



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS
SOCIALES

Título

El Quiz como apoyo didáctico a la enseñanza-aprendizaje de los grandes imperios antiguos de la Unidad 2 en octavo año de EGB

Trabajo de Titulación para optar al Título de Licenciada en Pedagogía de la Historia y Ciencias Sociales

Autor:

María Belén Guambo Adriano

Tutor:

Mgs. Mery Zabala Machado

Riobamba, Ecuador. 2024

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **María Belén Guambo Adriano**, con cédula de ciudadanía **0604866087**, autor del trabajo de investigación titulado: **“EL QUIZ COMO APOYO DIDÁCTICO A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS GRANDES IMPERIOS ANTIGUOS DE LA UNIDAD 2 EN OCTAVO AÑO DE EGB”**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mi exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 16 de junio del 2025.



María Belén Guambo Adriano
C.I: 0604866087

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quien suscribe, **Msg. Mery Elizabeth Zabala Machado** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías** por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación titulado: **“EL QUIZ COMO APOYO DIDÁCTICO A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS GRANDES IMPERIOS ANTIGUOS DE LA UNIDAD 2 EN OCTAVO AÑO DE EGB”** bajo la autoría de **María Belén Guambo Adriano** por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 16 días del mes de junio de 2025



Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado
C.I: 0602040925

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **“EL QUIZ COMO APOYO DIDÁCTICO A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS GRANDES IMPERIOS ANTIGUOS DE LA UNIDAD 2 EN OCTAVO AÑO DE EGB”**, presentado por **María Belén Guambo Adriano**, con cédula de identidad número **0604866087**, bajo la tutoría de Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado; certificamos que recomendamos la **APROBACIÓN** de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 16 de junio del 2025.

Mgs. Elizabeth Amanda Méndez Maldonado
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Luis Fernando Alvear Ortiz
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Alfredo Eduardo Figueroa Oquendo
MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



CERTIFICACIÓN

Que, María Belén Guambo Adriano con CC: 0604866087, estudiante de la Carrera PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y LAS CIENCIAS SOCIALES Facultad de CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación “EL QUIZ COMO APOYO DIDÁCTICO A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS GRANDES IMPERIOS ANTIGUOS DE LA UNIDAD 2 EN OCTAVO AÑO DE EGB”, cumple con el 2%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio COMPILATIO, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 06 de junio de 2025



Mgs. Mery Elizabeth Zabala Machado
TUTOR

DEDICATORIA

Doy gracias a Dios por permitirme cumplir un sueño más en mi vida, agradezco a mi madre y mi hermana por brindarme su apoyo y su aliento a seguir adelante con mis sueños y en especial a mi pareja por estar siempre alentándome para que no me rindiera que siguiera creyendo y confiando en mí misma, muchas veces pensé me quise rendir y pensé que no lograría obtener mi título pero hoy en día sé de qué estoy hecha y de lo que soy capaz de lograr con esfuerzo, dedicación, amor y pasión, este título se lo dedico a mis hijos que son el motor de mi vida de cada día de seguir adelante luchando por mi familia. Es importante para mí agradecer también a mi tutora quien me supo guiar en el tema de mi tesis, gracias a ella he conseguido cumplir mi sueño y así poder en su momento ejercer como docente, una profesión la cual la vi inalcanzable pero que hoy en día es una realidad la cual se me está cumpliendo. Continuare esforzándome en mi vida y en mi carrera como profesional para así llegar a ser un ejemplo para mis hijos por que quien persevera consigue sus sueños.

AGRADECIMIENTO

Gracias a la Universidad Nacional de Chimborazo por abrirme sus puertas estoy cumpliendo un sueño el cual pensé que era imposible e inalcanzable, ser parte de la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, e adquirido conocimientos, virtudes las cuales han formado en mí, en lo ético y lo profesional aptitudes las cuales han sido esencial en mi formación como futura docente es por ello que agradezco a la UNACH por haber formado parte de mi vida y permitirme cumplir un sueño más como profesional. Las palabras se me quedan cortas porque desde que inicie en la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales, cada docente nos daba a conocer sus conocimientos en cada materia íbamos absorbiendo cada palabra cada detalle el conocer la historia no solo es contarla sino también vivirla y ser parte de ella , la catedra de cada maestro era diferente pero cada uno de ellos apporto para que seamos unos excelentes futuros docentes, el ser docente no lo define un título sino el enseñar a cada estudiante el amor por la docencia es por lo que sobresale el docente.

