

**NIVEL DEL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN MEDIANTE LA
HERRAMIENTA QUIZIZZ POR LOS DOCENTES DE CTA DEL
QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE LAS ESCUELAS ESTATALES DE
LA COLINA-MAJES, AÑO 2025**

**LEVEL OF THE FEEDBACK PROCESS USING THE QUIZIZZ TOOL BY
THE CTA TEACHERS OF THE FIFTH GRADE OF PRIMARY SCHOOLS
OF THE STATE SCHOOLS OF LA COLINA-MAJES, YEAR 2025.**

Tesis para optar el Título de Licenciado en Educación Primaria

Autor

Francisco Cusi Lima

<https://orcid.org/0009-0008-9746-7665>

Asesor

María del Carmen Llontop Castillo

<https://orcid.org/0000-0003-4110-3025>

Lima, marzo, 2026



Tesis revisada de Cusi. 31.05.26

ID : 3feecea4f62ae974bc283427c07ebec4abd10182



16%

Textos sospechosos

Nombre del fichero : Tesis revisada de Cusi. 31.05.26.txt
Tamaño del archivo original : 543,43 kB
Número de palabras : 21.293

Depositante : Maria Del Carmen Lliontop Castillo
Fecha de depósito : 13 de julio de 2026
Tipo de carga : interface
fecha de fin de análisis : 13 de julio de 2026

Resumen (sección 1/3)

Localización de los textos sospechosos en el documento :



Incluido en el porcentaje de textos sospechosos :



Similitudes

13%

Sintáctica 5%

Semántica 8%

Pasajes con similitudes a fuentes encontradas en diferentes colecciones.



Idiomas no reconocidos

3%

Pasajes en los que parte del vocabulario utilizado no forma parte del diccionario de la lengua.
Puede tratarse de un intento del autor de modificar el texto para evitar ser detectado.



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi hijo, a mi pareja y a mi familia, quienes me brindaron apoyo y comprensión a lo largo de mi formación académica. Su acompañamiento y respaldo fueron importantes para culminar este trabajo.

Francisco Cusi Lima

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo determinar el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz en los docentes de CTA del quinto grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, en el año 2025. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, de nivel descriptivo y diseño no experimental, con una muestra por conveniencia conformada por 50 docentes, seleccionados en función de criterios de accesibilidad y disponibilidad, lo cual permitió describir de manera objetiva y sistemática las características del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz, sin manipular las variables y analizando la situación en su contexto educativo real. Los resultados evidenciaron que el 42 % de los docentes percibe la retroalimentación en un nivel medio, lo que indica que Quizizz es utilizado con cierta regularidad, pero aún sin consolidarse como una herramienta plenamente orientada al aprendizaje formativo; el 30 % la ubica en un nivel bajo, lo que refleja dificultades en su uso pedagógico, como limitaciones en la claridad de los comentarios y en el seguimiento del progreso del estudiante. Mientras que el 28 % la percibe en un nivel alto, mostrando que solo un grupo reducido de docentes ha logrado aprovechar de manera más efectiva la herramienta para brindar una retroalimentación más clara y profunda. Se concluye que el proceso de retroalimentación mediante Quizizz se desarrolla en un nivel predominantemente intermedio, lo que evidencia la necesidad de fortalecer las prácticas pedagógicas y la capacitación docente para consolidar una retroalimentación más sistemática, estratégica y orientada al aprendizaje formativo.

Palabras clave: Quizizz; retroalimentación efectiva; docentes de primaria; herramientas digitales; enseñanza de CTA

ABSTRACT

This study aimed to assess the effectiveness of the feedback process using the Quizizz tool among fifth-grade CTA teachers in public schools in La Colina–Majes in 2025. The study employed a quantitative, descriptive, non-experimental approach with a convenience sample of 50 teachers, selected based on accessibility and availability criteria. This approach allowed for an objective and systematic description of the feedback process using Quizizz without manipulating variables or the real educational context. The results showed that 42% of teachers perceive the feedback as moderate, indicating that Quizizz is used regularly but has not been fully adopted for formative learning. Thirty percent rate it low, reflecting difficulties with its pedagogical use, such as unclear comments and limited progress tracking. Meanwhile, 28% rated it as high, showing that only a few teachers have effectively used the tool to provide clearer, more in-depth feedback. In conclusion, the feedback process using Quizizz operates at an intermediate level. This highlights the need to strengthen pedagogical practices and teacher training to establish more systematic, strategic, and formative, learning-oriented feedback.

Keywords: Quizizz; effective feedback; primary school teachers; digital tools; CTA teaching

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT	v
INTRODUCCIÓN.....	9
CAPÍTULO I: MARCO CONCEPTUAL	16
1.1. Antecedentes	16
1.1.1. Antecedentes internacionales	16
1.1.2. Antecedentes nacionales.....	19
1.2. Bases teóricas	21
1.2.1. Teoría de aprendizaje constructivista	21
1.2.2. Evaluación formativa.....	23
1.2.3. Retroalimentación.....	24
1.2.4. Dimensiones de retroalimentación	27
1.2.5. Importancia de la retroalimentación	30
1.2.6. Funciones de la retroalimentación.....	32
1.2.7. Barreras para la retroalimentación.....	33
1.2.8. Condiciones para una retroalimentación efectiva.....	35
1.2.9. Herramienta digital Quizizz	36
1.2.10 Importancia del uso de las Quizizz en la educación	38
1.2.11 Beneficios pedagógicos de las Quizizz	40
1.2 Terminología	42
CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO.....	44
2.1. Enfoque, nivel y método	44
2.1.1. Enfoque.....	44
2.1.2. Nivel	44
2.1.3. Diseño.....	44
2.2. Variables y dimensiones	45

2.2.1. Variable	45
2.3. Población y muestra	47
2.4. Técnicas e instrumentos de investigación	48
2.5. Validez y confiabilidad	49
2.6. Consideraciones éticas	49
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	51
3.1. Resultados	51
3.1.1. Resultados de la variable retroalimentación mediante Quizizz.....	51
3.1.2. Resultados de la dimensión retroalimentación por descubrimiento	53
3.1.3. Resultados de la dimensión retroalimentación descriptiva.....	55
3.1.4. Resultados de la dimensión retroalimentación elemental.....	57
3.1.5. Resultados de la dimensión retroalimentación grupal.....	59
3.2. Discusión de resultados	61
CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES.....	65
REFERENCIAS	67
ANEXOS	75

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Descripción de dimensiones e indicadores de la variable	46
Tabla 2. Descripción de niveles de retroalimentación mediante Quizizz.....	51
Tabla 3. Descripción de niveles de retroalimentación por descubrimiento.....	53
Tabla 4. Descripción de niveles de retroalimentación descriptiva	55
Tabla 5. Descripción de niveles de retroalimentación elemental	57
Tabla 6. Descripción de niveles de retroalimentación grupal	59

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niveles de retroalimentación mediante Quizizz	52
Figura 2. Niveles de retroalimentación por descubrimiento	54
Figura 3. Niveles de retroalimentación descriptiva	56
Figura 4. Niveles de retroalimentación elemental	58
Figura 5. Niveles de retroalimentación grupal	60

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia	75
Anexo 2. Operacionalización de variables	77
Anexo 3. Instrumento de recolección de datos.....	80
Anexo 4. Validación por juicio de expertos de los instrumentos de investigación.....	82
Anexo 5. Prueba de confiabilidad del instrumento.....	85

INTRODUCCIÓN

Hoy en día, la tecnología juega un papel crucial en la educación. Las herramientas digitales se han vuelto esenciales para enseñar y aprender, lo que hace que el proceso educativo sea más dinámico, flexible y adaptado a las necesidades de los estudiantes, quienes viven en un mundo cada vez más digital (Juarez y Honores, 2025). Sin embargo, no todo es positivo, pues se han generado nuevos desafíos, entre los que destaca la desigualdad para acceder a equipos electrónicos. Esto demuestra una ineficiencia en la previsión y estructura de los nuevos métodos de la educación basada en tecnología. Es por ello que la capacidad del profesorado para la correcta aplicación de metodologías que se complementen con activos tecnológicos se vuelve fundamental para lograr un aprovechamiento exitoso de estas herramientas y alcanzar el principal fin: un aprendizaje significativo (Robles y Zambrano, 2025).

Además, la retroalimentación es una herramienta fundamental en la educación, ya que permite a los estudiantes entender cómo están aprendiendo y en qué pueden mejorar. Esta no solo ayuda a corregir errores, sino que también fomenta la autonomía y la autoevaluación, y fortalece así el proceso de aprendizaje. En esencia, se convierte en un puente entre el desempeño actual y la meta que se desea alcanzar (Nuñez et al., 2024). Es así como se abre la posibilidad para el profesorado de hacer ajustes sobre su programación de estrategias de enseñanza en función de los requerimientos que se avizoren, pues no se concibe la retroalimentación como un mero señalamiento de errores, sino como un medio capaz de brindar datos referentes al estado actual del estudiante, de modo que estos sean otorgados de manera oportuna para facilitar la toma de decisiones sobre el avance propio (Espinoza, 2021).

Las plataformas digitales, los sistemas de respuesta en tiempo real y las aplicaciones interactivas hacen posible que la retroalimentación no se limite a un momento final del curso, sino que acompañe al estudiante de manera continua durante su aprendizaje. Esto fomenta que la práctica sea más motivadora e interactiva (Andrade et al., 2025). Asimismo, se señala que, con el apoyo de herramientas digitales, los docentes pueden procesar grandes volúmenes de datos sobre el desempeño de los estudiantes y adaptar las sugerencias de manera

individualizada; de esta forma, la retroalimentación se convierte en un proceso interactivo y continuo (Toledo, 2025).

No obstante, a nivel de América Latina, es posible advertir una problemática en torno a la ausencia o la incorrecta aplicación de estos recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y retroalimentación debido a diversos factores, lo cual interfiere en que el estudiante aprenda de forma efectiva. En Ecuador, Gallo *et al.* (2021) determinaron que, a raíz de la pandemia por COVID-19 y el consecuente aislamiento en los centros educativos, se evidenció una problemática significativa en el ámbito pedagógico: la necesidad urgente de adaptar los procesos de enseñanza al entorno digital. En este sentido, señalaron que los docentes, al incorporar herramientas tecnológicas, enfrentaron el reto de adquirir competencias en el uso de TIC, ya que estas resultan fundamentales para garantizar una educación de calidad en contextos virtuales o híbridos.

Por otro lado, Vaillant *et al.* (2020), en Uruguay, identificaron que los docentes realizan un uso limitado de herramientas y plataformas digitales, aun cuando estas representan un recurso valioso para la enseñanza de áreas específicas como Matemática, al ofrecer nuevas posibilidades didácticas y mejorar la experiencia de aprendizaje. Esto refuerza lo indicado por Posso *et al.* (2023), quienes manifestaron que, para lograr la implementación, son necesarias la preparación continua y la actualización docente, orientadas al uso pedagógico adecuado de las herramientas tecnológicas dentro del entorno educativo.

En el territorio nacional, autores como Narcizo (2021) expresaron cómo la educación digital enfrenta diversidad de dificultades, comenzando por la falta de dominio que existe en la población general sobre las herramientas tecnológicas. A esto se suma la falta de equidad en cuanto al acceso a la conectividad a internet, la cual se encuentra fuertemente asociada a factores sociogeográficos, donde el sector más desfavorecido es el rural. Asimismo, la capital del país también enfrenta dificultades; como lo expresaron Ccoa y Alvites (2021), pese a la estancia en áreas consideradas urbanas, los docentes no presentan un dominio satisfactorio sobre la capacidad de uso de TIC, situación que fue evidente durante el confinamiento sanitario, pues no existía preparación ni dominio sobre estos medios o herramientas digitales.

En otras ciudades del país, como Chiclayo, se encontró que el equipo docente no contaba con las competencias para retroalimentar, pues el 96,67% de aquellos que participaron en el estudio carecían de las capacidades necesarias para reconocer los avances de los menores bajo su cargo, y mucho menos podían adaptar sus programas y estrategias a las necesidades que estos últimos expresaban. En su conjunto, esto afectaba de manera significativa la capacidad de aprendizaje funcional en los jóvenes estudiantes (Torres y Hernández, 2024).

Al enfocarnos en la localidad de Majes, destaca una deficiencia no solo en la disponibilidad, sino también en el uso de material tecnológico, lo que se configura como una barrera para la planificación y aplicación práctica de estilos pedagógicos que se apoyen en TIC. Esta situación cobra preponderancia en centros dedicados a la educación que están clasificados como Rural 2. Se ha tratado de combatir esta desventaja mediante equipos compuestos principalmente por tabletas y computadoras; sin embargo, las que se encuentran en los inventarios de estas instituciones son antiquísimas, por lo que su desempeño es reducido y no logra hacer frente a los requerimientos y exigencias de entornos cada vez más digitalizados. A ello se suma que existe una gran cantidad de equipos, principalmente computadoras portátiles, que no están siendo utilizados debido a errores de manipulación, a la falta de mantenimiento preventivo y a la reducida o absoluta ausencia de un equipo de soporte técnico especializado.

A este panorama se suman las dificultades en cuanto al acceso a la señal de internet, pues la conectividad en estas zonas es deficiente. Por ello, a pesar de tener equipos, no es posible ingresar a plataformas educativas ni acceder a recursos multimedia, lo que, una vez más, impide tanto a docentes como a estudiantes integrar herramientas digitales como medios accesibles y cotidianos en el proceso de enseñanza-aprendizaje; de esta manera, se obstaculiza nuevamente la innovación y el fortalecimiento de competencias digitales.

Por ello, es posible afirmar que la realidad tecnológica en los centros dedicados a la educación de La Colina-Majes presenta fallas y debilitamientos en aspectos como la disponibilidad de equipos adecuados y actualizados, la imposibilidad del profesorado para la implementación de metodologías novedosas y la falta de acceso a una señal de internet estable, lo cual restringe la integración sistemática de recursos digitales en el proceso de enseñanza-

aprendizaje. A esto se suman amenazas externas vinculadas a la persistente brecha digital entre contextos urbanos y rurales, la obsolescencia acelerada de los recursos tecnológicos, las limitaciones presupuestales propias del sistema educativo público y la inestabilidad del servicio de conectividad, factores que pueden obstaculizar la sostenibilidad de cualquier iniciativa de innovación educativa basada en tecnología.

No obstante, estas instituciones también presentan fortalezas relevantes que fueron aprovechadas para el desarrollo de la presente investigación, entre las que destacan la disposición de los docentes para incorporar estrategias innovadoras, la apertura institucional hacia el uso de herramientas digitales en el aula, la existencia de una estructura organizativa mínima que permite implementar propuestas pedagógicas mediadas por tecnología y el interés por mejorar los procesos de retroalimentación en el aprendizaje de los estudiantes. En este escenario, el incremento progresivo del uso de recursos digitales en la educación y la consolidación de plataformas interactivas constituyen una oportunidad estratégica, ya que herramientas como Quizizz permiten fortalecer los procesos de retroalimentación efectiva, dinamizar la práctica docente y contribuir a la mejora de la calidad educativa, lo cual justifica plenamente la pertinencia y viabilidad de desarrollar la presente investigación en este contexto.

Por tanto, la presente investigación aporta evidencia que orienta hacia la consolidación de prácticas pedagógicas innovadoras, donde las tecnologías de la información y la comunicación no se conciben únicamente como un complemento, sino como recursos estratégicos para elevar la calidad educativa. Así, se aspira a fortalecer el rol del docente como mediador del aprendizaje y promover en los estudiantes experiencias más motivadoras, significativas y alineadas a las demandas de la sociedad actual.

Dicho esto, el problema general de la investigación es: ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación efectiva mediante el uso de la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025? En cuanto a las preguntas específicas, estas son:

- ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025?
- ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación descriptiva mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025?
- ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación elemental mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025?
- ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación grupal mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025?

Por otro lado, el objetivo general de la investigación es determinar el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025. De la misma manera los objetivos específicos son:

- Establecer el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, en el año 2025.
- Establecer el nivel del proceso de retroalimentación descriptiva mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, en el año 2025.
- Establecer el nivel del proceso de retroalimentación elemental mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, en el año 2025.

- Establecer el nivel del proceso de retroalimentación grupal mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, en el año 2025.

Este estudio se justifica desde las dimensiones teórica, social, práctica y metodológica. En función del ámbito teórico, el presente trabajo académico tiene el potencial de apoyar las bases empíricas actuales sobre la educación y el uso de la tecnología en este tipo de espacios. Esto se debe a que describe de forma precisa cómo este tipo de herramientas, especialmente Quizizz, pueden ser aprovechadas en la aplicación de la retroalimentación, y no solo eso, sino que también son capaces de integrar a los estudiantes, de manera activa, en la construcción de su aprendizaje. Esto encuentra fundamento en lo expuesto por Maraza-Quispe *et al.* (2024), quienes fueron capaces de comprobar que la comprensión de constructos conceptuales puede ser facilitada mediante la integración tecnológica en los entornos educativos, pues esta tiene la capacidad de hacer que dichas áreas sean más interactivas y logren una mejor cohesión con los requerimientos de los jóvenes.

Con respecto a la justificación social, los datos que se obtuvieron fueron recogidos en una zona rural de poco acceso, que se desarrolla sin un acompañamiento tecnológico acorde a sus necesidades y que se encuentra marcada por una brecha no solo tecnológica, sino también educativa. Por ello, este trabajo académico tiene un impacto social de gran importancia debido a sus esfuerzos por la promoción de una educación integral que sea capaz de responder con estrategias reales a los requerimientos de los estudiantes en el centro poblado de Santa María La Colina. A la par, se espera que el presente estudio sea utilizado como referente para adaptaciones similares en contextos educativos que compartan características equiparables, lo cual generará beneficios no solo a Majes, sino a todas aquellas zonas rurales que pasan por situaciones similares.

En el aspecto práctico, el trabajo presentado expone su importancia en su capacidad para responder a la necesidad del centro educativo seleccionado de innovar en cuanto a las prácticas de enseñanza y, sobre todo, en la capacidad del profesorado para retroalimentar. A la par, estas perspectivas empíricas se configuran no solo como un eje de promoción del uso tecnológico,

sino también como un modelo digno de réplica para el desarrollo de iniciativas educativas similares en otras regiones del país e incluso en contextos internacionales que compartan dichas características.

