-ninos-y-jovenes-debido-al-covid-19/>

- Rivero, J (2005). *La Educación Peruana: Crisis y Posibilidades*. Pro-Posições, 2 (47),199-218. Recuperado de: <https://fe-old.fe.unicamp.br/pf-fe/publicacao/2317/47-artigos-riveroj.pdf>
- Saleh, S.M., & Sulaiman, H. (2019). *Gamification in T&L of mathematics: Teacher's willingness in using Quizizz as an additional assessment tool*. In AIP Conference Proceedings. doi.org/10.1063/1.5136373
- Trejo, H. (2019). *Recursos tecnológicos para la integración de la gamificación en el aula. Tecnología, Ciencia y Educación, 13*. 75-117. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6936268.pdf>
- UNESCO. (2020). *El sistema educativo peruano: buscando la calidad y la equidad durante los tiempos de COVID-19*. Recuperado de: <https://es.unesco.org/news/sistema-educativo-peruano-buscando-calidad-y-equidad-durante-tiempos-covid-19>
- Valenzuela, J., Muñoz, C., Silva-Peña, I., Gómez, V. y Precht, A. (2015) *Motivación escolar: Claves para la formación motivacional de futuros docentes*. Estudios Pedagógicos XLI (1): 351-361. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/338263749_Valenzuela_J_Munoz_Valenzuela_C_Silva-Pena_I_Gomez_Nocetti_V_Precht_Gandarillas_A_2015_Motivacion_escolar_Claves_para_la_formacion_motivacional_de_futuros_docentes_Estudios_pedagogicos_Valdivia_411_35
- Vargas, A, Gutiérrez, M. e Solano, I. (2020). *La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizizz*. II. Redes sociales y escuela. 229-235, Ecuador: Grupo Comunicar Ediciones. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/344756371_La_influencia_de_la_gamificacion_en_el_aprendizaje_con_la_aplicacion_Quizizz
- Vergara, D. V., Mezquita, J. M. M., y Vallecillo, A. I. G. (2019). *Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZZZ*. Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 23(3), 363–387. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7185958>
- Villalustre, L. y Del Moral, E. (2015). *Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios*. Digital Education Review. 27. 13-31. Recuperado de: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/11591/pdf>
- Woodcock, J., & Johnson, M. (2018). *Gamification: What it is, and how to fight it*, Sociological Review, 66(3), 542-558. Recuperado de: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0038026117728620>
- Zhao, F. (2019). *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting*, International Journal of Higher Education, 8(1): 37-43. doi:10.5430/ijhe.v8n1p37



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial 4.0 Internacional