ÍNDICE GENERAL

DECLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICACIÓN

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN..... 15

1.1 Problema 16

1.2 Justificación 17

1.3 Objetivos 17

1.3.1 General 17

1.3.2 Específicos..... 17

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO..... 18

2.1. Antecedentes..... 18

2.2. Bases teóricas 19

2.2.1. Qué es el quiz 19

2.2.2. Componentes esenciales del quiz. 19

2.2.3. Tipos de quiz en el contexto educativo 19

2.2.4. Diseño de quiz educativos..... 21

2.2.5. Importancia del quiz en el ámbito educativo..... 21

2.2.6. El quiz como herramienta didáctica 22

2.2.7. Como el quiz repercute en el proceso de enseñanza – aprendizaje 22

2.2.8. El quiz como estrategia de evaluación 23

2.2.9. Evaluación Formativa mediante Quiz 23

2.2.10. Herramientas digitales para la creación de quiz..... 24

2.2.11. Beneficios de los quiz digitales 25

2.2.12. Integración del quiz en entornos virtuales de aprendizaje 26

2.2.13. El quiz en la enseñanza – aprendizaje de grandes imperios antiguos 26

2.2.14. Qué es la enseñanza – aprendizaje	27
2.2.15. Fundamentos del proceso enseñanza – aprendizaje	28
2.2.16. Tipos de enseñanza - aprendizaje.....	29
2.2.17. Beneficios de la enseñanza – aprendizaje	30
2.2.18. Estrategias didácticas innovadoras.....	31
2.2.19. Recursos didácticos en el área digital	31
2.2.20. Desarrollo de habilidades cognitivas	33
2.2.21. Enseñanza – aprendizaje en la historia antigua.....	35
2.2.22. Evaluación en el proceso educativo.....	35
CAPÍTULO III. METODOLOGÍA	37
3.1. Enfoque de investigación	37
3.2. Tipo de investigación	37
3.3. Diseño	37
3.4. Población y muestra	38
3.4.1. Población	38
3.4.2. Muestra	38
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	38
3.5.1. Técnica	38
3.5.2. Instrumentos	38
3.6. Técnica para el procesamiento y recolección de datos.	39
3.7. Método de análisis	39
3.8. Procesamiento de datos.....	39
CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	40
4.1. Resultados.....	40
4.2. Resultados de entrevistas a docentes	49
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	52
5.1. Conclusiones	52
5.2. Recomendaciones.....	53
CAPÍTULO VI. PROPUESTA.....	54
6.1. Tema.....	54
6.2. Introducción	54
6.3. Problemática.....	55

6.4. Justificación	55
6.5. Objetivo.....	55
6.5.1. General	55
6.5.2. Específicos.....	56
6.6. Proceso para la realización de la propuesta	56
6.7. Realización del quiz	56
BIBLIOGRAFÍA.....	63
ANEXOS.....	71

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Influencia del uso del quiz	40
Tabla 2. Identificación de aspectos	41
Tabla 3. Aumento de interés	42
Tabla 4. Dificultad del uso de la plataforma	43
Tabla 5. Utilidad del quiz	43
Tabla 6. Opciones del quiz	44
Tabla 7. Opción de elegir el nivel de dificultad	45
Tabla 8. Importancia de preguntas de evaluación formativa	46
Tabla 9. Tipo de preguntas	47
Tabla 10. Respuestas de entrevistas	49

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Influencia del uso del quiz.....	40
Gráfico 2. Identificación de aspectos de los grandes imperios antiguos	41
Gráfico 3. Aumento de interés por aprender.....	42
Gráfico 4. Dificultad del uso de la plataforma digital.....	43
Gráfico 5. Utilidad del quiz en tiempo real.....	44
Gráfico 6. Opciones del quiz al revisar al final.....	45
Gráfico 7. Opción de elegir el nivel de dificultad.....	45
Gráfico 8. Importancia de preguntas de evaluación formativa	47
Gráfico 9. Tipo de preguntas sobre los imperios antiguos.....	48
Gráfico 10. Pagina principal del quiz.....	56
Gráfico 11. Primera pregunta del quiz	57
Gráfico 12. Segunda pregunta del quiz.....	57
Gráfico 13. Tercera pregunta del quiz	58
Gráfico 14. Cuarta pregunta del quiz.....	58
Gráfico 15. Quinta pregunta del quiz.....	59
Gráfico 16. Sexta pregunta del quiz.....	59
Gráfico 17. Séptima pregunta del quiz.....	60
Gráfico 18. Octava pregunta del quiz	61
Gráfico 19. Novena pregunta del quiz	61
Gráfico 20. Decima pregunta del quiz	62