Desde la dimensión metodológica, se justifica la elaboración de un cuestionario que permita conocer el nivel de uso de la herramienta Quizizz en el proceso de retroalimentación efectiva por parte de los docentes del área de CTA en el 5.º grado de primaria. Al enfocarse en una herramienta pedagógica basada en juegos para la retroalimentación, esta investigación tiene como meta fortalecer el aprendizaje en el área de CTA para los estudiantes de 5.º grado, con la esperanza de generar un impacto positivo en su rendimiento académico y en la formación de competencias clave que les ayuden a enfrentar los desafíos científicos y tecnológicos tanto del presente como del futuro (Capinding, 2022).

En lo que concierne a los alcances del estudio, la presente investigación es de enfoque cuantitativo y de nivel descriptivo, ya que tiene por finalidad determinar el nivel de uso de la herramienta Quizizz en el proceso de retroalimentación efectiva por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes. La jurisdicción de la UGEL La joya está conformada por 76 instituciones educativas. A su vez, para el desarrollo de la presente investigación la población involucrada está conformada por 50 docentes de CTA del 5º grado de primaria que otorgaron su autorización para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. A partir de esta investigación, se propondrá un cuestionario con base en teorías previamente analizadas, por lo que los resultados determinarán que herramientas como Quizizz pueden aplicarse en contextos similares y podrían ser relevantes para informar políticas educativas y mejorar las prácticas pedagógicas, tanto a nivel nacional y regional como local.

CAPÍTULO I:

MARCO CONCEPTUAL

1.1. Antecedentes

1.1.1. Antecedentes internacionales

Se identificaron diversos artículos y tesis relacionados con el problema de la investigación, en los que se plantean múltiples realidades, aproximaciones y puntos de vista. Entre ellos destacan los estudios que rescatan los aportes de la gamificación y Quizizz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y que resaltan su capacidad para fomentar la participación activa y la motivación de los estudiantes, reforzar los contenidos que se enseñan gracias a su formato interactivo y mejorar las competencias en cada área a través de la retroalimentación, lo cual contribuye a un aprendizaje significativo. Al respecto, en su estudio realizado en Ecuador, Vera y Bazurto (2024) identificaron el impacto del uso de Quizizz en el rendimiento académico de los estudiantes de una institución educativa pública, y hallaron que el 71,4 % de los participantes considera que Quizizz mejora de forma significativa el rendimiento. De igual manera, se encontró que el 64,3 % percibe que entre las principales ventajas de la herramienta se encuentra su contribución al desarrollo del proceso educativo, ya que permite adaptar el aprendizaje a las características particulares de cada alumno. Así, este estudio se asocia con la presente investigación, dado que demuestra que el uso de Quizizz tiene un efecto positivo en los resultados académicos de los estudiantes; además, contribuye al aumento de la motivación y de la implicación de los alumnos con su proceso formativo.

De manera similar, en la investigación de Sánchez et al. (2024), realizada en Ecuador, se evaluó el efecto de una estrategia didáctica interactiva basada en el uso de la plataforma Quizizz para fortalecer el aprendizaje de palabras homófonas en estudiantes de noveno año de educación básica. Se aplicaron encuestas a estudiantes y docentes para evaluar la percepción de los participantes sobre la efectividad de la herramienta Quizizz, y se halló que un 75 % de los docentes valora la relevancia de incorporar herramientas digitales en el proceso educativo. No

obstante, las deficiencias en capacitación, metodologías o recursos dificultan la aplicación práctica de este tipo de herramientas. Entre otros resultados, se identificó un aumento considerable en la motivación de los estudiantes por aprender acerca de las palabras homófonas, y la totalidad de los docentes concordaron en que la integración de recursos tecnológicos en las sesiones de clase favorece el interés del alumno por los temas que se enseñan. Por tanto, se hizo énfasis en la funcionalidad de Quizizz como un recurso que fomenta la implicación de los estudiantes y estimula su interés gracias a su enfoque dinámico y lúdico.

Por su parte, Quinde *et al.* (2025), también en Ecuador, analizaron el impacto de la herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de estudiantes de Historia, y determinaron que la implementación de Quizizz impulsa un entorno educativo más dinámico, lo cual fortalece la comunicación en clase y motiva la participación del estudiante con los contenidos que se imparten. Asimismo, se encontró que este recurso proporciona una retroalimentación inmediata que permite corregir equivocaciones y facilitar el aprendizaje en tiempo real; esto se evidenció en la percepción del 64,7 % de los estudiantes, quienes identificaron una mejora en su desempeño. En tal sentido, tanto para los estudiantes como para los docentes, la experiencia con el uso de Quizizz resultó ser positiva y de gran utilidad, lo que manifiesta la importancia de incluir este tipo de herramientas en el contexto educativo para llevar a cabo otros procesos como la retroalimentación.

Finalmente, Uyaguari (2023), en su estudio, propuso el uso de Canva y Quizizz para el aprendizaje de la asignatura de Química en un centro educativo en Ecuador. Considerando las opiniones de estudiantes de primer año de Bachillerato y de un docente del área, se halló que casi la totalidad de los participantes lograron comprender de forma más efectiva los temas planteados en la guía didáctica mediante el uso de dichas herramientas. Además, el 88 % de los estudiantes coincidió en que las actividades de Quizizz les sirvieron para retroalimentar los contenidos que aprendieron en las clases. Por otra parte, se determinó que Quizizz se considera una herramienta útil para complementar el aprendizaje, cuyo empleo sencillo y carácter interactivo capta la atención del alumnado frente a temas que pueden parecer complejos o que no causen motivación inicial.

Por otro lado, también se presentan estudios que incorporaron el uso de la plataforma Quizizz como parte de propuestas para mejorar el proceso de aprendizaje en el aula, con el fin de promover una participación más activa, dinámica y motivadora por parte de los estudiantes. En el caso del contexto español, Pozo *et al.* (2022) generaron una propuesta que solicitaba la integración de Quizizz y Genially como parte de las estrategias educativas que se centraban no solo en el juego, sino también en la gratificación. Esto consiguió resultados muy positivos, pues logró demostrar que existían respuestas altamente eficientes de los estudiantes hacia estos cambios en las dinámicas de aula. A la vez, se logró fomentar su implicación en el monitoreo de su propio progreso mediante estrategias de autoevaluación y se alcanzó una profundización tanto de los contenidos como de las competencias necesarias para desarrollar la asignatura. De este modo, se evidencia que el uso de Quizizz contribuye al desarrollo de competencias en estudiantes de nivel superior y, además, los motiva en su aprendizaje.

A su vez, Ramírez y Mena (2022), ante la necesidad de mejorar las habilidades de lectoescritura de estudiantes de tercer año de una unidad educativa en Ecuador, hicieron uso de herramientas de gamificación como Quizizz y Genially para reforzar el aprendizaje en esta área. Es así que desarrollaron una propuesta a través de las fases de análisis, planificación, elaboración del recurso y ejecución. Para el caso de Quizizz, la herramienta se utilizó en la fase inicial para aplicar una prueba previa que permitió identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes. Posteriormente, durante las clases, se empleó como un recurso interactivo para reforzar el reconocimiento de fonemas y sílabas mediante juegos en donde los estudiantes participaron activamente, recibieron recompensas virtuales por sus aciertos y se mantuvieron motivados durante toda la actividad. En tal sentido, Quizizz cumplió el objetivo de contribuir a que los estudiantes progresaran en cuanto a sus destrezas de escritura y comunicación, y que se sintieran, además, atraídos por estas metodologías.

Sumado a estos estudios, Suárez *et al.* (2025), en Ecuador, implementaron la herramienta Quizizz como estrategia para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Ciencias Naturales, dado que identificaron la problemática de la falta de instrumentos de evaluación más dinámicos y efectivos para medir el desempeño y el nivel de comprensión de los estudiantes. De esta manera, los resultados evidenciaron que existe un uso

limitado de recursos tecnológicos en los procesos de evaluación, ya que la mayoría de los docentes prefiere emplear métodos convencionales o no integra herramientas digitales; no obstante, la mayor parte de los estudiantes considera que herramientas como Quizizz serían útiles para mejorar su aprendizaje y corregir con mayor eficiencia sus errores. A raíz de lo mencionado, los autores implementaron el uso de Quizizz, con lo cual se observó un avance significativo en la comprensión de los contenidos, acompañado de un desempeño académico más alto en relación con los métodos convencionales, lo que favoreció el proceso de aprendizaje y fomentó un entorno educativo más interactivo y motivador.

1.1.2. Antecedentes nacionales

A nivel nacional, también se han desarrollado investigaciones en torno a la influencia de Quizizz en el aprendizaje, lo cual ha demostrado cómo esta herramienta ha contribuido a mejorar el logro y el interés académico de los alumnos de diversas instituciones educativas en el interior del país. Tal es el caso de Laura-De La Cruz et al. (2024), quienes en su estudio examinaron cómo los estudiantes de secundaria de una escuela pública perciben su actitud al usar Quizizz en las clases de inglés, y determinaron que la mayoría de estos considera que la herramienta se adapta a su modo de aprender. Asimismo, hallaron que la mayor parte de los estudiantes opina que Quizizz facilita la memorización de los conocimientos adquiridos, además de que permite valorar y autoexaminar el progreso en el aprendizaje del inglés. Sumado a ello, los estudiantes calificaron a Quizizz como una plataforma atractiva, estimulante y entretenida que los incentiva a mejorar y a ser más dedicados en la asignatura; por tanto, incrementa su motivación intrínseca y extrínseca. Con base en el estudio, se identifica que la herramienta Quizizz posee un componente cognitivo y emocional que impacta de forma moderada pero significativa en la actitud del estudiante. Así, los estudiantes confirman que las herramientas de gamificación como Quizizz son adecuadas para activar conocimientos previos, practicar y desarrollar ejercicios, así como para sentirse motivados por aprender.

Por su parte, Vicente (2022) demostró los impactos significativos del uso de la plataforma Quizizz en los procesos de enseñanza-aprendizaje a distancia del idioma inglés en estudiantes de primer grado de secundaria. En tal sentido, halló que la mayoría de los

estudiantes no tuvo dificultades para acceder a la plataforma Quizizz; mientras que, en cuanto a la aceptación del entorno, el acceso, el uso continuo en clases virtuales y el contenido, todos expresaron una opinión positiva, y destacaron su utilidad, especialmente en actividades de evaluación. Además, según los resultados de la prueba previa y posterior (pretest y posttest) que aplicó, Quizizz contribuyó a reforzar y potenciar el aprendizaje del inglés en la parte gramatical.

A su vez, Cerna (2024), en Lima, analizó de qué manera la plataforma educativa Quizizz incide en el fortalecimiento de las competencias matemáticas en estudiantes de tercer grado de secundaria, considerando su impacto en el rendimiento académico y la motivación hacia el aprendizaje, dado que, como consecuencia de la pandemia, numerosos estudiantes habían evidenciado un bajo desempeño en el área de matemáticas. En los resultados, identificó que, tras el uso de Quizizz, la mayoría de los estudiantes alcanzó un nivel elevado; en concreto, se observó que el 45 % de los alumnos se ubicó en un nivel alto, el 31 % en un nivel intermedio y únicamente el 24 % presentó un nivel bajo.

Igualmente, en Lima, los autores Rojas y Tucto (2024) determinaron que existe una relación significativa entre el uso de la herramienta Quizizz y la comprensión de lectura del idioma inglés en estudiantes de tercero de secundaria, de modo que, a medida que se emplee con más regularidad la plataforma Quizizz en la enseñanza, se alcanzará un nivel más alto de comprensión lectora en el idioma, la cual abarca los niveles literal, inferencial y criterial. Los hallazgos de este estudio evidencian que el uso constante de herramientas digitales como Quizizz puede fortalecer el aprendizaje y optimizar la calidad del proceso educativo. De manera similar, Laura-De La Cruz y Tolentino (2022), a partir de su estudio realizado en Tacna con estudiantes de nivel superior, establecieron la influencia de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del inglés, y destacaron que más de la mitad de los estudiantes participantes lograron alcanzar un nivel mayor en el idioma y evidenciaron una mejora, luego de que se implementó Quizizz en el aula.

Por otra parte, se han desarrollado estudios en relación con Quizizz como recurso para fortalecer la retroalimentación en el proceso de aprendizaje, ya que su interfaz interactiva y dinámica permite a los estudiantes y docentes ajustar sus procesos de aprendizaje autónomo y

enseñanza personalizada, respectivamente. Por ejemplo, Robles-Gonzales *et al.* (2022), en Tacna, describieron cómo los estudiantes universitarios de la especialidad de idioma extranjero perciben el uso de Quizizz como una herramienta innovadora para aprender, y determinaron que la mayoría de los estudiantes manifiesta que Quizizz promueve una participación activa gracias a su presentación visual llamativa y entretenida. Por otra parte, los participantes coinciden en que Quizizz contribuye en el proceso de retroalimentación durante el aprendizaje, la cual se lleva a cabo tanto de forma asincrónica cuando se revisan las respuestas una vez finalizados los ejercicios en la plataforma, como de manera sincrónica al compartir los aprendizajes en clase. Además, los resultados indicaron que mediante el uso de Quizizz, los estudiantes pueden identificar sus fortalezas y debilidades, ya que la plataforma brinda una retroalimentación inmediata sobre las respuestas, así como también ofrece un resumen al finalizar el cuestionario, lo cual resulta útil para repasar y mejorar en los aspectos en los que presentan mayores errores.

Otro estudio relacionado es el de Polack (2024), quien determinó en qué medida Quizizz mejora las capacidades de evaluación formativa en docentes de una institución educativa en Ica. Así, los resultados evidenciaron que el uso de Quizizz ayudó a los docentes a aplicar evaluaciones de un modo formativo, es decir, orientado a identificar los avances y necesidades de los estudiantes en tiempo real. En relación con la presente investigación, este estudio evidencia que Quizizz facilita una retroalimentación más rápida y efectiva, lo cual posibilita que el docente guíe el aprendizaje de manera continua.

1.2. Bases teóricas

1.2.1. Teoría de aprendizaje constructivista

La teoría del aprendizaje constructivista se fundamenta en la idea de que el estudiante es el constructor activo de su conocimiento, ya que relaciona experiencias previas con nuevas y otorga significado a la información adquirida con la guía del docente; el constructivismo incrementa la participación activa de los estudiantes, fomenta la resolución de problemas reales,

potencia la lectoescritura y aprovecha recursos tecnológicos e innovadores para construir conocimiento de manera cooperativa, lo cual genera mayor independencia y autoconfianza (Caceres y Alvarado, 2024).

Aquí el rol del docente es ser mediador, y crea un ambiente que favorezca la participación, la colaboración y el desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes, mientras que los estudiantes asumen responsabilidades, exploran, formulan preguntas y aplican lo aprendido en contextos diversos; de esta manera, el constructivismo responde a las necesidades educativas actuales e impulsa un aprendizaje activo, reflexivo y adaptable a las características individuales (Vega y Gonzales, 2024).

Aplicar el modelo constructivista en la educación trae diversos beneficios, como fomentar la autonomía, la resolución de problemas, la adaptación a las necesidades individuales, la igualdad de trato y el aprendizaje colaborativo, el cual fortalece el sentido de solidaridad entre los estudiantes. De todos estos aportes, destaca la capacidad del constructivismo para ajustarse a las particularidades de cada alumno, pues ello potencia el logro de aprendizajes significativos y duraderos (Mora et al., 2023).

El estudiante debe ser el protagonista del aprendizaje mediante actividades que favorezcan la autoevaluación, la coevaluación y una evaluación constante con retroalimentación formativa que oriente y aclare dudas; por otro lado, el docente cumple un papel central como mediador, guía y proveedor de recursos. Para ello, diseña materiales accesibles, fomenta un aprendizaje interactivo y ofrece apoyo diferenciado a quienes lo requieran, con el fin de lograr un proceso dinámico, participativo y efectivo (Cuyo, 2024).

La retroalimentación puede ser entendida como parte de una fenomenología donde existe un involucramiento no solo social, sino también interactivo, entre el docente a cargo y los estudiantes, pues se establecen acuerdos y se coconstruyen conocimientos, con lo que se supera la unilateralidad clásica que recaía sobre el educador. En función de este enfoque, la comunicación docente-estudiante brinda el espacio para asimilar conocimientos, donde además se permite convertir las equivocaciones en oportunidades de crecimiento metacognitivo, participación continuada y saberes profundos (Herrera, 2023).

Este estilo pedagógico presenta una gran exigencia al profesorado, que consiste en planificar y lograr una aplicación eficiente de actividades que sean capaces de promover no solo la reflexión, sino también conectarla con saberes anteriores. Por ello, los docentes deben recibir capacitaciones que fortalezcan sus aptitudes para favorecer la formación inicial y continua de los jóvenes bajo su cargo; es necesario apoyarlos mediante la facilitación de herramientas tecnológicas y estrategias didácticas que respondan a las demandas de la educación actual (Araya, 2022).

Si bien este estilo de pedagogía presenta retos, también brinda beneficios, pues se motiva a los jóvenes a dejar de ser seres pasivos en su aprendizaje, con la capacidad de asimilar saberes en función de interacciones donde ellos son el centro de acción, de modo que alcanzan una comprensión estratégica y a profundidad de funciones conceptuales y hechos, accionan el pensamiento autónomo y crítico, y convierten el proceso educativo en un aspecto de manejo e impulso personal (Vega y Gonzales, 2024).

1.2.2. Evaluación formativa

La evaluación formativa se presenta como un elemento clave y transformador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su propósito es monitorear de manera continua el progreso de los estudiantes y ofrecer una retroalimentación oportuna y relevante para mejorar su aprendizaje. Se enfoca en prevenir retrasos y guiar a los estudiantes hacia el perfil de egreso que se desea, para lo cual proporciona información útil que permite a los docentes ajustar su enseñanza y ofrecer una retroalimentación personalizada y precisa (Valdez et al., 2023).