RESUMEN

La presente investigación aborda el uso de quiz interactivos como herramienta didáctica en la enseñanza de los grandes imperios antiguos en el octavo año de Educación General Básica (EGB). La problemática central radica en la dificultad que enfrentan los estudiantes para comprender, retener y conectar los aspectos históricos, culturales y geográficos de las civilizaciones antiguas, lo que genera un bajo rendimiento académico y falta de interés en la materia. El objetivo principal es analizar el impacto de los quiz interactivos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando motivar a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo. La metodología empleada se basa en la implementación de un quiz interactivo diseñado en la plataforma Kahoot, que permite evaluar de manera continua el conocimiento de los estudiantes mientras fomenta la participación activa. Utilizando un enfoque mixto con una muestra de 30 estudiantes y un docente de la Unidad Educativa Hispanoamérica, los cuales fueron seleccionados mediante muestreo no probabilístico. Se utilizó una muestra de estudiantes para aplicar encuestas y entrevistas con el fin de evaluar la efectividad de la herramienta en términos de comprensión, motivación y retención de información. Los resultados obtenidos indican que el uso de quiz interactivos aumentó el interés de los estudiantes por aprender sobre los imperios antiguos, mejorando su comprensión de los temas tratados y fomentando un ambiente de aprendizaje más dinámico. Se propone que el uso de quiz como herramienta educativa sea complementado con otros métodos didácticos y adaptado a las necesidades tecnológicas de los estudiantes para maximizar su efectividad. Las conclusiones resaltan la importancia de incorporar tecnologías interactivas para mejorar el aprendizaje en la educación secundaria.

Palabras clave: quiz, aprendizaje, motivación, imperios antiguos, evaluación formativa.

ABSTRACT

The present research addresses the use of interactive quizzes as a didactic tool in the teaching of the great ancient empires in the eighth year of Basic General Education (BGE). The central problem lies in the difficulty students face in understanding, retaining, and connecting the historical, cultural, and geographical aspects of ancient civilizations, which results in low academic performance and a lack of interest in the subject. The main objective is to analyze the impact of interactive quizzes on the teaching-learning process, aiming to motivate students and promote meaningful learning. The methodology employed is based on the implementation of an interactive quiz designed on the Kahoot platform, which allows for continuous assessment of students' knowledge while promoting active participation. Using a mixed approach with a sample of 30 students and one teacher from the Unidad Educativa Hispanoamerica, who were selected through non-probability sampling. A sample of students was used to administer surveys and interviews in order to evaluate the effectiveness of the tool in terms of comprehension, motivation, and information retention. The results obtained indicate that the use of interactive quizzes increased students' interest in learning about ancient empires, improving their understanding of the topics covered and fostering a more dynamic learning environment. It is proposed that the use of quizzes as an educational tool be complemented with other didactic methods and adapted to the technological needs of the students to maximize their effectiveness. The conclusions highlight the importance of incorporating interactive technologies to improve learning in secondary education.

Keywords: quiz, learning, motivation, ancient empires, formative assessment.



Reviewed by:

Mgs. Hugo Solís Viteri

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0603450438

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El estudio de civilizaciones antiguas representa un desafío significativo para los estudiantes de octavo año, quienes deben comprender y retener una gran cantidad de información histórica, cultural y geográfica. En este contexto, la implementación de quiz interactivos emerge como una herramienta pedagógica innovadora que permite dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje de los grandes imperios antiguos.

La utilización de quiz como estrategia didáctica facilita la asimilación de conceptos complejos relacionados con las civilizaciones permitiendo a los estudiantes establecer conexiones significativas entre diferentes aspectos históricos. Esta metodología fomenta un aprendizaje activo y participativo, donde el estudiante se convierte en protagonista de su proceso educativo (Avellaneda, 2020).

Los quiz, diseñados con preguntas estratégicas formuladas, permiten evaluar de manera continua el progreso de los estudiantes mientras mantienen su interés y motivación. La retroalimentación inmediata que proporciona esta herramienta ayuda a identificar áreas de mejora y reforzar conocimientos clave sobre las características distintivas de cada civilización antigua.

La versatilidad del quiz como recurso pedagógico permite su adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de complejidad, facilitando la inclusión educativa y el desarrollo de competencias específicas alineadas con los objetivos curriculares. De igual forma, su formato lúdico contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más distendido y favorable para la adquisición de conocimientos históricos (Vera & Bazurto, 2024).

En el contexto actual, donde la tecnología juega un papel fundamental en la educación, la implementación de quiz digitales no solo moderniza la práctica docente, sino que también responde a las expectativas y necesidades de una generación de estudiantes habituada a la interactividad y la inmediatez en el acceso a la información. Este enfoque innovador es la enseñanza de la historia antigua permite tender puentes entre el pasado y el presente.

El componente lúdico inherente a los quiz contribuye a desmitificar la percepción de la historia como una materia árida o memorística, transformándola en una experiencia de aprendizaje dinámica y atractiva. La competencia saludable que puede generarse en el aula durante la resolución de quiz fomenta la participación activa y el trabajo colaborativo, creando un ambiente propicio para el intercambio de conocimientos y la construcción colectiva del aprendizaje.

El uso estratégico de quiz en la enseñanza de los grandes imperios antiguos no solo facilita la adquisición de conocimientos históricos específicos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades transversales como el pensamiento crítico, la capacidad de análisis, la resolución de problemas y la competencia digital. Estas habilidades resultan fundamentales para la formación integral de los estudiantes y su preparación para los desafíos del siglo XXI, donde la capacidad de aprender de manera autónoma y adaptarse a nuevas situaciones es cada vez más valorada (Sarmiento, 2023).

La presente investigación se estructura en seis capítulos, que se describen a continuación:

Capítulo I: Se encuentra la parte de introducción, antecedentes, planteamiento del problema, justificación, objetivo general y específicos.

Capítulo II: En este apartado se presenta el marco referencial, donde se abordan temas relacionados.

Capítulo III: Se encuentra la metodología, tipo y diseño de la investigación, además se detalla las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos y población de estudio.

Capítulo IV: Se detallan los resultados obtenidos a partir de los tres objetivos que han sido base para la investigación, de igual forma contienen su respectiva discusión.

Capítulo V: Se aborda las conclusiones del estudio que se entrelazan con los objetivos y se menciona algunas recomendaciones para futuras investigaciones que estén interesados en el tema.

Capítulo VI. Se detalla el diseño del quiz en donde se menciona la problemática con su objetivo específico y la realización de la propuesta, ejecutada en una plataforma digital específica.

1.1 Problema

En el contexto educativo actual, la enseñanza en el octavo año de EGB enfrenta diversos desafíos que afectan significativamente el proceso de aprendizaje. Los estudiantes frecuentemente muestran dificultades para comprender, retener y relacionar la gran cantidad de información histórica, fechas, acontecimientos y características culturales de las antiguas civilizaciones, lo que resulta en un bajo rendimiento académico y una limitada comprensión de la importancia histórica de estos imperios (Vera & Bazurto, 2024).

Los métodos tradicionales de enseñanza, basados principalmente en la exposición magistral y la memorización de datos, han demostrado ser insuficientes para mantener el interés y la motivación de los estudiantes. Esta problemática se agudiza por la falta de herramientas didácticas interactivas que permitan una evaluación continua y efectiva del proceso de aprendizaje, dificultando la identificación oportuna de vacíos conceptuales y áreas que requieren refuerzo.

La brecha entre las metodologías de enseñanza tradicionales y las expectativas de una generación de estudiantes nativos digitales representa otro aspecto crítico del problema. Los alumnos, acostumbrados a la inmediatez y la interactividad de las tecnologías modernas, encuentran poco atractivos los recursos didácticos convencionales, lo que se traduce en una disminución del compromiso con el aprendizaje de la historia antigua y una percepción negativa de la asignatura (Robles et al., 2021).

Existe una limitada presencia de estrategias de evaluación formativa que permiten un seguimiento efectivo del progreso individual de los estudiantes en la comprensión de los contenidos. Esta situación dificulta la implementación de intervenciones pedagógicas oportunas y personalizadas que atiendan las necesidades específicas de aprendizaje de cada alumno.