Con base en este panorama, el educando se posiciona como un personaje principal en su proceso de aprendizaje, y a la par, el docente figura como un personaje encargado de facilitar el camino de los estudiantes en su búsqueda de conocimiento reflexivo y crítico, lo que en su conjunto favorece un avance de importancia en la búsqueda del saber (Guevara et al., 2024). Es de este modo que la retroalimentación se posiciona como una estrategia que potencializa la integralidad del aprendizaje de los educandos alineados a los enfoques educativos que se basan en competencias. En conjunto, los resultados de la evaluación son visualizados no como una crítica o medición última de los saberes, sino como una oportunidad de aprendizaje continuo.

Además, todo este accionar le brinda al estudiante la posibilidad de reflexionar sobre su propio desarrollo, avizorar sus potencialidades y dar reconocimiento a sus habilidades, todo ello con el fin de que estén preparados para lidiar de manera efectiva con los desafíos educativos (Huauya et al., 2023). Las actividades fortalecen el ajuste de las sesiones educativas hacia las pretensiones estatales, pues les dan la oportunidad a los docentes de recabar datos sobre la efectividad de sus prácticas pedagógicas y, a la par, les dan la opción a los estudiantes de adaptar el aprendizaje a su vida de manera real y resolver problemas reales. Esta evaluación va más allá de simplemente asignar calificaciones, pues se centra en optimizar el aprendizaje de los estudiantes y guía su progreso en relación con los objetivos y competencias establecidos (Guevara et al., 2024).

1.2.3. Retroalimentación

La retroalimentación en el contexto educativo se define como el proceso pedagógico continuo que se fundamenta en la recopilación sistemática de evidencias del desempeño del estudiante, con el propósito de proporcionarle información clara, específica y oportuna acerca de sus logros, dificultades y progresos en el aprendizaje (Torres y Hernández, 2024). Al mismo tiempo, algo fundamental a tener en cuenta es que una de las finalidades de este sistema es brindarles control a los jóvenes sobre su proceso formativo, pues se les da dominio sobre todo el proceso y la conjunción de sus resultados, para lo cual se tienen en cuenta sus características individuales de aprendizaje. Es por ello que se dice que los docentes y los estudiantes actúan de forma conjunta para resolver las dificultades del proceso y comparten la guía estratégica que encamina a todo el sistema educativo (Morales et al., 2023).

La retroalimentación docente, entendida desde enfoques socioconstructivistas, es un proceso dinámico e interactivo en el que estudiantes y profesores participan activamente para construir aprendizaje, con lo que superan la visión tradicional centrada únicamente en la información transmitida por el docente. Dicho proceso requiere que los estudiantes desarrollen la capacidad de decodificar, juzgar y utilizar la información recibida para fortalecer sus estrategias, reducir las brechas de aprendizaje y avanzar hacia la autorregulación (Rios y Herrera, 2022).

La evaluación con devolución en el sistema formativo también se configura como un sustento que se encarga del fortalecimiento de un nexo que robustece la relación entre docentes y estudiantes, pues gracias a ello se facilita el intercambio de ideales internos y reflexiones propias. Todo lo que la configura está previamente seleccionado por el docente y puede variar en función de la temporalidad y la cantidad de menores bajo su cargo, lo cual da la oportunidad a todos los estudiantes de mejorar su desempeño previo (Burga et al., 2023).

A diferencia de la evaluación sumativa, que se limita a calificar resultados finales, la retroalimentación se inserta en un enfoque constructivista que promueve la participación activa del estudiante, ya que le brinda información precisa sobre sus avances, dificultades y aspectos que debe mejorar. Por lo cual, se dice que este proceso constituye un mecanismo mediante el cual el docente recoge, valora y utiliza información sobre el desempeño del estudiantado para orientar y mejorar su aprendizaje de manera continua (Valdez et al., 2023).

Las maneras en que se ofrece la retroalimentación se apoyan en la formulación de interrogantes abiertas que propicien el razonamiento, clasifiquen y señalen criterios de valoración que sean medibles con evidencias; todo ello infunde un profundo sentimiento de reconocimiento de logro que impulsa de manera positiva la autoestima, con lo que, a su vez, se refuerza el andamiaje y se acortan los límites entre el estado actual y el logro esperado (Farfan et al., 2022). Desde la perspectiva pedagógica, el estudiante se beneficia a través de la condensación de ideas, tanto propias como las de su docente a cargo; también se ve favorecido con el conocimiento sobre sus fortalezas, pero también sobre aquellas áreas o aspectos que aún necesitan mejora. Asimismo, fortalece la práctica docente al brindar datos que permiten ajustar estrategias, metodologías y recursos para orientar de manera más efectiva el proceso formativo. Para que sea significativa, esta debe ser constructiva, centrarse en procesos cognitivos y resaltar inicialmente los aspectos positivos para generar una disposición emocional favorable (Tamayo et al., 2023).

La retroalimentación debe ser clara, precisa y coherente con los propósitos planteados; esta debe ser un proceso dialógico que requiere generar condiciones para mensajes eficaces y verdaderos intercambios entre docente y estudiante. Permite identificar el estado inicial del

estudiante y los recursos cognitivos con los que cuenta, y se convierte así en una herramienta para planificar la enseñanza y promover la práctica reflexiva del maestro (Cruzado et al., 2023).

En este contexto, la retroalimentación adquiere diversas formas: informal, formal, escrita, verbal, audiovisual, directa o entre pares, y se sustenta en el uso de plataformas digitales, entornos virtuales y recursos tecnológicos que facilitan el diálogo, la reflexión y la regulación del aprendizaje. Su importancia radica en que orienta la mejora continua, promueve la autoevaluación y la coevaluación, y favorece la autonomía y el involucramiento activo del estudiante, lo cual la diferencia claramente de la simple calificación al centrarse en analizar y comprender los procesos del aprendizaje (Gutierrez et al., 2021).

También se define como aquella que describe con precisión los aspectos del desempeño estudiantil que requieren mejora e indica de manera clara las acciones necesarias para avanzar más allá de la simple cuantificación de los aprendizajes. Además, se reconoce que los estudiantes no solo reciben retroalimentación, sino que también actúan como productores de esta, tanto en la autoevaluación como en la coevaluación con sus pares, mientras que el contexto educativo y los climas escolares positivos potencian su impacto en la motivación y el desempeño académico (Dával y Huertas, 2024).

Para establecer las dimensiones de la retroalimentación se considera lo referido por el Ministerio de Educación en las “Nociones básicas de retroalimentación en el marco de la evaluación formativa”, donde se comprenden cuatro tipos: la retroalimentación por descubrimiento, que guía al estudiante para identificar por sí mismo cómo mejorar y reconocer el origen de sus aciertos o errores; la retroalimentación descriptiva, que brinda información oportuna y clara sobre qué está bien o mal en su desempeño y cómo puede avanzar; la retroalimentación elemental, que se limita a señalar si la respuesta es correcta o incorrecta sin mayor explicación; y la retroalimentación grupal, donde el docente ofrece comentarios a un grupo de estudiantes mientras trabajan de manera conjunta (MINEDU, 2022; MINEDU, 2018).

Por tanto, para el presente estudio se entenderá la retroalimentación efectiva como un proceso pedagógico continuo y bidireccional que busca mejorar el aprendizaje del estudiante mediante

la comunicación clara, específica y oportuna de información sobre su desempeño, logros y dificultades.

1.2.4. Dimensiones de retroalimentación

Retroalimentación por descubrimiento

La retroalimentación por descubrimiento o reflexión en la evaluación formativa es una estrategia que permite a los estudiantes aprender a partir de su propia reflexión y análisis sobre su desempeño. Esta retroalimentación se estructura en cinco acciones principales: formular preguntas que guíen al estudiante hacia la reflexión, señalar los aspectos del trabajo que requieren atención o refuerzo, reconocer los avances y logros obtenidos, ofrecer sugerencias para mejorar y brindar el apoyo necesario para superar dificultades (Valdez et al., 2023).

El docente tiene un rol clave en este proceso; su tarea no es dar la respuesta directamente, sino guiar al estudiante hacia la solución correcta, observar sus respuestas y entender cómo razona. Esto implica interpretar los errores, hacer preguntas que fomenten la reflexión, ofrecer explicaciones adicionales cuando sea necesario y brindar apoyo emocional. Se requiere que el docente tenga experiencia y habilidades para manejar situaciones emocionales y generar un ambiente de confianza, donde el estudiante se sienta seguro de expresar sus dudas y aprender de ellas (De la Cruz, 2024).

A diferencia de los sistemas tradicionales que corrigen errores de manera imperativa, en entornos de descubrimiento el sistema debe aconsejar y no imponer, lo que deja al estudiante la libertad de aceptar o rechazar la ayuda. El rol de los modelos de aprendizaje es inferir lo suficiente del comportamiento del alumno para orientar su exploración y generar apoyo justo en las fases donde suelen ocurrir dificultades. La retroalimentación no es directa ni expositiva, sino que está orientada a guiar el descubrimiento del propio estudiante (Veermans y Van Jooling, 1998).

Retroalimentación descriptiva

La retroalimentación descriptiva resulta más eficaz que las calificaciones o puntajes para mejorar el aprendizaje, ya que orienta al estudiante sobre cómo avanzar en su proceso y fomenta la motivación intrínseca. A diferencia de los reportes numéricos, que suelen distraer y generar ansiedad, los comentarios centrados en la tarea promueven la reflexión, el interés en la actividad y el desarrollo de habilidades metacognitivas, lo que beneficia tanto a estudiantes de bajo como de alto rendimiento (Ling et al., 2017).

Al analizar la retroalimentación según su tipo, forma y fuente, se destaca la participación activa de docentes y estudiantes. De esta manera, la retroalimentación no garantiza el aprendizaje, pero sí incrementa la probabilidad de que el estudiante reflexione, se autoevalúe y mejore su producto académico, lo cual promueve aprendizajes autónomos y de calidad en la educación universitaria (Ibañez et al., 2022).

La retroalimentación descriptiva constituye una dimensión clave en los procesos de evaluación formativa, pues permite optimizar el aprendizaje al ofrecer información específica y puntual sobre el desempeño del estudiante, y corrige errores a partir de la evidencia recogida. Este tipo de retroalimentación se asocia significativamente con el aprendizaje colaborativo, lo que favorece el desarrollo de competencias esenciales en los estudiantes. La retroalimentación descriptiva no solo orienta el proceso de aprendizaje de manera constructiva y oportuna, sino que también evita prácticas ineficaces de retroalimentación (Ramos, 2024).

Se encuadra al interior de la evaluación formativa debido a su capacidad para guiar a los menores no solo hacia la detección de sus avances, sino también hacia el reconocimiento de oportunidades de mejora a través de mensajes comentados de manera clara que sean capaces de especificar los criterios que se utilizaron. También se destaca que la eficacia de esta se orienta más hacia cuando se da de manera autónoma, que no se dé en función de calificaciones y sin la necesidad de generar cumplidos. Esto no debe ser confundido: este tipo de retroalimentación no se enfoca simplemente en dar juicios generales, sino que es capaz de comunicar detalladamente lo alcanzado, lo que promueve la reflexión y la autorregulación del estudiante a partir de su propio trabajo (Muñoz, 2020).

Este tipo de descripción en el aula se caracteriza por ofrecer información clara y específica sobre el desempeño del estudiante, enfocándose únicamente en el trabajo realizado y no en la persona. Debe brindarse de manera inmediata o en un tiempo cercano a la situación de evaluación, lo que permite que los estudiantes comprendan y apliquen las orientaciones recibidas, e implica la participación activa del alumnado, quien no solo recibe la información, sino que reflexiona y actúa sobre ella para mejorar su aprendizaje. Este tipo de retroalimentación se distingue por ser estructurada, detallada y orientada a describir logros y aspectos a perfeccionar, y se consolida como una herramienta pedagógica que potencia el aprendizaje y la autorregulación (Nuñez et al., 2024).

Retroalimentación elemental

La retroalimentación elemental se caracteriza por no brindar un exceso de pistas sobre la respuesta correcta, sino por confirmar o rechazar de manera puntual las respuestas de los estudiantes, lo que facilita un proceso de aprendizaje más claro y directo. Al ofrecer comentarios concretos y específicos, cumple un papel crucial en el desarrollo del estudiante, puesto que permite un aprendizaje más efectivo al orientar sus esfuerzos hacia los aspectos que requieren mayor atención (Ramos, 2024).

Ocurre cuando el docente únicamente indica si la respuesta o procedimiento realizado por el estudiante es correcto o incorrecto, sin brindar herramientas adicionales que le permitan profundizar en su aprendizaje o aplicarlas en otras actividades. Se limita a una validación básica del desempeño, lo que puede resultar insuficiente para orientar de manera completa el proceso formativo (Vasquez et al., 2025).

Retroalimentación grupal

La retroalimentación grupal se configura como una estrategia emergente que complementa la retroalimentación del profesorado y la retroalimentación entre pares, ya que permite integrar distintas perspectivas en un proceso colectivo de revisión y aprendizaje. Fomenta la interacción colaborativa, el contraste de ideas y la coconstrucción del conocimiento, aspectos que enriquecen las dimensiones afectiva, conductual y cognitiva del compromiso estudiantil.

Asimismo, se sabe que los estudiantes responden de manera más profunda a la retroalimentación sobre errores lingüísticos cuando esta proviene de sus compañeros, lo cual sugiere que la retroalimentación grupal podría potenciar este efecto al reunir diversas observaciones en un espacio compartido de discusión (Cheng et al., 2023).

A través del intercambio de comentarios y sugerencias, los estudiantes construyen un espacio de diálogo donde se reconocen mutuamente como agentes de aprendizaje, lo que favorece la negociación de significados y la construcción colectiva del conocimiento. Todo este proceso fortalece la cohesión grupal al fomentar un ambiente de apoyo y respeto en el que se desarrollan habilidades sociales; el carácter interactivo de la retroalimentación en grupo permite que los estudiantes comparen diferentes perspectivas, identifiquen errores comunes y aprendan de las experiencias de sus compañeros (Diemas, 2025).

En discordancia con la retroalimentación clásica brindada por el docente, el tipo grupal tiene potencialidades sobre el impulso de cuestionamientos y la valoración de cuáles son las observaciones que tienen la necesidad de ser tomadas en cuenta. Por lo que se les permite criticar a quienes los califican, es decir, se les da una oportunidad metacognitiva de crítica y reflexión, lo que se ve reflejado en la autoevaluación *a posteriori* y la edición anónima. Por lo tanto, se refiere que este tipo de retroalimentación incrementa su confianza (Rouhi et al., 2020).

Es válido mencionar que diversidad de constructos teóricos sustentan este tipo de enfoque, pues se destaca y reitera que la inclusión del factor social y el andamiaje son impulsores de las vertientes del aprendizaje. Es importante aclarar que la eficacia de este tipo de sistemas depende en gran medida de la potencialidad que tengan los jóvenes para ejercerla, es decir, de su opción a brindar comentarios pertinentes y de la calidad de la planificación de la sesión (Rouhi et al., 2020).

1.2.5. Importancia de la retroalimentación

La retroalimentación se constituye como un elemento central en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues permite a los estudiantes conocer sus fortalezas, identificar sus áreas de mejora y orientar sus esfuerzos hacia el logro de los objetivos educativos. No solo contribuye a

consolidar los aprendizajes, sino que también fomenta la autorregulación, la autoevaluación y la autonomía del alumnado, lo cual promueve que asuman un papel activo y responsable en su proceso formativo (Huayhua et al., 2021).

La retroalimentación puede ser más eficaz al adaptarse a la probabilidad de desempeño del alumnado, lo que fortalece tanto la precisión en la ejecución de tareas como la motivación intrínseca. Impacta positivamente en la percepción de las propias capacidades, la motivación y el rendimiento; mientras que la evaluación formativa, al combinarse con estrategias de autorregulación, permite que los estudiantes reconozcan y controlen sus procesos cognitivos, y desarrollen así autonomía y metacognición (Cañarte et al., 2024).

Su función mediadora permite que los saberes impartidos por el docente sean apropiados por los estudiantes a partir de los conocimientos previos y facilitar la construcción de nuevos aprendizajes. La efectividad de la retroalimentación depende del compromiso tanto del docente como del estudiante, ya que el primero debe capacitarse y emplear estrategias y métodos adecuados, mientras que el segundo debe involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje (Ponce y Mamani, 2024).

Constituye un elemento central dentro de la evaluación formativa, ya que permite que tanto estudiantes como docentes participen activamente en la mejora continua del aprendizaje. Los alumnos reciben información relevante sobre sus avances, dificultades y logros en relación con los objetivos educativos, lo que les facilita reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje y tomar decisiones para superarse. Asimismo, la retroalimentación orienta la actuación del docente, lo que le permite ajustar sus estrategias pedagógicas y optimizar la consecución de los objetivos de enseñanza, lo que asegura que la evaluación deje de ser un acto meramente cuantitativo y se convierta en un proceso formativo, continuo y significativo (Guevara *et al.*, 2024).

La retroalimentación se constituye como una estrategia fundamental dentro del proceso formativo, ya que permite que tanto estudiantes como docentes participen activamente en la mejora del aprendizaje. Se integra al entorno evaluativo del aula, lo cual promueve que los estudiantes perciban las críticas de manera constructiva, planifiquen sus acciones y ejecuten

pasos orientados a la mejora, y evita que las observaciones se utilicen en su contra (Tamayo *et al.*, 2023).

Se configura como un componente esencial y transformador del proceso educativo, y trasciende su concepción tradicional como un instrumento meramente correctivo o sumativo, para convertirse en una estrategia formativa, dialógica y afectiva. Su efectividad depende de la articulación de tres dimensiones clave: estrategias, percepciones y afectos, las cuales interactúan para favorecer un aprendizaje profundo, autónomo y significativo (García, 2025).

La evaluación formativa también se concibe como un conjunto de estrategias pedagógicas orientadas a describir, analizar, valorar y guiar la progresión de los aprendizajes de los estudiantes según objetivos previamente establecidos. Su fundamento se sustenta en la interacción entre el estudiantado y el profesorado, en la que la retroalimentación actúa como puente entre el aprendizaje y la evaluación formativa, ya que proporciona información sobre el desempeño tanto a docentes como a estudiantes (Dával y Huertas, 2024).