La falta de recursos didácticos que promuevan el aprendizaje activo y participativo limita el desarrollo de habilidades críticas y reflexivas en los estudiantes. Los materiales educativos disponibles a menudo no facilitan la construcción de conexiones significativas entre los diferentes aspectos de las civilizaciones antiguas, resultando en un aprendizaje

fragmentado y superficial que no contribuye a la comprensión integral de estos períodos históricos (Robles et al., 2021).

En este contexto, se identifica como problema central la ineficacia de los métodos tradicionales para lograr un aprendizaje significativo sobre los grandes imperios antiguos en estudiantes de octavo año de EGB, lo cual se manifiesta en un bajo rendimiento académico, escaso interés por la asignatura y un aprendizaje fragmentado. Esta situación exige la incorporación de estrategias didácticas innovadoras e interactivas que respondan a las necesidades y características del estudiante actual.

1.2 Justificación

La investigación juega un papel crucial en la mejora del nivel académico de los estudiantes mediante el uso de herramientas didácticas que enriquecen significativamente su desarrollo y aprendizaje. Los docentes desempeñan un rol fundamental en esta etapa crucial de formación de los alumnos, proporcionando un apoyo indispensable. Asimismo, la integración de la tecnología es esencial en la educación moderna, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades que son clave para abrir nuevas oportunidades en diversos ámbitos.

La siguiente investigación es importante porque es un apoyo activo y experto de los docentes, es fundamental durante esta fase formativa, ya que no solo guían y motivan a los estudiantes, sino que también adaptan las estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales y colectivas del aula. Su papel va más allá de la transmisión de conocimientos; son mentores que modelan el pensamiento crítico y cultivan un ambiente de aprendizaje colaborativo.

De igual forma, en la era digital actual, la integración efectiva de la tecnología en la educación es imprescindible. Los estudiantes no solo deben aprender a dominar herramientas tecnológicas, sino también a discernir la información relevante y a utilizarla de manera ética y efectiva. Este conocimiento no solo amplía sus horizontes académicos, sino que también prepara a los jóvenes para un mundo laboral cada vez más digitalizado y globalizado, donde las competencias tecnológicas son clave para el éxito en cualquier ámbito profesional.

1.3 Objetivos

1.3.1 General

- Analizar el impacto del quiz como apoyo didáctico en la enseñanza-aprendizaje de los grandes imperios antiguos de la Unidad 2 en octavo año de EGB.

1.3.2 Específicos

- Describir como el quiz repercute en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes en el estudio de los grandes imperios antiguos.
- Seleccionar las plataformas digitales más adecuadas para diseñar un quiz interactivo.
- Diseñar un quiz interactivo que integre preguntas relacionadas con los grandes imperios antiguos, promoviendo el aprendizaje significativo y la evaluación formativa de los estudiantes.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

Huamán (2021) en su proyecto de investigación titulada “Uso de la herramienta quiz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada” y con objetivo general Determinar la Influencia del uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en los estudiantes del primer ciclo de una universidad privada 2020. La metodología es de enfoque cuantitativo, con diseño no experimental, correlacional causal y de corte transversal, aplicando cuestionarios validados por expertos a una muestra de 45 estudiantes. Los resultados indican que el 66.7% considera favorable el uso de Quizizz y que este influye en un 35.3% en el aprendizaje de las funciones reales según el modelo de regresión aplicado. Las conclusiones resaltan que Quizizz fomenta el aprendizaje mediante interactividad, flexibilidad y escalabilidad, mejorando el rendimiento y motivación de los estudiantes en temas matemáticos complejos.