1.2.6. Funciones de la retroalimentación

La función de la retroalimentación en la educación se fundamenta en su capacidad de regular, mejorar y orientar el aprendizaje del estudiante a lo largo de todo el proceso formativo. Más allá de la mera corrección o calificación, la retroalimentación constituye un proceso comunicativo y bidireccional que permite reducir brechas de aprendizaje, favorecer la comprensión de los contenidos y promover la autorregulación del estudiantado (Sánchez *et al.*, 2023).

Otra función consiste en impulsar el aprendizaje continuo mediante un proceso comunicativo que orienta, regula y mejora el desempeño del estudiante, especialmente cuando se concibe desde un enfoque formativo y dialógico. Al operar como un mecanismo de apoyo permanente, la retroalimentación formativa dialógica contribuye a fortalecer la autorregulación, al proporcionar información oportuna que ayuda al estudiante a monitorear sus avances, ajustar estrategias, comprometerse con la tarea y disminuir conductas como la procrastinación, la cual está asociada a la falta de claridad, valor o inmediatez en la información recibida (Nedrehagen *et al.*, 2025).

La capacidad de retroalimentar tiene dentro de sus funciones mejorar el aprendizaje, el rendimiento y la comprensión del estudiante a través de información oportuna, útil y orientada al progreso, ya que permite a los estudiantes identificar fortalezas, debilidades y áreas de mejora, lo cual facilita el desarrollo de competencias y la profundización del aprendizaje. Es decir, su valor radica en que, cuando es eficaz y coherente con los resultados de aprendizaje, se convierte en uno de los mecanismos más poderosos para potenciar el aprendizaje en la educación superior, ya que promueve el diálogo pedagógico, fortalece la motivación y contribuye de manera significativa a la mejora del desempeño académico (Williams, 2024).

Con el pasar del tiempo, el uso de estas herramientas de tipo interactivo es capaz de modelar la autoimagen del joven, lo que fortalece su sensación de autoeficacia, incrementa los aspectos propios de su motivación y, además, abre la puerta a una disposición positiva ante la retroalimentación, lo que en buena medida favorece su desarrollo cognitivo y autorregulatorio (Daumiller y Meyer, 2025).

También es importante destacar su función formativa, pues favorece la justicia en el sistema de calificaciones, ya que, al brindar una perspectiva inmediata y detallada del avance de los jóvenes, facilita el ejercicio docente y lo hace de forma concienzuda, pues permite valorar el desempeño inmediatamente. En el caso de los jóvenes, les permite fortalecer su compromiso con las tareas y abre paso a la reflexión sobre su accionar (Sánchez et al., 2023).

Es así que es permisible afirmar que la retroalimentación es uno de los pilares que asegura la calidad en los sistemas de educación contemporáneos, debido a su capacidad para enriquecer la experiencia formativa y superar las clásicas formas de devolución de información, especialmente en el ámbito de la educación (Qafzezi y Lama, 2024).

La retroalimentación se convierte en un proceso pedagógico relacional y bidireccional que no solo mejora el rendimiento, sino que transforma al estudiante en un agente activo de su aprendizaje, lo cual se alinea con los principios del aprendizaje profundo, la autorregulación y el protagonismo estudiantil que demanda la educación superior contemporánea (Nedrehagen *et al.*, 2025).

1.2.7. Barreras para la retroalimentación

Las barreras para recibir retroalimentación en la educación superior surgen de problemas de comunicación, limitaciones de los docentes, dificultades que enfrentan los estudiantes y restricciones dentro de las instituciones. A menudo, la retroalimentación es confusa o llega tarde. Asimismo, los docentes no siempre tienen la formación o el tiempo necesario para ofrecer comentarios útiles, y los estudiantes pueden no estar familiarizados con el *feedback* o verlo como algo punitivo. Además, hay factores culturales que complican la crítica directa y estructuras educativas que se enfocan más en evaluaciones sumativas y manejan grupos grandes, lo que dificulta un proceso continuo y dialogado (Poursaberi *et al.*, 2023).

Existen factores, principalmente emocionales, que pueden reflejar rechazo al ejercicio de retroalimentar, de los cuales los principales son la vergüenza, la frustración o, inclusive, la ansiedad. También se puede deber a cuestiones de interferencia del mensaje a causa de terminología técnica o de un mensaje incipiente. De la misma forma, este fenómeno se puede vincular a aspectos sociales debido a una lejanía no solo con los pares, sino también con el docente. También puede estar vinculado a cuestiones contextuales como el poco tiempo o el exceso de deberes en casa. Otros aspectos a tener en cuenta son el género del estudiante y las experiencias anteriores con este tipo de actividades, pues, en función de ello, la mayoría de las veces los menores interpretan o prevén resultados sobre su rendimiento (Lipnevich y Lopera, 2025).

A esto se suman problemas de comunicación asociados a entornos virtuales, lo cual reduce la calidad de las interacciones y limita las oportunidades de una retroalimentación oportuna y personalizada. Factores individuales como la autoeficacia docente, la falta de experiencia previa con entornos virtuales o percepciones de baja utilidad y alta dificultad en el uso de la tecnología también limitan la emisión de retroalimentaciones efectivas y consistentes (Kaqinari, 2023).

La ausencia de formación explícita en cómo interactuar con el *feedback* limita aún más su aprovechamiento, lo que impide que los estudiantes lo integren de manera crítica y constructiva en su aprendizaje. Además, la persistencia de prácticas unidireccionales, en las que el *feedback*

se transmite sin diálogo ni apoyo, dificulta el desarrollo de procesos interactivos que favorezcan la autorregulación y el uso efectivo de los comentarios (Vakili *et al.*, 2025).

1.2.8. Condiciones para una retroalimentación efectiva

Las condiciones para una retroalimentación efectiva en entornos digitales requieren una comprensión clara de su naturaleza, un rol activo del estudiante y un uso pertinente de la tecnología. La retroalimentación debe superar la visión tradicional que la reduce a la transmisión de información desde el docente hacia el alumno, pues este enfoque limita la participación del estudiante y disminuye su involucramiento real en el proceso. La incorporación de tecnologías digitales debe orientarse no solo a automatizar comentarios o aumentar la cantidad de información generada, sino a mejorar la calidad, pertinencia y oportunidad de la retroalimentación, para garantizar que esta sea significativa y accesible (Jensen *et al.*, 2021).

Una retroalimentación es efectiva cuando ofrece al alumno oportunidades claras para comprender, reflexionar y autoevaluar su propio aprendizaje, lo cual permite corregir errores y perfeccionar actividades en el momento en que lo necesitan. Su eficacia también depende de que los docentes logren superar la limitada práctica tradicional y transiten hacia procesos formativos que clarifiquen criterios y acompañen el progreso del estudiante (Eslava *et al.*, 2024).

Es indispensable que el docente clarifique qué constituye un buen desempeño, explicita criterios y estándares, y brinde información de alta calidad que permita al estudiante entender sus avances y dificultades. Una retroalimentación efectiva también debe facilitar la autoevaluación durante el aprendizaje, promover el diálogo entre docentes y estudiantes, y fortalecer creencias motivacionales positivas que influyan en el compromiso con la tarea. Además, el *feedback* debe ofrecer oportunidades reales para que el alumnado compare su rendimiento actual con el deseado y ajuste sus estrategias, al integrar el *feedback* interno con el *feedback* externo proveniente de docentes, pares u otros medios (Hernandez *et al.*, 2021).

La retroalimentación efectiva requiere condiciones institucionales que favorezcan la transformación digital, ya que el acceso desigual a herramientas tecnológicas limita la

posibilidad de generar una retroalimentación continua, descriptiva y reflexiva. Para que esta impacte de manera significativa, debe apoyarse en estrategias digitales, fortalecer competencias académicas y promover aprendizajes significativos, y contribuir así a mejorar la calidad educativa y el desempeño de los estudiantes, especialmente en entornos con mayores carencias pedagógicas y tecnológicas (Eslava *et al.*, 2024).

1.2.9. Herramienta digital Quizizz

Quizizz es una aplicación web y móvil orientada a la educación, lo que les permite a los docentes crear cuestionarios y juegos educativos para estudiantes que ofrecen retroalimentación instantánea y promueven la gamificación (Universidad Politécnica de Valencia, 2025). Al mismo tiempo, es una web o aplicación gratuita que permite la creación de cuestionarios en línea, en los que las opciones de respuesta se dan mediante el juego directo, como tarea o de manera individual (Ruiz D., 2019). Nació con la idea de apoyar la evaluación formativa y, gracias a sus variadas herramientas, brinda a los alumnos la oportunidad de practicar y aprender en un ambiente dinámico y motivador, donde el juego se convierte en parte del aprendizaje (Laura *et al.*, 2021).

El uso de Quizizz puede situarse en diferentes momentos de la clase al adaptarse a las necesidades observadas; por ejemplo, puede emplearse como motivación —la cual es parte de la retroalimentación—, como una actividad dentro del desarrollo de la sesión de aprendizaje o para recopilar saberes previos (Laura *et al.*, 2024). La utilización de la herramienta se desarrolla a través de sencillos pasos: se comienza entrando a la web y registrándose para acceder a la creación de la actividad, se personaliza en función de los requerimientos y se obtiene un código o pin que será brindado a los estudiantes (Magadán y Rivas, 2022). Así, su uso permite la creación rápida de cuestionarios, pruebas breves o exámenes, el seguimiento de actividades y el control de la comprensión de los temas mediante estadísticas en tiempo real (Gamboa *et al.*, 2022).

Por su parte, la implementación de Quizizz se concibe como una estrategia pedagógica de carácter lúdico orientada a fortalecer el desarrollo de competencias fundamentales en estudiantes de distintos niveles. Es así que esta herramienta digital fomenta una cultura de

evaluación permanente en la práctica educativa, lo cual facilita al docente la realización del proceso de retroalimentación (Farfán-Pimentel *et al.*, 2023), que, a su vez, promueve la mejora continua de las habilidades y capacidades de los estudiantes en las diferentes asignaturas al integrar el componente motivacional y participativo.

También es importante considerar la influencia de Quizizz en la participación y motivación estudiantil, dado que la herramienta no se restringe únicamente a la evaluación individual, sino que fomenta la interacción activa y dinámica en grupo; por tanto, propicia un ambiente de aprendizaje cooperativo y estimulante en el cual los estudiantes experimentan el proceso formativo de manera motivadora, al tiempo que colaboran en la resolución conjunta de cuestionarios (Torres y Hernández, 2024).

En tal sentido, Quizizz incrementa la participación del estudiante durante las clases, incluso en aquellas asignaturas que son percibidas como poco atractivas o carentes de aplicabilidad práctica, lo que impacta positivamente en el proceso de aprendizaje y en la calidad de los trabajos académicos. Ello se debe a que la implementación de recursos digitales se considera innovadora e interesante para los estudiantes (Gómez, 2020).

El uso de la herramienta Quizizz ha cobrado especial relevancia en los últimos años debido a su accesibilidad, carácter gratuito y facilidad de integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Esta permite a los docentes crear, adaptar y compartir cuestionarios interactivos que favorecen la motivación, la participación activa y el aprendizaje autónomo de los estudiantes, al ofrecer retroalimentación inmediata y un entorno dinámico que hace más amena la adquisición de conocimientos (Mason y Yunus, 2021).

Se sustenta en los principios del conectivismo, al promover un aprendizaje inmerso en la era digital mediante redes de interacción que favorecen la autonomía, la creatividad y la motivación del estudiante; su carácter interactivo impulsa la participación activa, la retroalimentación inmediata y el compromiso del alumno durante las sesiones virtuales, aspectos especialmente relevantes en contextos donde la falta de concentración y el bajo rendimiento académico son frecuentes (Robles *et al.*, 2022).

Como aplicación diseñada para apoyar el aprendizaje basado en juegos, Quizizz ofrece elementos propios del mundo lúdico que convierten la evaluación y la autoevaluación en experiencias interactivas y estimulantes. Su relevancia aumentó debido a la necesidad de adoptar medios innovadores, efectivos y eficientes que mantuvieran activo el proceso educativo, lo que permitió a los docentes promover habilidades críticas, constructivas e innovadoras. Además, al funcionar como herramienta para medir la comprensión de contenidos, Quizizz facilita la retroalimentación inmediata y un aprendizaje más dinámico (Kristiani *et al.*, 2020).

Teniendo en cuenta todo lo anterior, para el presente trabajo se entenderá Quizizz como una herramienta digital educativa de carácter lúdico y participativo que combina la evaluación formativa con la gamificación, lo que permite a los docentes crear cuestionarios y juegos interactivos que promueven la retroalimentación inmediata y el aprendizaje activo.

1.2.10 Importancia del uso de las Quizizz en la educación

Quizizz es una herramienta increíblemente útil que ofrece cuestionarios en línea, lo que ayuda a motivar, evaluar y dar retroalimentación a los estudiantes. Facilita un aprendizaje activo y atractivo, incluso en esos entornos virtuales donde la interacción puede ser un poco limitada. Esta plataforma es clave para mantener el interés de los niños y niñas, quienes realmente necesitan dinámicas participativas para mantener su atención y una actitud positiva durante las clases a distancia. Por eso, Quizizz se vuelve tan relevante, ya que impacta de manera positiva en las actitudes y la motivación de los alumnos, y abarca tanto sus aspectos cognitivos y evaluativos como su motivación intrínseca y extrínseca. Sin duda, es un recurso valioso para enfrentar los retos educativos que tenemos hoy en día (Alvarez *et al.*, 2021).

El uso de Quizizz en el ámbito educativo es crucial, ya que aplica los principios de la gamificación, una estrategia que aumenta la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes mediante elementos típicos de los juegos. Quizizz tiene el potencial de gestionar espacios más dinámicos, pues en su puesta en escena se incluyen tablas de clasificación y sistemas que tienen la capacidad de jerarquizar mediante el uso de puntuaciones o el otorgamiento de insignias. El uso de esta tipología instrumental en la educación facilita la

asimilación y la conciencia del aprendizaje, y favorece la capacitación continuada apoyada en pares. Además, propicia el sostenimiento consciente de la atención, con lo cual, en su conjunto, favorece enormemente el rendimiento académico (Magadan y Rivas, 2022).

De la misma forma, la gamificación ha logrado ser posicionada como un factor de alta eficacia para el incremento de aspectos motivantes, especialmente en el grado de compromiso y convicción académica de los jóvenes, aspectos clave para mejorar su rendimiento y comprensión. Estudios anteriores muestran que los estudiantes valoran positivamente el aprendizaje gamificado, ya que facilita la comprensión de conceptos gramaticales y fomenta un involucramiento activo en las actividades. Además, herramientas digitales como Quizizz, similares a Kahoot o Socrative, han demostrado ser eficaces para fortalecer la motivación, facilitar un aprendizaje significativo y desarrollar habilidades lingüísticas. Por ello, se considera un recurso valioso, ya que ofrece una forma dinámica y atractiva de practicar contenidos y promueve un aprendizaje más efectivo y adaptado a las necesidades de los estudiantes actuales (Pham, 2023).

La utilización de este tipo de técnicas para las actividades en el aula favorece enormemente la retroalimentación inmediata, con lo que se da espacio a los menores para que tomen conciencia de forma eficiente sobre el avance que realizan y los aspectos que necesitan mejorar a futuro. Por su parte, Quizizz tiene la capacidad de mejorar aspectos atencionales y sociales como la cooperación integral entre los menores, el ejercicio sano de la convivencia y, sobre todo, el respeto, lo que asegura el espacio de aula para que el docente pueda valorar y guiar el sistema de aprendizaje con mayor tenacidad y control. En resumen, Quizizz se convierte en un recurso esencial para fomentar comportamientos positivos, dinamizar las clases y apoyar el logro de objetivos educativos, especialmente en un contexto donde la gamificación se establece como una estrategia innovadora para promover aprendizajes significativos (Maraza et al., 2022).

Favorece el aprendizaje como un proceso social mediado por incentivos, la interacción y las herramientas digitales, ya que promueve la observación, la colaboración y el desarrollo de habilidades cognitivas dentro de un entorno dinámico y lúdico. Además, al ofrecer experiencias

flexibles, diversas e interactivas, permite que los estudiantes actúen de manera autónoma, demuestren competencia y aprendan junto a sus pares, lo que incrementa el disfrute y la concentración en los contenidos. Su gran capacidad para generar curiosidad, apoyar la creatividad y facilitar aprendizajes significativos la convierte en una herramienta valiosa, especialmente en niveles educativos superiores donde aún existe una limitada exploración de estas estrategias, lo que subraya la necesidad de su incorporación para enriquecer los entornos de enseñanza-aprendizaje (Sitompul *et al.*, 2023).

1.2.11 Beneficios pedagógicos de las Quizizz

Los beneficios pedagógicos de usar Quizizz en la educación son realmente notables. Este recurso tiene la capacidad de aumentar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo a través de la gamificación. Permite a los docentes crear cuestionarios dinámicos y personalizados, lo que hace que la entrega de contenidos sea más creativa y transforma las clases tradicionales en experiencias interactivas y atractivas para los estudiantes. Al incorporar elementos lúdicos como puntajes, recompensas, competencia amistosa y retroalimentación inmediata, ayuda a reducir el estrés que a menudo se asocia con las clases difíciles, fortalece el pensamiento crítico, promueve habilidades de interacción social y genera un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo (Parrales *et al.*, 2024).

Se ha podido comprobar que, mediante el uso concienzudo de dinámicas lúdicas parecidas a las de Kahoot, se da un acelerado proceso de mejora sobre el aprendizaje, además de un incremento de valor sobre las respuestas acertadas en los cuestionamientos. De esta manera, los jóvenes ven con buenos ojos este tipo de apoyos académicos debido a que son vistos como aliados en su estudio y preparación para evaluaciones formales. Mediante el uso de este tipo de herramientas en los procesos educacionales se debe asegurar el acceso de la totalidad del grupo, pues de lo contrario, estas prácticas, lejos de beneficiar, se presentarían como un interviniente negativo en el sistema de asimilación de conocimientos (Maraza *et al.*, 2022). En lugares donde la atención convencional al aprendizaje es considerada aburrida, es común la sensación de desinterés, la cual se ve reflejada en un decreciente número de participantes en el aula. Es por ello que la innovación, mediante la utilización de modelos como Quizizz o de la gratificación, se convierte en un motivante, pues los menores tienen la potencialidad de

personalizar sus actividades y, a la par, los docentes tienen un mejor acercamiento a ellos, ya que no solo se les ve como un ente calificador, sino como un ser capaz de formar pensamiento crítico y que confía en la autorregulación (Catagua y Vigueras, 2023).

Al ofrecer experiencias lúdicas mediante sistemas de respuesta basados en el juego, Quizizz transforma las pruebas de opción múltiple en actividades más atractivas, lo cual incrementa la autoconfianza y el interés de los estudiantes al estudiar. Su diseño, apoyado en el uso extendido de tecnologías móviles, potencia el aprendizaje optimista, mejora habilidades específicas, apoya el cambio de comportamiento, socializa a los discentes y optimiza el proceso educativo, de modo que se convierte en un recurso pedagógico eficaz y ampliamente valorado por docentes y estudiantes (Magadan y Rivas, 2022).

La aplicación de todo este tipo de herramientas que favorecen la inclusión de nuevas metodologías basadas en lo lúdico se convierte en un impulso único que genera beneficios pedagógicos alineados a los saberes y motivantes fundamentales: “saber hacer”, “saber convivir”, “saber conocer” y “saber ser”. Los estudiantes adquieren la facilidad de ser reconocidos abiertamente por sus logros o de ser partícipes en la supervisión de su proceso, lo que genera en ellos una amplia sensación de autonomía (Maraza et al., 2022).

1.2 Terminología

Retroalimentación efectiva: Retroalimentación efectiva: Práctica dialógica que ofrece orientaciones claras, promueve la autorregulación y genera oportunidades reales de mejora, lo cual favorece además el aprendizaje profundo, la autoevaluación y el compromiso del estudiante con su propio proceso formativo (Davila y Atme, 2025).

Evaluación formativa: Estrategia del sistema de evaluación orientada a desarrollar aprendizajes significativos, autónomos y funcionales mediante un acompañamiento permanente en el proceso educativo (Huauya *et al.*, 2023).

Gamificación: Entendida como el proceso integral de aplicación de principios o mecanismos diseñados clásicamente para el juego, pero que han pasado por una adaptación que les brinda un propósito mayor, como es la resolución de problemas y la motivación hacia los menores, mediante una sesión dinámica de clases (Christopoulos y Mystakidis, 2023).

Aprendizaje: Puede ser conceptualizado como un proceso en el cual el ente receptor asimila de manera sistemática conocimientos y experiencias que sirven para la adaptación práctica de la vida y la comprensión teórica de la naturaleza (Schneider, 2024).

Criterios de evaluación: Son entendidos como enunciados que son de utilidad para hacer una valoración del progreso y los alcances de los objetivos pedagógicos (Tractenberg, 2021).

Entornos virtuales de aprendizaje: Uso de tecnologías digitales y plataformas en línea que facilitan y mejoran la adquisición de conocimientos y competencias, lo que hace posible la enseñanza y el aprendizaje en contextos donde la presencialidad está limitada y promueve la flexibilidad pedagógica (Pico *et al.*, 2024).

Metacognición: Se define como la capacidad de reflexionar sobre los propios procesos cognitivos, incluyendo planificar, monitorear y evaluar las acciones durante el aprendizaje, lo cual permite a los estudiantes autorregular sus estrategias y mejorar su desempeño académico (Villegas *et al.*, 2025).

Herramienta digital pedagógica: Se entiende como el conjunto de programas, aplicaciones, plataformas y recursos tecnológicos con propósito educativo que transforman y apoyan los procesos de enseñanza y aprendizaje, promueven la interacción, personalización y participación, y facilitan el desarrollo de competencias en estudiantes y docentes (Juarez y Honores, 2025).

CAPÍTULO II: DISEÑO METODOLÓGICO

2.1. Enfoque, nivel y método

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo. Según Ruiz y Valenzuela (2022), este enfoque permite recopilar y analizar información mediante procedimientos estadísticos con el propósito de describir fenómenos y obtener resultados objetivos. En la misma línea, Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) sostienen que la investigación cuantitativa se caracteriza por la medición de variables y el análisis de datos numéricos para responder a las preguntas planteadas en el estudio. Considerando estas características, se optó por este enfoque debido a que permitió obtener información objetiva sobre el nivel de uso de la herramienta Quizizz en el proceso de retroalimentación desarrollado por los docentes.

2.1.2. Nivel

El estudio corresponde al nivel descriptivo, ya que estuvo orientado a identificar y describir las características que presenta la variable de investigación en el contexto estudiado. Al respecto, Ruiz y Valenzuela (2022) indican que este nivel busca detallar y representar las particularidades de un fenómeno a partir de la información recopilada. Del mismo modo, Arias (2012) señala que las investigaciones descriptivas tienen como finalidad especificar las propiedades y características de una realidad determinada. Por ello, el presente trabajo se centró en describir el nivel de uso de Quizizz en los procesos de retroalimentación realizados por los docentes del área de Ciencia y Tecnología del quinto grado de educación primaria.

2.1.3. Diseño

En cuanto al diseño, se empleó un diseño no experimental, debido a que la variable de estudio no fue manipulada en ningún momento. Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014) mencionan que en este tipo de diseño los fenómenos son observados tal como se presentan en su contexto natural, sin que el investigador intervenga sobre ellos. Asimismo, Kerlinger y Lee

(2002) afirman que la investigación no experimental permite estudiar los hechos tal y como ocurren en la realidad, sin alterar sus condiciones. En consecuencia, este diseño resultó adecuado para analizar el uso de Quizizz en el proceso de retroalimentación dentro de las instituciones educativas participantes.

Respecto al método empleado, se utilizó el método deductivo. Arispe et al. (2020) señalan que este método parte de conocimientos generales para llegar a conclusiones particulares sobre una realidad específica. De igual forma, Bernal (2010) sostiene que el razonamiento deductivo permite aplicar principios teóricos previamente establecidos al análisis de situaciones concretas. En la presente investigación, este método facilitó el análisis de los fundamentos teóricos relacionados con la retroalimentación y el uso de Quizizz, permitiendo su aplicación al contexto educativo estudiado.

2.2. Variables y dimensiones

2.2.1. Variable

Variable 1: Retroalimentación mediante la herramienta Quizizz

- Definición conceptual: La retroalimentación mediante la herramienta Quizizz se entiende como la aplicación de un recurso digital interactivo que facilita la evaluación formativa y el fortalecimiento del aprendizaje a través de una retroalimentación inmediata y dinámica en el proceso educativo (Laura et al., 2024).
- Definición operacional: La retroalimentación mediante la herramienta Quizizz está compuesta por la retroalimentación por descubrimiento, la retroalimentación descriptiva, la retroalimentación elemental y la retroalimentación grupal (Laura et al., 2024; Minedu, 2016).

Dimensiones de la Variable 1: Retroalimentación mediante la herramienta Quizizz

- Retroalimentación por descubrimiento: Consiste en guiar a los estudiantes para que sean ellos mismos quienes descubran cómo mejorar su desempeño, o bien para que

reflexionen sobre su propio razonamiento e identifiquen el origen de sus concepciones o de sus errores (Minedu, 2018).

- Retroalimentación descriptiva: Consiste en ofrecer oportunamente elementos de información suficientes a los estudiantes para mejorar su trabajo, describiendo lo que hace que este se haya logrado o no, o sugiriendo en detalle qué hacer para mejorar (Minedu, 2018).
- Retroalimentación elemental: Se trata de señalar únicamente si la respuesta o el procedimiento que desarrolla el estudiante es correcto o incorrecto (incluye preguntarle si está seguro de su respuesta sin darle más elementos de información), o bien brindarle la respuesta correcta (Minedu, 2018).
- Retroalimentación grupal: El profesor la brinda a un grupo de estudiantes cuando desarrollan en conjunto una determinada actividad o cuando realizan un trabajo colaborativo (Minedu, 2018).

Tabla 1

Descripción de dimensiones e indicadores de la variable en función de lo referido por el Ministerio de Educación en el año 2022

VARIABLE: Retroalimentación mediante la herramienta Quizizz	
DIMENSIONES	INDICADORES
Retroalimentación por descubrimiento mediante Quizizz	El estudiante descubre cómo mejorar su desempeño. El estudiante reflexiona sobre su propio razonamiento. El estudiante identifica sus concepciones o errores.
Retroalimentación descriptiva mediante Quizizz	

	Ofrece información suficiente para comprender el desempeño. Describe criterios o razones del resultado. Sugiere acciones específicas de mejora.
Retroalimentación elemental mediante Quizizz	Se limita a señalar respuestas correctas o incorrectas. Proporciona respuestas correctas sin explicación. Promueve confirmación sin análisis.
Retroalimentación grupal mediante Quizizz	Comparte resultados o dificultades comunes del grupo. Promueve la reflexión colectiva sobre los errores frecuentes. Orienta acciones de mejora para el conjunto de estudiantes.

Nota: Elaboración propia.

2.3. Población y muestra

El escenario físico donde se desarrolló la presente investigación estuvo constituido por las instituciones educativas pertenecientes a la UGEL La Joya, ubicada en la Colina del distrito de Majes, región Arequipa. Esta jurisdicción cuenta con un total de 76 instituciones educativas, las cuales conforman el contexto en el que se desenvuelven los procesos de enseñanza y aprendizaje analizados en el estudio. La elección de este escenario permitió acceder a información relevante sobre las prácticas pedagógicas y comprender las dinámicas que se generan entre docentes y estudiantes dentro del ámbito escolar.

Respecto a la población de estudio, esta estuvo conformada por los docentes del área de Ciencia y Tecnología (CTA) del 5.º grado de educación primaria de las instituciones educativas pertenecientes a la UGEL La Joya. Para la selección de los participantes se empleó un muestreo por conveniencia, considerando a aquellos docentes que aceptaron participar voluntariamente

en la investigación. En ese sentido, de las 76 instituciones educativas que conforman la jurisdicción de la UGEL, se obtuvo la autorización de 50 instituciones, lo que permitió contar con la participación de 50 docentes para la aplicación de los instrumentos de recolección de datos. Esta muestra permitió recoger diversas experiencias y percepciones relacionadas con el uso de la herramienta Quizizz en los procesos de retroalimentación educativa.

2.4. Técnicas e instrumentos de investigación

La encuesta constituye una técnica de recolección de datos ampliamente utilizada en las investigaciones cuantitativas. Según Arias (2012), esta técnica permite obtener información suministrada por un grupo de personas acerca de sí mismas o de un tema en particular mediante un conjunto de preguntas previamente elaboradas. Asimismo, la información recopilada puede organizarse y analizarse mediante procedimientos estadísticos, facilitando la descripción de los fenómenos estudiados.

Como instrumento de recolección de datos se empleó el cuestionario. Hernández-Sampieri y Mendoza (2018) señalan que el cuestionario consiste en un conjunto de preguntas diseñadas para obtener información respecto a una o más variables de investigación. En el presente estudio, el cuestionario fue elaborado por el investigador tomando como base los fundamentos teóricos relacionados con la retroalimentación mediante el uso de la herramienta Quizizz.

El instrumento estuvo conformado por 12 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: retroalimentación por descubrimiento, retroalimentación descriptiva, retroalimentación elemental y retroalimentación grupal. Para la medición de las respuestas se utilizó una escala tipo Likert de cinco categorías: Nunca (1), Casi nunca (2), A veces (3), Casi siempre (4) y Siempre (5).

La aplicación del cuestionario permitió recopilar información sobre el nivel de uso de la herramienta Quizizz en los procesos de retroalimentación desarrollados por los docentes del

área de Ciencia y Tecnología del quinto grado de educación primaria, proporcionando los datos necesarios para el cumplimiento de los objetivos planteados en la investigación.

2.5. Validez y confiabilidad

La validez del instrumento utilizado en la presente investigación fue establecida mediante el juicio de expertos, procedimiento que permitió evaluar la pertinencia, claridad, coherencia y relevancia de los ítems en función de los objetivos del estudio y de las variables propuestas. Para ello, el instrumento fue sometido a la evaluación de tres especialistas en el área de educación, quienes emitieron sus valoraciones de manera independiente. Como resultado de este proceso, se evidenció un nivel de validez adecuado, por lo que el instrumento fue considerado apto para su aplicación.

Posteriormente, la confiabilidad fue determinada mediante una prueba piloto aplicada a 12 docentes con características similares a la muestra de estudio. De este modo, se obtuvo un índice de 0.815 en el alfa de Cronbach, lo cual permitió confirmar que el instrumento cumple cabalidad con el criterio de confiabilidad. Por lo tanto, es posible afirmar que el cuestionario es idóneo para garantizar una recolección de información eficiente.

2.6. Consideraciones éticas

La presente investigación se desarrolló respetando los principios éticos fundamentales que rigen los estudios en el ámbito educativo y social, garantizando en todo momento el respeto por la dignidad, los derechos y el bienestar de los participantes. Previo a la recolección de datos, se solicitó la autorización correspondiente a las autoridades de las instituciones educativas pertenecientes a la UGEL La Joya – La Colina, Majes, la cual está conformada por 76 Instituciones educativas. De este total, 50 instituciones educativas me otorgaron la autorización y el visto bueno para la aplicación de los instrumentos de investigación, permitiendo la recolección de información necesaria para el desarrollo del estudio, la cual fue utilizada exclusivamente con fines académicos y científicos.

De la misma manera, se aseguró el consentimiento de los docentes por vía documental a través de la firma de las solicitudes de participación, donde se incluyó de manera detallada la naturaleza de la investigación. De esta forma, se garantizó la participación exclusiva de aquellos que mostraron voluntad de hacerlo.

Además, gracias al rigor en el resguardo de los datos, se pudo garantizar la confidencialidad y el anonimato de la información recogida; por ello, no se solicitaron datos de identificación y se evitaron las evaluaciones individuales. Por consiguiente, es factible afirmar que se salvaguardaron los principios de justicia, beneficencia y no maleficencia.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

3.1. Resultados

A continuación, presentamos los hallazgos obtenidos tras la aplicación de los cuestionarios a la muestra sobre la retroalimentación mediante la herramienta Quizizz. Para analizar la información y extraer conclusiones acordes con los objetivos de la investigación, se procesaron los datos utilizando programas como SPSS y Excel.

3.1.1. Resultados de la variable retroalimentación mediante Quizizz

Los siguientes resultados responden al objetivo general: determinar el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025.

Tabla 2.

Descripción de niveles de retroalimentación mediante Quizizz

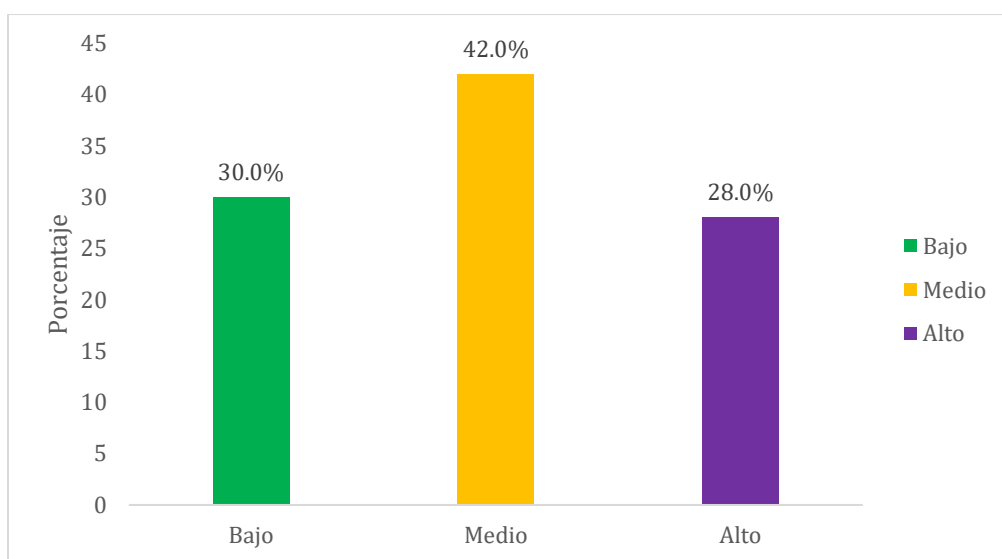
Nivel	F	%
Bajo	15	30,0
Medio	21	42,0
Alto	14	28,0
Total	50	100,0

Nota: Elaboración propia.

La Tabla 2 presenta la descripción de los niveles de retroalimentación mediante Quizizz según la percepción de los docentes. Los resultados evidencian que el nivel medio es el predominante, con 21 docentes (42,0 %), lo que indica que la retroalimentación brindada a través de Quizizz es considerada adecuada; sin embargo, aún presenta posibilidades de mejora.

De la misma forma, un 30,0 % (que en la práctica representa a 15 profesionales) se califica y enmarca en niveles bajos, lo cual es interpretable como una deficiencia en la capacidad de retroalimentación, ya sea por falta de oportunidad o por falta de claridad en el mensaje emitido. En contraparte, un 28,0 % (es decir, 14 docentes) destaca frente al resto al alcanzar niveles altos, pues en ellos sí se logran visualizar mejoras a través del uso de este tipo de herramientas. La totalidad de estos datos permite evidenciar la urgencia de utilizar Quizizz para favorecer de mejor manera sobre la enseñanza en entornos dedicados a la educación.

Figura 1. *Niveles de retroalimentación mediante Quizizz*



Fuente: Elaboración propia.

En la Figura 1, los resultados evidencian que la retroalimentación mediada por la herramienta Quizizz se sitúa predominantemente en un nivel medio, lo que indica que los docentes emplean esta herramienta como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, pero aún sin explotar plenamente su potencial formativo. Asimismo, la presencia de un grupo considerable de docentes en un nivel bajo refleja dificultades para ofrecer una retroalimentación clara, oportuna y específica, lo cual coincide con lo señalado por Burga *et al.* (2023), quienes advierten que una retroalimentación poco estructurada reduce su impacto pedagógico. Por otro lado, el grupo que alcanza un nivel alto confirma que, cuando Quizizz se integra de manera intencional y alineada con los principios constructivistas, puede favorecer la autorregulación,

la reflexión y la mejora continua del aprendizaje (Herrera, 2023; Farfán *et al.*, 2022). En conjunto, los resultados evidencian la necesidad de fortalecer las estrategias docentes para consolidar una retroalimentación más efectiva y coherente con los principios de la evaluación formativa.