Por otra parte, Herrera et al., (2022) en su investigación titulada “Elaboración y validación de cuestionario sobre la enseñanza y aprendizaje en educación remota” presenta un objetivo de elaborar y validar un cuestionario para explorar sobre la enseñanza y aprendizaje en la educación remota como una alternativa robusta para la producción de evidencia empírica en contextos escolares. El instrumento fue construido mediante un proceso iterativo con tres evaluadores, estableciendo 6 dimensiones (planificación de la enseñanza, recursos didácticos, evaluación del aprendizaje, interacción social y apoyo pedagógico) y 38 indicadores con 2 preguntas abiertas. La validación se realizó a través de 5 juicios de expertos y se aplicó a una muestra no probabilística de 202 profesores de diferentes niveles educativos. Los resultados mostraron una alta consistencia interna global con un Alpha de Cronbach de 0.943 y una confiabilidad por dimensiones entre 0.644 y 0.879. El análisis factorial identificó 7 factores que explican el 61.6% de la varianza total, siendo los más relevantes las herramientas de plataformas virtuales, la institución educativa, las relaciones interpersonales y los procesos evaluativos. El estudio concluye que el cuestionario es un instrumento válido y confiable para investigar la enseñanza y aprendizaje en educación remota, aunque señala limitaciones como la necesidad de ampliar la muestra, incorporar dimensiones sobre diversidad del aprendizaje e inclusión, y la conveniencia de realizar análisis estadísticos más sofisticados.

Una investigación realizada por Vera y Bazurto (2024) con tema “Herramienta digital Quizizz y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes” y cuyo objetivo general es analizar cómo el uso de Quizizz incide en el rendimiento académico de estudiantes de básica elemental y media. La metodología empleada fue de enfoque mixto, utilizando análisis cuantitativos de calificaciones y cualitativos sobre la percepción de estudiantes y padres, mediante encuestas y cuestionarios en Google Forms. Los resultados muestran un aumento promedio del 4,69% en las calificaciones, reflejando un impacto positivo de la herramienta en el aprendizaje. Las conclusiones destacan que Quizizz mejora la motivación y

participación de los estudiantes, a pesar de los retos relacionados con la infraestructura tecnológica y la conectividad.

De la misma manera Sarmiento (2023) en su investigación titulada “Herramienta Quizizz como aporte al proceso evaluativo de la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa Ciudad de Coca” la cual lleva como objetivo general mejorar la evaluación de la comprensión lectora de los estudiantes mediante el empleo de la herramienta digital Quizizz. La metodología utilizada es de enfoque cualitativo con alcance descriptivo, empleando una rúbrica de evaluación validada por expertos y aplicada a educadores. Los resultados muestran que los expertos y educadores valoraron positivamente la herramienta, con puntuaciones de 10 y 9,73 respectivamente, destacando su impacto positivo en la dinámica, interactividad y participación del proceso evaluativo. Las conclusiones enfatizan que Quizizz facilita evaluaciones más efectivas y lúdicas, motivando tanto a estudiantes como a educadores y proponiendo una solución práctica a los retos de la evaluación tradicional.

2.2. Bases teóricas

2.2.1. Qué es el quiz

Un quiz es un formato de evaluación breve y general que se utiliza para medir conocimientos, comprensión o habilidades sobre un tema específico. A diferencia de una plataforma como Quizizz (que es una herramienta digital específica para crear cuestionarios interactivos), un quiz es un término más amplio que puede aplicarse tanto en formato digital como físico, y puede incluir diferentes tipos de preguntas como opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas o emparejamiento. Los quiz suelen ser evaluaciones rápidas, informales y pueden servir para diversos propósitos educativos como evaluación diagnóstica, formativa o sumativa, verificación de lecturas, repaso de temas, o simplemente para mantener el compromiso y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Su brevedad y versatilidad los hace particularmente útiles para obtener retroalimentación inmediata sobre la comprensión de los estudiantes y pueden ser utilizados en cualquier momento de una clase o unidad de aprendizaje (Escofet et al., 2019).

2.2.2. Componentes esenciales del quiz.

Los componentes esenciales de un quiz educativo incluyen varios elementos fundamentales que trabajan en conjunto para crear una herramienta de evaluación efectiva. En primer lugar debe contar con instrucciones claras y precisas que guíen al estudiante sobre como completar el quiz y el tiempo disponible. El cuerpo principal debe incluir una variedad de tipos de preguntas cuidadosamente formuladas y alineadas con los objetivos de aprendizaje. Cada pregunta debe tener una estructura clara con un enunciado preciso, opciones de respuesta bien diseñadas cuando corresponda, y un sistema de puntuación transparente. La retroalimentación debe ser un componente integral, proporcionando explicaciones detalladas para cada respuesta, ya sea correcta o incorrecta (Espinoza, 2022).

2.2.3. Tipos de quiz en el contexto educativo

Robles (2021) menciona que en el contexto educativo, los quiz se clasifican en diferentes tipos según su objetivo, diseño y uso, lo que permite adaptarlos a diversas

necesidades pedagógicas y en el contexto de aprendizaje. Entre los principales quiz se encuentran:

- **Quiz diagnóstico**

Este tipo de quiz se realiza al inicio de un curso o unidad de aprendizaje. Su propósito es identificar los conocimientos previos, habilidades y posibles áreas de oportunidad de los estudiantes. Permite al docente ajustar la planificación de su enseñanza según las necesidades detectadas (Sarmiento, 2023). Este se aplica para conocer lo que los estudiantes ya saben, ayuda a detectar las fortalezas y debilidades permitiendo ajustar la enseñanza según sus necesidades.

- **Quiz formativo**

Se aplica durante el proceso de aprendizaje y tiene como objetivo principal proporcionar retroalimentación tanto al estudiante como al profesor. No suele tener una calificación que impacte en la evaluación final, sino que sirve para monitorear el progreso y hacer ajustes en la enseñanza. Ayuda a identificar dificultades específicas y permite corregirlas a tiempo (Farfán et al., 2023). Esta clase de quiz no afecta la nota final, pero permite detectar dificultades y ajustar la enseñanza de forma oportuna.

- **Quiz sumativo**

Evalúa el aprendizaje al final de una unidad o periodo académico. Sus resultados si contribuyen a la calificación final del estudiante. Mide el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje planteados y permite tomar decisiones sobre la promoción o certificación del estudiante (Sánchez et al., 2021). Este quiz evalúa el rendimiento global del estudiante al final de un periodo, reflejando su comprensión de los objetivos establecidos.

- **Quiz de repaso**

Se utiliza para reforzar conocimientos ya adquiridos y prepararse para evaluaciones más importantes. Ayuda a los estudiantes a identificar temas que necesitan repasar con más profundidad y consolida el aprendizaje a través de la práctica repetida (Romero L. M., 2024). El quiz de repaso facilita la consolidación del aprendizaje al permitir a los estudiantes identificar áreas de mejora, a su vez su objetivo es fortalecer lo aprendido y prepararse para evaluaciones mas significativas.

- **Quiz abierto**

Contienen preguntas que los estudiantes contribuyan al desarrollo de sus propias respuestas. Pueden ser preguntas de desarrollo, ensayos cortos o problemas que requieren mostrar el proceso de resolución (Romero et al., 2024). El quiz abierto fomenta la reflexión y el pensamiento crítico, permitiendo que los estudiantes demuestren su comprensión en generar respuestas propias que promuevan habilidades de resolución.

- **Quiz cerrado**

Presenta opciones predeterminadas de respuesta, como preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, emparejamiento o completar espacios. Son más objetivos en su calificación y permiten evaluar una mayor cantidad de contenido en menos tiempo. Son especialmente útiles para evaluar conocimientos específicos y conceptos concretos (Castro et al., 2023). El quiz cerrado facilita una evaluación rápida y objetiva, centrada

en conceptos específicos. Sin embargo, limita la capacidad de los estudiantes para expresar su comprensión de manera más profunda y detallada.

2.2.4. Diseño de quiz educativos

Los quiz educativos comienzan con la definición clara de los objetivos de aprendizaje que se pretenden evaluar. Estos deben alinearse con el contenido curricular y las competencias específicas que los estudiantes deben desarrollar, considerando tanto conocimientos teóricos como habilidades prácticas a demostrar (Zainuddin et al., 2020).

La estructura del quiz debe contemplar una variedad de tipos de preguntas para evaluar diferentes niveles de pensamiento. Esto incluye preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas, emparejamiento y preguntas abiertas, cada una diseñada para medir distintas capacidades cognitivas (García & Santillan, 2022).

Es fundamental considerar el nivel de dificultad y la progresión de las preguntas. Un diseño efectivo comienza con preguntas más sencillas para construir confianza, avanzando gradualmente hacia cuestiones más complejas que requieren análisis crítico y aplicación de conocimientos. Esta gradación permite una evaluación más precisa del nivel de comprensión.

La retroalimentación debe incorporarse como elemento esencial del diseño. Cada pregunta debe incluir explicaciones claras sobre las respuestas correctas e incorrectas, proporcionando información que ayude al estudiante a comprender sus errores y reforzar su aprendizaje. Este componente formativo es crucial para el valor pedagógico del quiz.