3.1.2. Resultados de la dimensión retroalimentación por descubrimiento

Estos resultados responden al objetivo específico: establecer el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025.

Tabla 3.

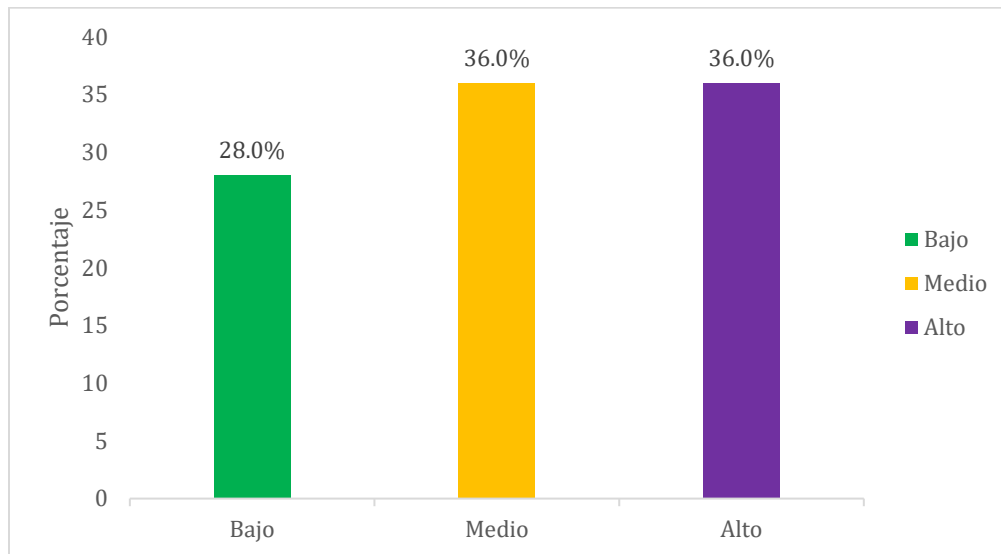
Descripción de niveles de retroalimentación por descubrimiento

Nivel	F	%
Bajo	14	28,0
Medio	18	36,0
Alto	18	36,0
Total	50	100,0

Nota: Elaboración propia

De lo representado en la Tabla 3, se rescatan los hallazgos en función de la retroalimentación por descubrimiento desde la óptica docente. En este aspecto se destaca un contexto favorecedor, pues tanto los niveles medios como los altos tienen una concentración amplia y proporcional (ambos con un 36,0 %, es decir, 18 docentes en cada nivel). Esto sugiere que la mayoría de los docentes concuerda en que este tipo de retroalimentación tiene la capacidad de promover nuevos estilos de exploración, reflexión continua y construcción concienzuda de saberes. Sin embargo, es importante recalcar que un 28,0 % (el equivalente a 14 profesionales) aún la valora en un nivel bajo, lo que significa que un grupo —si bien minoritario, todavía significativo— percibe límites en la aplicación de este tipo de retroalimentación.

Figura 2. *Niveles de retroalimentación por descubrimiento*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 2 señala que la distribución de los niveles medio y alto en la retroalimentación por descubrimiento evidencia que una proporción importante de los docentes orienta a los estudiantes hacia la reflexión y el análisis de su propio desempeño mediante el uso de Quizizz. Este resultado se alinea con el enfoque constructivista, que concibe al estudiante como protagonista activo de su aprendizaje, capaz de identificar errores y construir conocimiento a partir de la guía del docente (Cáceres y Alvarado, 2024; Herrera, 2023). No obstante, tal como advierten Valdez et al. (2023) y De la Cruz (2024), la presencia de un grupo en el nivel bajo revela que aún existen prácticas centradas en la corrección directa, lo que limita el desarrollo de habilidades metacognitivas y la autonomía del estudiante. En este sentido, aunque la retroalimentación por descubrimiento muestra avances importantes, los resultados sugieren la necesidad de fortalecer la formulación de preguntas reflexivas y el acompañamiento pedagógico para potenciar procesos de autorregulación y aprendizaje profundo.

3.1.3. Resultados de la dimensión retroalimentación descriptiva

Los siguientes resultados responden al objetivo específico: establecer el nivel del proceso de retroalimentación descriptiva mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025.

Tabla 4.

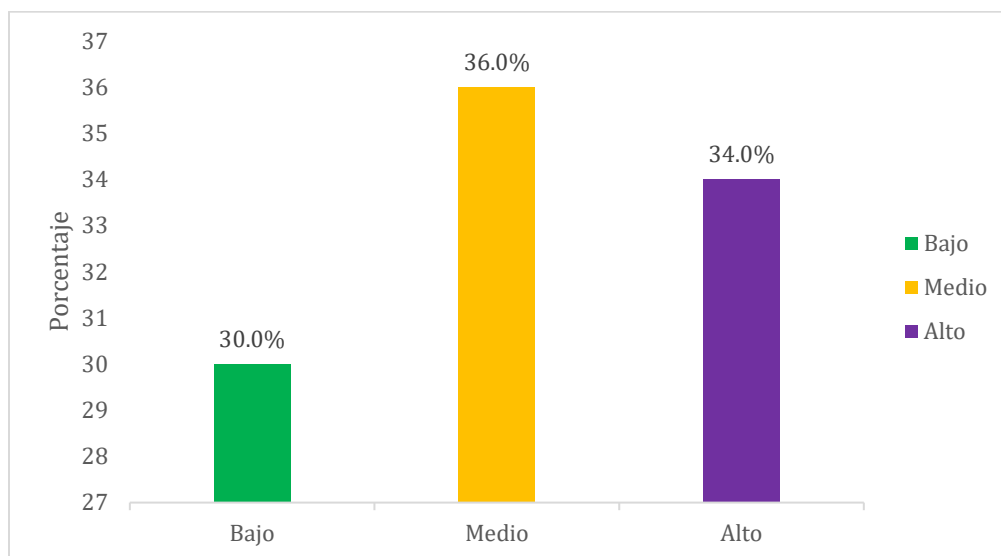
Descripción de niveles de retroalimentación descriptiva

Nivel	F	%
Bajo	15	30,0
Medio	18	36,0
Alto	17	34,0
Total	50	100,0

Nota: Elaboración propia

La Tabla 4 presenta la descripción de los niveles de retroalimentación descriptiva según la percepción de los docentes. Los resultados indican que el nivel medio es el más frecuente, con 18 docentes (36,0 %), seguido muy de cerca por el nivel alto, con 17 docentes (34,0 %). Esto evidencia que una proporción considerable percibe que la retroalimentación descriptiva se brinda con claridad y aporta información útil sobre los aciertos y los aspectos por mejorar. Sin embargo, 15 docentes (30,0 %) se ubican en un nivel bajo, lo cual sugiere que aún existen limitaciones en la profundidad o sistematicidad de este tipo de retroalimentación. En conjunto, los resultados reflejan que la retroalimentación descriptiva se encuentra en un nivel moderado, por lo que es necesario fortalecer su aplicación para lograr una orientación más clara y consistente en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Figura 3. *Niveles de retroalimentación descriptiva*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 3 representa los datos empíricos adquiridos en función de la retroalimentación descriptiva, los cuales favorablemente encuentran predominancia en los rangos medios y altos. Esto permite reconocer que el cuerpo docente tiene la potencialidad para describir el desempeño de los menores a su cargo y mencionar los ámbitos por mejorar. Este hallazgo concuerda con lo señalado por Muñoz (2020) y Núñez *et al.* (2024), quienes resaltaron que la retroalimentación descriptiva tiene el potencial de aclarar los criterios y brindar orientación al proceso de asimilación de saberes, siempre y cuando este sea orientado en función de la tarea, mas no de la persona que la realizó. Por otro lado, es importante valorar que un grupo significativo (30.0 %) aún percibe limitaciones o considera que este tipo de retroalimentación carece de especificidad; lo cual es comprensible, pero permite interpretar que la retroalimentación descriptiva mediante Quizizz se encuentra aún en una etapa en la que no se ha consolidado.

3.1.4. Resultados de la dimensión retroalimentación elemental

Los siguientes resultados responden al objetivo específico: establecer el nivel del proceso de retroalimentación elemental mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025.

Tabla 5.

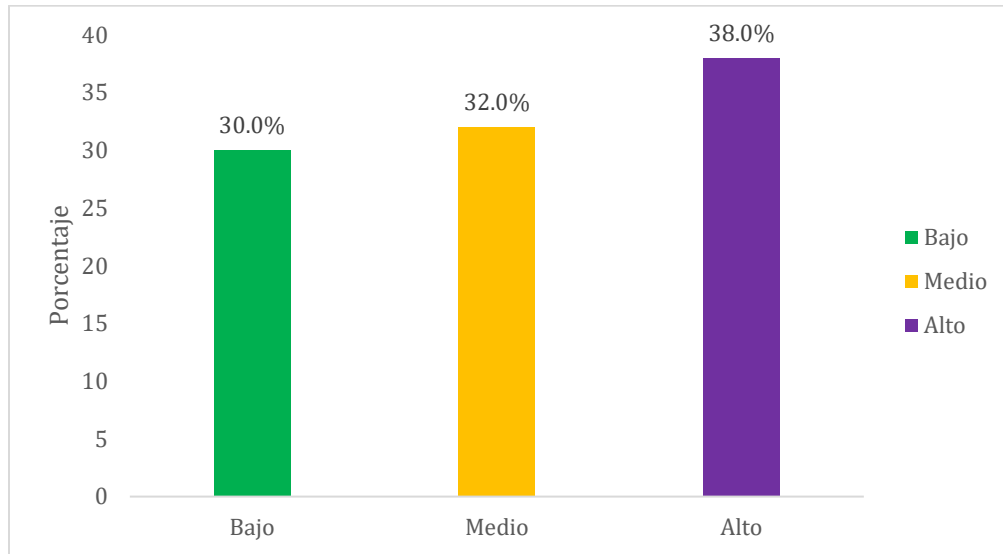
Descripción de niveles de retroalimentación elemental

Nivel	F	%
Bajo	15	30,0
Medio	16	32,0
Alto	19	38,0
Total	50	100,0

Nota: Elaboración propia.

La Tabla 5 presenta la descripción de los niveles de retroalimentación elemental según la percepción de los docentes. Los resultados evidencian que el nivel alto es el más representativo, con 19 docentes (38,0 %), lo que indica que una proporción importante percibe que la retroalimentación elemental se brinda de manera clara, inmediata y comprensible. Asimismo, 16 docentes (32,0 %) se ubican en un nivel medio, mientras que 15 docentes (30,0 %) presentan un nivel bajo, lo cual revela que aún existe un grupo significativo que percibe limitaciones en la frecuencia o claridad de este tipo de retroalimentación. En términos generales, los resultados muestran que la retroalimentación elemental se encuentra relativamente fortalecida; no obstante, resulta necesario optimizar su aplicación para garantizar una retroalimentación más homogénea y efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Figura 4. *Niveles de retroalimentación elemental*



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 4 indica que, en cuanto a la retroalimentación elemental, los docentes utilizan con mayor frecuencia estrategias básicas orientadas a confirmar respuestas correctas o incorrectas mediante Quizizz. Este resultado es consistente con lo planteado por Vásquez *et al.* (2025), quienes señalan que este tipo de retroalimentación es común por su inmediatez y facilidad de aplicación en entornos digitales. La presencia de niveles medio y bajo sugiere que, en algunos casos, esta retroalimentación resulta insuficiente para orientar la mejora del desempeño, lo cual coincide con Ramos (2024), quien advierte que la validación básica no promueve necesariamente la reflexión ni la autorregulación. Por ello, los resultados evidencian la necesidad de integrar la retroalimentación elemental con modalidades más formativas que favorezcan aprendizajes significativos.

3.1.5. Resultados de la dimensión retroalimentación grupal

Los siguientes resultados responden al objetivo específico: establecer el nivel del proceso de retroalimentación grupal mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes en el año 2025.

Tabla 6.

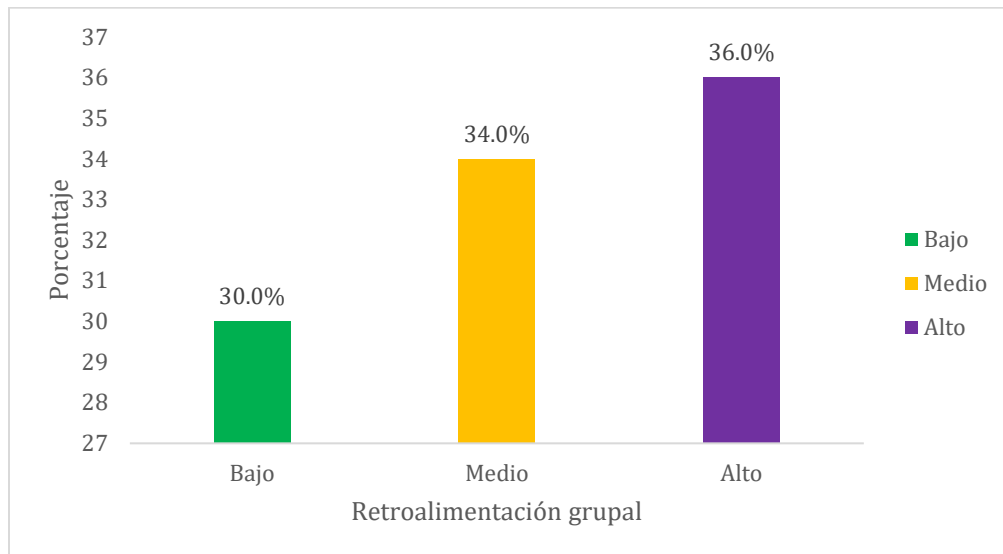
Descripción de niveles de retroalimentación grupal

Nivel	F	%
Bajo	15	30,0
Medio	17	34,0
Alto	18	36,0
Total	50	100,0

Nota: Elaboración propia

La Tabla 6 representa de forma sencilla los niveles de retroalimentación grupal, donde se presentó de manera satisfactoria una distribución casi equitativa entre los valores altos (36,0 %) y aquellos que aún necesitan mejora, pero que sí presentan un avance en su desarrollo (34,0 %). En contraparte, un 30,0 % aún se encuentra con valoraciones bajas, lo que brinda la opción de interpretar que existen limitaciones específicas que dificultan la aplicación sistemática de la retroalimentación grupal. Se puede intuir que el desarrollo de este tipo de retroalimentación se está dando de manera favorable, pero es necesario desarrollar conciencia sobre su correcta implementación.

Figura 5. Niveles de retroalimentación grupal



Fuente: Elaboración propia.

La Figura 5 muestra que la retroalimentación grupal se distribuye de manera relativamente equilibrada entre los niveles medio y alto, lo que indica que los docentes la emplean como una estrategia para abordar errores comunes y reforzar aprendizajes colectivos mediante Quizizz. Este resultado se sustenta en los planteamientos de Cheng et al. (2023) y Diemas (2025), quienes concordaron al afirmar que la coconstrucción de saberes se da en función del trabajo con los pares y que ello es de gran beneficio para la adaptación del aprendizaje colaborativo. Además, se destaca que un grupo que cuenta con un porcentaje de jóvenes con inmadurez en este tipo de retroalimentación se presenta como una limitante en la planificación de estas actividades. Por lo tanto, se entiende que, a partir de los hallazgos actuales en conjunción con la teoría, la capacidad de potenciar aprendizajes mediante este tipo de retroalimentación es real y representa una opción viable, pero debe darse bajo las condiciones adecuadas.

3.2. Discusión de resultados

En relación con el objetivo general, orientado a determinar el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por parte de los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes, los resultados muestran que predomina el nivel medio con 21 docentes (42,0 %), seguido del nivel bajo con 15 docentes (30,0 %) y, en menor proporción, el nivel alto con 14 docentes (28,0 %). Estos hallazgos indican que el uso de Quizizz en los procesos de retroalimentación se presenta principalmente en un nivel intermedio entre los docentes participantes.

Este panorama es concordante con lo reportado por Suárez et al. (2025), quienes identificaron que, pese a la valoración positiva de las herramientas digitales por parte de los estudiantes, su incorporación en las prácticas pedagógicas docentes no siempre es frecuente. Asimismo, los resultados coinciden parcialmente con lo señalado por Polack (2024), quien describe a Quizizz como una herramienta utilizada en procesos de evaluación formativa y retroalimentación. De manera similar, Vera y Bazurto (2024) y Uyaguari (2023) reportan experiencias relacionadas con el uso de Quizizz en actividades vinculadas al desarrollo de contenidos y procesos de aprendizaje.

A partir de ello, se puede señalar que el proceso de retroalimentación mediante Quizizz en el contexto estudiado se ubica mayoritariamente en un nivel intermedio, reflejando diferencias en la frecuencia y características de uso de la herramienta entre los docentes encuestados.

Respecto al primer objetivo específico, referido a establecer el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante Quizizz, los resultados evidencian que tanto el nivel medio como el nivel alto concentran un 36,0 % cada uno, mientras que el 28,0 % se ubica en el nivel bajo. Estos datos muestran que la mayoría de docentes reporta niveles intermedios o altos en esta dimensión.

Estos resultados guardan relación con lo reportado por Sánchez et al. (2024) y Quinde et al. (2025), quienes describen experiencias de uso de Quizizz asociadas a procesos de

participación y retroalimentación inmediata en los estudiantes. Asimismo, coinciden con lo señalado por Sánchez et al. (2024) respecto a la existencia de factores vinculados a la capacitación docente y a las estrategias metodológicas empleadas durante la implementación de herramientas digitales.

En función de los resultados obtenidos, se observa que la retroalimentación por descubrimiento mediante Quizizz presenta una distribución predominante entre los niveles medio y alto; sin embargo, también se registra un porcentaje de docentes ubicado en el nivel bajo.

En cuanto al objetivo de establecer el nivel del proceso de retroalimentación descriptiva, los resultados indican que 18 docentes (36,0 %) se ubican en el nivel medio, 17 docentes (34,0 %) en el nivel alto y 15 docentes (30,0 %) en el nivel bajo. Esto significa que el 70,0 % de los docentes percibe que la retroalimentación descriptiva se brinda en niveles medio y alto, mientras que un 30,0 % la ubica en el nivel bajo.

Todo esto concuerda con lo reportado por Robles-Gonzales et al. (2022), quienes describen el uso de Quizizz como una herramienta que proporciona respuestas inmediatas y registros de desempeño durante las actividades evaluativas. Asimismo, estos resultados guardan relación con los estudios de Vera y Bazurto (2024) y Uyaguari (2023), quienes reportan experiencias de utilización de la plataforma en actividades orientadas al tratamiento y reforzamiento de contenidos académicos.

A partir de ello, se puede señalar que la retroalimentación descriptiva se ubica principalmente en un nivel intermedio. Los resultados muestran que los docentes utilizan Quizizz para brindar información relacionada con el desempeño de los estudiantes; sin embargo, se observan diferencias en la frecuencia con la que esta práctica es desarrollada.

En relación con el objetivo orientado a establecer el nivel del proceso de retroalimentación elemental, los resultados evidencian un predominio del nivel alto con 19 docentes (38,0 %), seguido del nivel medio con 16 docentes (32,0 %) y del nivel bajo con 15

docentes (30,0 %). Estos datos indican que el 70,0 % de los docentes ubica esta dimensión en los niveles medio y alto.

Dichos resultados son coherentes con lo señalado por Quinde et al. (2025) y Robles-Gonzales et al. (2022), quienes describen que una de las características de Quizizz es proporcionar información inmediata sobre las respuestas registradas por los estudiantes. No obstante, la presencia de un 30,0 % en el nivel bajo muestra que existen diferencias en el uso de esta dimensión entre los docentes participantes.

Sobre la base de los resultados obtenidos, se puede señalar que la retroalimentación elemental es la dimensión que presenta la mayor proporción de respuestas ubicadas en el nivel alto. Este comportamiento podría estar relacionado con las características propias de la plataforma, las cuales facilitan la presentación inmediata de información sobre las respuestas registradas.

Finalmente, respecto al objetivo de establecer el nivel del proceso de retroalimentación grupal, los resultados muestran que un 36,0 % se ubica en el nivel alto, un 34,0 % en el nivel medio y un 30,0 % en el nivel bajo. En conjunto, el 70,0 % de los docentes ubica esta dimensión en los niveles medio y alto.

Este hallazgo se relaciona con lo planteado por Pozo et al. (2022), quienes describen el uso de herramientas de gamificación para el seguimiento de actividades grupales, así como con lo reportado por Suárez et al. (2025) respecto a experiencias educativas en las que Quizizz fue incorporado en actividades con participación de los estudiantes.

En conjunto, los resultados del estudio guardan relación con lo reportado en los antecedentes nacionales e internacionales respecto al uso de Quizizz en los procesos de retroalimentación. No obstante, en el contexto estudiado predomina un nivel intermedio de utilización de la herramienta, ya que en la mayoría de las dimensiones los docentes se concentran principalmente en los niveles medio y alto, aunque también se registra una proporción cercana al 30,0 % en el nivel bajo. Estos resultados permiten describir el estado

actual del uso de Quizizz en los procesos de retroalimentación desarrollados por los docentes participantes y caracterizar el comportamiento de la variable en el contexto investigado.

CAPÍTULO IV: CONCLUSIONES

1. Se concluye que el proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz en los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina–Majes se ubica predominantemente en un nivel intermedio. Este resultado indica que los docentes reportan una utilización moderada de la herramienta en los procesos de retroalimentación, observándose diferencias en la frecuencia y características de su aplicación.
2. Se concluye que la dimensión retroalimentación por descubrimiento mediante Quizizz presenta principalmente un nivel intermedio. Los resultados obtenidos muestran que esta forma de retroalimentación está presente en la práctica docente; sin embargo, su utilización no se evidencia de manera homogénea entre todos los participantes del estudio.
3. Se concluye que la dimensión retroalimentación descriptiva mediante Quizizz se sitúa entre los niveles intermedio y favorable. Los datos obtenidos reflejan que los docentes reportan prácticas relacionadas con la comunicación de información orientada al reconocimiento de logros y aspectos por mejorar durante el proceso de retroalimentación.
4. Se concluye que la dimensión retroalimentación elemental mediante Quizizz presenta una tendencia hacia niveles favorables. Los resultados muestran que una proporción importante de docentes utiliza acciones asociadas a esta forma de retroalimentación, aunque también se registran respuestas que evidencian diferencias en su aplicación.
5. Se concluye que la dimensión retroalimentación grupal mediante Quizizz se ubica entre los niveles moderado y favorable. Los resultados indican que los docentes emplean la herramienta en actividades vinculadas al trabajo con grupos de estudiantes y al desarrollo de espacios de intercambio durante el proceso de retroalimentación.

RECOMENDACIONES

1. Se recomienda a los directivos y docentes de las instituciones educativas de La Colina–Majes considerar los resultados obtenidos en la presente investigación para valorar el nivel actual de uso de Quizizz en los procesos de retroalimentación, dado que se evidenció un predominio del nivel intermedio.
2. Se recomienda a los docentes fortalecer el empleo de estrategias relacionadas con la retroalimentación por descubrimiento, considerando que esta dimensión presentó una distribución entre los niveles medio y alto, pero aún mantiene un porcentaje importante en el nivel bajo.
3. Se recomienda prestar mayor atención a las prácticas vinculadas con la retroalimentación descriptiva, procurando brindar orientaciones más precisas sobre los logros y aspectos de mejora de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje.
4. Se recomienda continuar promoviendo el uso de la retroalimentación elemental mediante Quizizz, debido a que fue la dimensión que presentó la mayor proporción de docentes en el nivel alto, constituyéndose en una fortaleza dentro del proceso de retroalimentación.
5. Se recomienda fomentar espacios de intercambio de experiencias entre docentes respecto al uso de Quizizz en la retroalimentación grupal, con la finalidad de favorecer una mayor utilización de esta modalidad en el contexto educativo estudiado.
6. Se recomienda a futuros investigadores desarrollar estudios en otros contextos educativos y con muestras más amplias, a fin de contrastar los resultados obtenidos y ampliar el conocimiento sobre la retroalimentación mediante Quizizz en educación primaria.

REFERENCIAS

- Agustine, A., & Assidik, G. (2023). Students' Perceptions of Using Quizizz Educational Game in Indonesian Language Learning at SMK Muhammadiyah 2 Karanganyar. *ICOLAE*, 2613–2627. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_206
- Anak, C., & Kim, T. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108. <https://www.asianonlinejournals.com/index.php/JEELR/article/view/2638/2003>
- Andrade, Z., Santos, J., Duran, R., y Rodriguez, E. (2025). La retroalimentación del aprendizaje mediante herramientas digitales en la asignatura de Historia. *Zambos*, 4(2). <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n2/112>
- Araya, S. (2022). Aplicación de un modelo educativo constructivista basado en evidencia empírica de la neurociencia y sus implicancias en la práctica docente. *Información tecnológica*, 33(2). <https://doi.org/10.4067/S0718-07642022000400073>
- Arias, F. G. (2012). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica (6.^a ed.). Episteme.
- Baniardhi, I., & Sa'diyah, M. (2022). Korelasi Penggunaan Media Quizizz con Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI. *As-Syar'i*, 4(3). <https://doi.org/doi.org/10.47467/as.v4i3.1570>
- Bernal, C. A. (2010). Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales (3.^a ed.). Pearson Educación.
- Caceres, M., y Alvarado, B. (2024). El método constructivista en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. *Esprint Investigación*, 3(2), 16–24. <https://doi.org/10.61347/ei.v3i2.70>
- Capinding, A. (2022). Utilization of 'Quizizz' a Game-based Assessment: An Instructional Strategy in Secondary Education Science 10. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1959–19. <https://www.eu-jer.com/utilization-of-quizizz-a-game-based-assessment-an-instructional-strategy-in-secondary-education-science-10>
- Castillo-López, M., Romero, E., y Mínguez, R. (2022). El método fenomenológico en investigación educativa: una revisión sistemática. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 241-267. <https://www.redalyc.org/journal/1341/134175706011/html/>

- Ccoa, F., y Alvites, C. (2021). Herramientas digitales para entornos educativos virtuales. *Lex: Revista de la Facultad de Derecho y Ciencia Política de la Universidad Alas Peruanas*, 19(27), 315-330. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8023397>
- Cheng, X., Liu, Y., & Wang, C. (2023). Understanding student engagement with teacher and peer feedback in L2 writing. *System*, 119, e03176. <https://doi.org/10.1016/j.system.2023.103176>
- Cuyo, M. (2024). El constructivismo y las tecnologías para favorecer la enseñanza aprendizaje de la matemática en el Bachillerato. *Revista de Educación Simón Rodríguez*, 4(8), 49–61. <https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.4i8.33>
- De la Cruz, J. (2024). Modelo de retroalimentación por descubrimiento para la autonomía del estudiante de educación primaria. *Revista de Climatología*, 24, 492–495. <https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.492-495>
- Dávila Felices, E. C., & Atme Mamani, J. (2025). *La retroalimentación en los procesos de enseñanza y aprendizaje: Revisión sistemática. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(39), 3228–3240. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i39.1114>
- Diemas, B. (2025). Un estudio experimental sobre la efectividad de la retroalimentación de compañeros comparada con la retroalimentación escrita por el profesor en la enseñanza de escritura. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi*, 5(1), 63–77. <https://doi.org/10.55606/jurimea.v5i1.878>
- Espinoza, E. (2021). Importancia de la retroalimentación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Universidad y Sociedad*, 13(4). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000400389
- Nainggolan, F., Patuan, R., y Mahpul, M. (2020). Estrategia de aprendizaje por descubrimiento: integración de pensar, emparejar y compartir con la retroalimentación correctiva del docente para mejorar la precisión del lenguaje escrito de los estudiantes. *International Journal of Education and Practice*, 8(4). <https://doi.org/10.18488/journal.61.2020.84.733.745>
- Gallo, G., Cañas, A., y Campi, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45–56. <https://reciamuc.com/index.php/RECIAMUC/article/view/644>
- Gamboa, A., Medina, D., y Dávila, B. (2022). *Uso de la herramienta tecnológica Quizizz para fortalecimiento del pensamiento científico sobre la relación de los seres vivos en un ecosistema, en los estudiantes del quinto grado de la Institución Educativa Antonio José De Sucre* [Tesis de pregrado, Universidad de Cartagena].

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/c8a18100-c540-4a70-935c-669edae15ac4/content>

- Herrera, D. (2023). Perspectivas e investigación reciente sobre retroalimentación en el aula: Consideraciones para un enfoque pedagógico y dialógico. *Revista Electrónica Educare*, 27(1), 1–19. <https://doi.org/10.15359/ree.27-1.14547>
- Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C., & Baptista-Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6.^a ed.). McGraw-Hill Education.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. McGraw-Hill Education.
- Ibañez, C., Cañamero, N., Díaz, P., & Mendez, E. (2022). Impact of feedback strategies on the learning of university students. A systematic review from 2016 to 2022. *International Multi-Conference for Engineering, Education, and Technology*, (18). <http://dx.doi.org/10.18687/LACCEI2022.1.1.697>
- Juarez, M., y Honores, J. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v9i36.941>
- Kerlinger, F. N., & Lee, H. B. (2002). Investigación del comportamiento: Métodos de investigación en ciencias sociales (4.^a ed.). McGraw-Hill.
- Laura, K., y Tolentino, M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, e298. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>
- Laura, B., Laura, K., Mendoza, L., Valle, G., Gamez, E., Valle, D., y Valle, M. (2024). Percepción de la actitud con el uso de Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel secundario. *Risti*, 1(1), 230–248. <https://www.proquest.com/openview/4629b03d2209a1b409838cd2c67f790d/1?pq-origsite=gscholarycbl=1006393>
- Laura, K., Clavitea, M., Morales, K., y Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz y comprensión de textos en inglés con el contenido de la plataforma educativa “Aprendo en Casa”. *Revista Innova Educación*, 3(1), 151–159. <https://doi.org/https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
- Laura, B., Laura, K., Mendoza, L., Valle, G., Gamez, E., Valle, D., y Valle, M. (2024). Percepción de la actitud con el uso de Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de nivel secundario. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, (71), 230–248.

- <https://www.proquest.com/openview/4629b03d2209a1b409838cd2c67f790d/1?pq-origsite=gscholarycbl=1006393>
- Ling, H., Huey, S., & Fulmer, G. (2017). Action research on the effect of descriptive and evaluative feedback order on student learning in a specialized mathematics and science secondary school. *Asia-Pacific Science Education*, 3(4). <https://doi.org/10.1186/s41029-017-0015-y>
- Magadán, M., y Rivas, J. (2022). Percepciones de los estudiantes de posgrado ante la gamificación del aula con Quizizz. *Textolivre*, 1(1), 1-17. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2022.36941>
- Mallqui, C., y Santillana, M. (2022). Prioridad del estado es mejorar las TIC para la educación de calidad en el Perú. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(2), 176–189. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/1871>
- Mandouit, L., & Hattie, J. (2023). Revisiting “The Power of Feedback” from the perspective of the learner. *Learning and Instruction*, 84, e101718. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2022.101718>
- Maraza, B., Cuadros, L., Fernandez, W., Alay, Y., y Chillitupa, A. (2019). Análisis de las herramientas de la gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia Pedagógica*, 7(2). <https://rrp.cujae.edu.cu/index.php/rrp/article/view/193>
- Maraza, B., Traverso, L., Torres, S., Reyes, R., Tinco, S., Reyes, E., & Carpio, J. (2024). Impact of the Use of Gamified Online Tools: A Study with Kahoot and Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Information and Education Technology*, 14(1), 132–140. <https://www.ijiet.org/show-199-2651-1.html>
- Marquez, D., Alvarez, G., y Quispe, A. (2024). *Relación entre el uso de la herramienta Quizizz y el logro de la competencia lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna en los estudiantes de IV y V ciclo de primaria de la institución educativa Livia Bernal de Baltazar, Arequipa, 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. <https://hdl.handle.net/20.500.12920/14114>
- Marquez, W. (2024). *Influencia de la herramienta Quizizz en los procesos de aprendizaje para la resolución de problemas con sistemas de ecuaciones lineales 2x2 en la prueba Evaluar para Avanzar con los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Manuel Aya* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Abierta y a Distancia]. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/64158>
- Ministerio de Educación del Perú. (2018). *Rúbricas de observación de aula para la Evaluación del Desempeño Docente*. MINEDU. <https://bit.ly/33phoq7>

- Ministerio de Educación del Perú. (2022). Unidad 1: Nociones básicas de retroalimentación en el marco de la evaluación formativa. En *Evaluación formativa: Retroalimentación* (pp. 2–23). MINEDU. <https://goo.su/tde7>
- Mora, E., Bohórquez, A., y Padilla, J. (2023). Modelo constructivista y su aplicación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, 8(3), 256–264. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420471>
- Moreira, H., & Lara, M. (2024). Promoting Formative Assessment with Quizizz: A Classroom Action. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511
- Muñoz, M. (2020). Análisis de las prácticas declaradas de retroalimentación en matemáticas, en el contexto de la evaluación, por docentes chilenos. *Perspectiva Educacional*, 59(2), 111–135. https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-97292020000200111yscript=sci_arttext
- Narcizo, C. (2021). Tensiones respecto a la brecha digital en la educación peruana. *Revista Peruana de investigación e innovación educativa*, 1(2), e21039. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/repie/es/article/view/21039>
- Nuñez, K., Nuñez, G., y Castillo, A. (2024). Retroalimentación en el contexto educativo: Una revisión sistemática. *Formación Universitaria*, 17(2), 61–72. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062024000200061>
- Polack, A. (2024). *El Quizizz como herramienta tecnológica para mejorar capacidades de evaluación formativa en docentes de una institución educativa de Ica – 2023*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Huancavelica]. <https://hdl.handle.net/20.500.14597/8396>
- Posso, R., Ulcuango, M., Morales, L., Pastaz, G., y Jaramillo, L. (2023). Revolucionando la educación: Implementación efectiva de la tecnología en el aula. *GADE: Revista Científica*, 3(1), 33–47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8878525>
- Pozo, M., Martín, I., Martín, J., y Hernández, I. (2022). *Implementación de juegos digitales y gamificación a través de Quizizz y Genially para el aprendizaje sobre legislación escolar y sobre creación de materiales didácticos* [Memoria de resultados, Universidad de Salamanca]. <https://gredos.usal.es/handle/10366/151799>
- Quinde, I., Macías, K., Martínez, F., Samaniego, J., y Samaniego, K. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(6), 3809–3827. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>

- Ramírez, J., y Mena, S. (2022). Quizizz y Genially para la enseñanza de la lectoescritura en niños de 8 a 9 años. *Pacha. Revista de Estudios Contemporáneos del Sur Global*, 3(9), e210128. <https://doi.org/10.46652/pacha.v3i9.128>
- Ramos, J. (2024). Recursos TIC, en la evaluación y retroalimentación. *Revista de Investigación en Ciencias de la Educación Horizontes*, 8(35). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i35.856>
- Robles, M., y Zambrano, J. (2025). Aplicación de herramientas digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(126). <https://doi.org/10.47460/uct.v29i126.947>
- Rojas, S., y Tucto, K. (2024). *Uso de la herramienta Quizizz y la comprensión de lectura del idioma inglés en estudiantes de la institución Edelmira del Pando*. [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. <https://repositorio.une.edu.pe/entities/publication/78784ed1-c754-4d6e-a8ef-db5f106f09fc>
- Rouhi, A., Dibah, M., & Mohebbi, H. (2020). Assessing the effect of giving and receiving written corrective feedback on improving L2 writing accuracy: does giving and receiving feedback have fair mutual benefit? *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 5(11). <https://doi.org/10.1186/s40862-020-00093-z>
- Ruiz, C., y Valenzuela, M. (2022). *Metodología de la investigación*. Universidad Nacional Autónoma de Tayacaja Daniel Hernández Morillo.
- Ruiz, D. (2019). *Quizizz en el aula: evaluando jugando*. https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Sánchez, L., Cueto, H., Jara, E., Litardo, M., y Bravo, H. (2024). Estrategia didáctica interactiva para la enseñanza de palabras homófonas a través de Quizizz y su impacto en la ortografía estudiantil. *Revista Científica de Innovación Educativa y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(5), 40–53. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i5.275>
- Tapia, R. (2025). *El uso del Quizizz como estrategia didáctica para la retroalimentación en los estudiantes para primer grado de educación secundaria en la institución de educativa Santa Teresita del niño Jesús de Tacna, 2024* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. <https://repositorio.unjbg.edu.pe/server/api/core/bitstreams/3207a134-38c5-4d9b-9575-a1ed0961c051/content>
- Tipan, A., Duy, J., Perreño, J., y Tapia, T. (2025). Retroalimentación con Google Forms y Quizizz en el proceso educativo de los estudiantes. *Revista Conradi*, 21(105), e4632. <https://doi.org/https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/4632/4091>

- Toledo, G. (2025). Retroalimentación y herramientas TIC utilizadas por profesores universitarios. *Alteridad*, 20(2), 246-258. <https://doi.org/10.17163/alt.v20n2.2025.07>
- Torres, Q., y Hernández, B. (2024). Modelo de Quizizz una mirada diferente para la evaluación formativa. *Revista de Climatología*, 24, 962–971. <https://doi.org/10.59427/rcli/2024/v24cs.962-971>
- Universidad Politécnica de Valencia. (2025). *Quizizz*. <https://www.upv.es/contenidos/adigital/quizizz/>
- Uyaguari, S. (2023). *Canva – Quizizz para el aprendizaje de química con los estudiantes de primer año de Bachillerato General Unificado de la Unidad Educativa Juan de Velasco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11217>
- Vaillant, D., Rodríguez, E., y Bentancor, G. (2020). Uso de plataformas y herramientas digitales para la enseñanza de la Matemática. *Ensaio: aval. pol. públ. educ*, 28(108), 718–740. <https://www.scielo.br/j/ensaio/a/FqJdDMbX7FdGg3TYPmfqSBh/>
- Valdez, S., Sanchez, J., y Lescano, G. (2023). Evaluación formativa: retroalimentación, estrategias e instrumentos. *Revista Educación*, 47(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53987>
- Vasquez, L., Fenco, J., Espinoza, J., y Sanchez, L. (2025). Las Apps en la retroalimentación Anijovich en los docentes de la UNFV-FH,2024. *Ciencia Latina*, 9(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15920
- Veermans, K., y Van Jooling, W. (1998). Uso de la inducción para generar retroalimentación en entornos de aprendizaje por descubrimiento basados en simulación. *Redfield*, 1452. https://doi.org/0.1007/3-540-68716-5_25
- Vega, A., y Gonzales, A. (2024). La utilización del modelo constructivista dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina*, 8(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10204
- Vera, J., y Bazurto, M. (2024). Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de la institución educativa pública unidocente “Alfonso Barrera Valverde”, en los niveles de básica elemental y media. *Polo del Conocimiento*, 9(6), 919–937. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/7361>
- Vicente, C. (2022). *La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Integrada San Andrés de Paragsha Pasco – 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2875>

Vite, M., y Castillo, L. (2021). Plataformas virtuales como herramientas de enseñanza.
Dominio de las Ciencias, 7(3), 1080–1091.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=82297>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de consistencia

Título	Formulación del problema	Objetivos	Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumento
Nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025	Problema general ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025?	Objetivo general Determinar el nivel del proceso de retroalimentación mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025.	Retroalimentación mediante la herramienta Quizizz en función a lo referido por el ministerio de educación en el año 2022	Retroalimentación por descubrimiento mediante Quizizz [Guiar a los estudiantes para que sean ellos mismos quienes descubran cómo mejorar su desempeño o bien para que reflexionen sobre su propio razonamiento e identifiquen el origen de sus concepciones o de sus errores]	El estudiante descubre cómo mejorar su desempeño. El estudiante reflexiona sobre su propio razonamiento. El estudiante identifica sus concepciones o errores.	Técnica: Encuesta Instrumento: Cuestionario Escala: Likert 1. Nada satisfecho 2. Poco satisfecho 3. Neutral 4. Muy satisfecho 5. Totalmente satisfecho
	Problemas específicos ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025?	Objetivos específicos Establecer el nivel del proceso de retroalimentación por descubrimiento mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025.		Retroalimentación descriptiva mediante Quizizz [Ofrecer oportunamente elementos de información suficientes a los estudiantes para mejorar su trabajo, describiendo lo que hace que esté o no logrado, o sugiriendo en detalle qué hacer para mejorar]	Ofrece información suficiente para comprender el desempeño. Describe criterios o razones del resultado. Sugiere acciones específicas de mejora.	
	¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación descriptiva mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes	Establecer el nivel del proceso de retroalimentación				

	de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025? ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación elemental mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025? ¿Cuál es el nivel del proceso de retroalimentación grupal mediante la herramienta Quizizz empleada por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes en el año 2025?	descriptiva mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025. Establecer el nivel del proceso de retroalimentación elemental mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025. Establecer el nivel del proceso de retroalimentación grupal mediante la herramienta Quizizz por los docentes de CTA del 5.º grado de primaria de las escuelas estatales de La Colina-Majes, año 2025.		Retroalimentación elemental mediante Quizizz [Señalar únicamente si la respuesta o procedimiento que está desarrollando el estudiante es correcto o incorrecto (incluye preguntarle si está seguro de su respuesta sin darle más elementos de información), o bien brindarle la respuesta correcta]	Se limita a señalar respuestas correctas o incorrectas. Proporciona respuestas correctas sin explicación. Promueve confirmación sin análisis.	
				Retroalimentación grupal mediante Quizizz [El profesor la brinda a un grupo de estudiantes cuando desarrollan en conjunto una determinada actividad o cuando desarrollan trabajo colaborativo]	Aborda el desempeño grupal. Identifica patrones comunes de error. Fomenta estrategias colaborativas de mejora.	

Anexo 2. Operacionalización de variables

VARIABLE	DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	PREGUNTAS
Retroalimentación mediante la herramienta Quizizz	Retroalimentación por descubrimiento [Guiar a los estudiantes para que sean ellos mismos quienes descubran cómo mejorar su desempeño o bien para que reflexionen sobre su propio razonamiento e identifiquen el origen de sus concepciones o de sus errores]	1. El estudiante descubre cómo mejorar su desempeño 2. El estudiante reflexiona sobre su propio razonamiento 3. El estudiante identifica sus concepciones o errores	1, 2, 3	1. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, los estudiantes descubren por sí mismos cómo mejorar su desempeño? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 2. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, los estudiantes indagan sobre su razonamiento que los ha llevado a asumir alguna respuesta buena o errónea? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 3. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz; los estudiantes reciben una retroalimentación que les permite reflexionar sobre sus errores e identificar el origen de sus equivocaciones? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
	Retroalimentación descriptiva [Ofrecer oportunamente elementos de información suficientes a los	4. Ofrece información suficiente para comprender el desempeño. 5. Describe criterios o	4, 5, 6	4. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, proporciona información clara y suficiente para que el estudiante comprenda qué ha logrado y qué no? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre

	estudiantes para mejorar su trabajo, describiendo lo que hace que esté o no logrado, o sugiriendo en detalle qué hacer para mejorar]	razones del resultado. 6. Sugiere acciones específicas de mejora.		5. Siempre 5. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, explica los motivos o criterios que justifican el resultado obtenido por el estudiante? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 6. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, brinda sugerencias concretas que orientan al estudiante sobre cómo mejorar su desempeño? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
	Retroalimentación elemental [Señalar únicamente si la respuesta o procedimiento que está desarrollando el estudiante es correcto o incorrecto (incluye preguntarle si está seguro de su respuesta sin darle más elementos de información), o bien brindarle la respuesta correcta]	7. Se limita a señalar respuestas correctas o incorrectas. 8. Proporciona respuestas correctas sin explicación. 9. Promueve confirmación sin análisis.	7, 8, 9	7. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, la información entregada al estudiante se limita a indicar si la respuesta es correcta o incorrecta? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 8. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, brinda directamente la respuesta correcta sin ofrecer razones adicionales? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

				9. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, se limita a preguntar al estudiante si está seguro de su respuesta sin aportar información adicional? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre
	Retroalimentación grupal [El profesor la brinda a un grupo de estudiantes cuando desarrollan en conjunto una determinada actividad o cuando desarrollan trabajo colaborativo]	10. Aborda el desempeño grupal. 11. Identifica patrones comunes de error. 12. Fomenta estrategias colaborativas de mejora.	10, 11, 12	10. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, comenta el desempeño de un grupo de estudiantes en función de los resultados obtenidos en conjunto? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 11. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, destaca errores recurrentes o concepciones comunes observadas en un grupo de estudiantes? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre 12. ¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, propone acciones de mejora que pueden ser trabajadas de manera colaborativa entre los estudiantes? 1. Nunca 2. Casi nunca 3. A veces 4. Casi siempre 5. Siempre

Anexo 3. Instrumento de recolección de datos

Cuestionario

1 Nunca	2 Casi nunca	3 A veces	4 Casi siempre	5 Siempre
------------	-----------------	--------------	-------------------	--------------

¿Usted ha usado anteriormente la Herramienta Quizizz en su proceso de retroalimentación?	Si		No	
¿Usted está de acuerdo en responder el cuestionario y que sus respuestas sean consideradas en los resultados de esta investigación en forma anónima?	Si		No	

Si sus respuestas fueron positivas, proceda a responder la encuesta. Agradezco vuestra participación.

Instrucciones para el llenado:

Después de leer cada ítem, a partir de su reflexión, podrá elegir como respuesta cualquiera de las siguientes alternativas que en la encuesta aparecen asociadas a los números 1, 2, 3, 4,5.

1. Nada satisfecho
2. Poco satisfecho
3. Neutral
4. Muy satisfecho
5. Totalmente satisfecho

Nº	Ítems	Alternativas de respuesta				
		1	2	3	4	5
	RETROALIMENTACIÓN POR DESCUBRIMIENTO					
1	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, los estudiantes descubren por sí mismos cómo mejorar su desempeño?					
2	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, los estudiantes indagan sobre su razonamiento que los ha llevado a asumir alguna respuesta buena o errónea?					
3	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz; los estudiantes reciben una retroalimentación que les permite reflexionar sobre sus errores e identificar el origen de sus equivocaciones?					
	RETROALIMENTACIÓN DESCRIPTIVA	1	2	3	4	5
4	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite proporcionar información clara y suficiente para que el estudiante comprenda qué ha logrado y qué no?					

5	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite explicar los motivos o criterios que justifican el resultado obtenido por el estudiante?					
6	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite brindar sugerencias concretas que orientan al estudiante sobre cómo mejorar su desempeño?					
	RETROALIMENTACIÓN ELEMENTAL	1	2	3	4	5
7	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, solo se limita a indicar al estudiante si la respuesta es correcta o incorrecta?					
8	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, solo se limita a brindar directamente la respuesta correcta al estudiante sin ofrecer razones adicionales?					
9	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, solo se limita a preguntar al estudiante si está seguro de su respuesta sin aportar información adicional?					
	RETROALIMENTACIÓN GRUPAL	1	2	3	4	5
10	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite comentar el desempeño de un grupo de estudiantes en función de los resultados obtenidos en conjunto?					
11	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite destacar errores recurrentes o concepciones comunes observadas en un grupo de estudiantes?					
12	¿Cuándo retroalimenta mediante la herramienta Quizizz, esta le permite proponer acciones de mejora que pueden ser trabajadas de manera colaborativa entre los estudiantes?					

¡Muchas gracias por su participación!

Anexo 4. Validación por juicio de expertos de los instrumentos de investigación



FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: NIVEL DEL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN MEDIANTE LA HERRAMIENTA QUIZZ POR LOS DOCENTES DE CTA DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LAS ESCUELAS ESTATALES DE LA COLINA-MAJES, AÑO 2025

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Casani Coaguila Amparo
- 1.2 Grado académico: Magister
- 1.3 Áreas de experiencia profesional: Docente
- 1.4 Cargo e institución donde labora: Directora – I.E. 40097 Republica de Canada
- 1.5 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre el uso de las herramientas Quizizz para la retroalimentación
- 1.6 Autor(es) del Instrumento: Francisco Cusi Lima

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 –20 %	Regular 21– 40 %	Bueno 41–60 %	Muy bueno 61–80 %	Excelente 81–100 %
1. CLARIDAD	El instrumento está elaborado en lenguaje claro y preciso.				80%	
2. OBJETIVIDAD	Cada ítem expresa conductas que pueden ser observadas o están referidas a aspectos teóricos en conformidad con bases teóricas.			60%		
3. ACTUALIDAD	El instrumento es adecuado al enfoque de investigación.				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems reflejan la relación con las preguntas y objetivos de investigación en forma ordenada.				80%	
5. SUFICIENCIA	Los ítems consideran los aspectos de cantidad y calidad				80%	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las nociones básicas de retroalimentación en el marco de la evaluación formativa			60%		
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos – científicos de la teoría constructivista.				80%	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones (o aspectos, subcategorías y categoría) hay relación lógica científica.				80%	
9. METODOLOGIA	El instrumento corresponde al diseño planteado.				80%	

- II. **OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Me parece un instrumento muy claro y fácil de entender. Las preguntas reflejan bien cómo usamos las herramientas digitales en clase, especialmente Quizizz. Considero que se puede aplicar sin ningún inconveniente y que aportará información muy útil para la investigación.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 75.5%

Arequipa, 08 de octubre de 2025



 Prof. M. Amparo Casani Coaguila
 DIRECTORA (e)
 CPPA. 0232745
 Firma del experto

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: NIVEL DEL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN MEDIANTE LA HERRAMIENTA QUIZZ POR LOS DOCENTES DE CTA DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LAS ESCUELAS ESTATALES DE LA COLINA-MAJES, AÑO 2025

I. DATOS GENERALES

- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Serrano Santos Milton Victorio
- 1.2 Grado académico: Magister
- 1.3 Áreas de experiencia profesional: Docente
- 1.4 Cargo e institución donde labora: Especialista – Primaria Ugel la Joya
- 1.5 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre el uso de las herramientas Quizizz para la retroalimentación
- 1.6 Autor(es) del Instrumento: Francisco Cusi Lima

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 –20 %	Regular 21– 40 %	Bueno 41–60 %	Muy bueno 61–80 %	Excelente 81–100 %
1. CLARIDAD	El instrumento está elaborado en lenguaje claro y preciso.				80%	
2. OBJETIVIDAD	Cada ítem expresa conductas que pueden ser observadas o están referidas a aspectos teóricos en conformidad con bases teóricas.				80%	
3. ACTUALIDAD	El instrumento es adecuado al enfoque de investigación.					90%
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems reflejan la relación con las preguntas y objetivos de investigación en forma ordenada.				80%	
5. SUFICIENCIA	Los ítems consideran los aspectos de cantidad y calidad				80%	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las nociones básicas de retroalimentación en el marco de la evaluación formativa					90%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos – científicos de la teoría constructivista.				80%	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones (o aspectos, subcategorías y categoría) hay relación lógica científica.				80%	
9. METODOLOGIA	El instrumento corresponde al diseño planteado.					90%

- II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD:** Esperando que este programa que ayuda a que el estudiante interiorice su aprendizaje en el reforzamiento, la herramienta QUIZZ, no sea solamente aplicable en el área de Ciencia y Tecnología, en las demás áreas también.

- III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 83.3%**

Arequipa, 03 de octubre de 2025



Milton V. Serrano Santos
ESPECIALISTA - PRIMARIA
UGEL LA JOYA

Firma del experto

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO

Título de la investigación: NIVEL DEL PROCESO DE RETROALIMENTACIÓN MEDIANTE LA HERRAMIENTA QUIZZ POR LOS DOCENTES DE CTA DEL 5TO GRADO DE PRIMARIA DE LAS ESCUELAS ESTATALES DE LA COLINA-MAJES, AÑO 2025

I. DATOS GENERALES

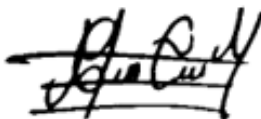
- 1.1 Apellidos y nombres del experto: Gaby Maribel Ccala Yauli
- 1.2 Grado académico: Magister
- 1.3 Áreas de experiencia profesional: Docente
- 1.4 Cargo e institución donde labora: Coordinadora de Primaria – Docente – I.E. San Francisco de Asia
- 1.5 Nombre del instrumento motivo de evaluación: Cuestionario sobre el uso de las herramientas Quizz para la retroalimentación
- 1.6 Autor(es) del Instrumento: Francisco Cusi Lima

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 –20 %	Regular 21– 40 %	Bueno 41–60 %	Muy bueno 61–80 %	Excelente 81–100 %
1. CLARIDAD	El instrumento está elaborado en lenguaje claro y preciso.			60%		
2. OBJETIVIDAD	Cada ítem expresa conductas que pueden ser observadas o están referidas a aspectos teóricos en conformidad con bases teóricas.				80%	
3. ACTUALIDAD	El instrumento es adecuado al enfoque de investigación.				80%	
4. ORGANIZACIÓN	Los ítems reflejan la relación con las preguntas y objetivos de investigación en forma ordenada.				80%	
5. SUFICIENCIA	Los ítems consideran los aspectos de cantidad y calidad				80%	
6. INTENCIONALIDAD	Adecuado para valorar las nociones básicas de retroalimentación en el marco de la evaluación formativa					90%
7. CONSISTENCIA	Basados en aspectos Teóricos – científicos de la teoría constructivista.				80%	
8. COHERENCIA	Entre los índices, indicadores y las dimensiones (o aspectos, subcategorías y categoría) hay relación lógica científica.				80%	
9. METODOLOGIA	El instrumento corresponde al diseño planteado.				80%	

II. OPINIÓN DE APLICABILIDAD: El instrumento está bien planteado y se adapta a la realidad del trabajo docente con herramientas digitales. Considero que puede aplicarse sin dificultad.

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 78.8%

Lima, 30 de septiembre de 2025



Firma del experto

DNI 47388936

Anexo 5. *Prueba de confiabilidad del instrumento*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,815	12