El formato y la presentación visual son aspectos importantes que influyen en la efectividad del quiz. El diseño debe ser claro, con instrucciones precisas, tiempo adecuado para su resolución y una distribución equilibrada de los puntos. De igual forma, debe considerarse la inclusión de elementos multimedia cuando sea pertinente para enriquecer la evaluación.

2.2.5. Importancia del quiz en el ámbito educativo

El quiz en el ámbito educativo representa una herramienta fundamental para el seguimiento y valoración continua del proceso de aprendizaje. Su importancia radica en la capacidad de proporcionar información inmediata sobre el nivel de comprensión de los estudiantes, permitiendo identificar tempranamente dificultades y ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades específicas del grupo (Torres, 2023).

Como instrumento de evaluación formativa, el quiz fomenta el estudio regular y la participación activa de los estudiantes. Al enfrentarse periódicamente a estas evaluaciones breves, los alumnos desarrollan hábitos de estudio más efectivos, mejoran su capacidad de retención y mantienen un compromiso constante con su proceso de aprendizaje, lo que contribuye significativamente a su desempeño académico general (Zambrano & Peña, 2022).

La versatilidad del quiz como herramienta pedagógica permite su implementación en diversos momentos del proceso educativo, desde la activación de conocimientos previos hasta la evaluación sumativa. Esta flexibilidad facilita la adaptación a diferentes estilos de aprendizaje y necesidades curriculares, promoviendo una evaluación más inclusiva y representativa del progreso real de los estudiantes.

Los quiz también cumplen una función motivacional importante, ya que proporcionan a los estudiantes metas claras y alcanzables a corto plazo. La retroalimentación inmediata que

ofrecen estas evaluaciones permite a los alumnos monitorear su propio progreso y desarrollar una mayor autonomía en su proceso de aprendizaje, fomentando la metacognición y la autorregulación (Tello et al., 2023).

En la educación moderna, el quiz se ha convertido en un elemento esencial para recopilar datos sobre el rendimiento estudiantil.

2.2.6. El quiz como herramienta didáctica

Catagua y Viguera (2023) mencionan que el quiz como herramienta didáctica constituye un recurso pedagógico versátil y efectivo que facilita la evaluación formativa y el aprendizaje activo en el contexto educativo. Esta herramienta, caracterizada por su naturaleza interactiva y dinámica, permite a los docentes evaluar de manera sistemática la comprensión de los contenidos por parte de los estudiantes, mientras promueve la participación activa y el desarrollo del pensamiento crítico. Los quiz pueden adaptarse a diferentes niveles de complejidad y estilos de aprendizaje, incorporando elementos multimedia, preguntas de diversos formatos (opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas, emparejamiento) y retroalimentación inmediata que contribuye al proceso de autorregulación del aprendizaje. En la educación moderna, el quiz trasciende su función tradicional de evaluación para convertirse en una herramienta de aprendizaje integral que fomenta la motivación, el compromiso estudiantil y la retención de conocimiento a largo plazo (p. 5).

En consecuencia, su aplicación planificada en el aula no solo facilita la evaluación del conocimiento, sino que también contribuye a potenciar todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2.7. Como el quiz repercute en el proceso de enseñanza – aprendizaje

El quiz o cuestionario es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permite evaluar de manera rápida y eficiente el nivel de comprensión de los estudiantes sobre los temas tratados en clase. A través de preguntas específicas, los quiz facilitan que el docente obtenga retroalimentación inmediata sobre el progreso de los estudiantes, permitiéndole identificar áreas en las que los alumnos podrían necesitar más atención o refuerzo. Esto hace que el quiz sea un recurso valioso para la toma de decisiones pedagógicas y la adaptación de la enseñanza (Raquel, 2020).

A su vez, los quiz tienen la ventaja de ofrecer una evaluación formativa, ya que no solo sirven para calificar, sino que también contribuyen al proceso de aprendizaje de los estudiantes. Al resolver preguntas, los estudiantes refuerzan los conceptos aprendidos, repasan detalles importantes y logran consolidar su conocimiento. La constante práctica mediante quiz estimula la memoria a largo plazo, ayudando a que la información se retenga de manera más efectiva, y fomenta un aprendizaje activo y autónomo (Quintero, 2022).

Otro aspecto importante de los quiz es que pueden ser utilizados como una herramienta de motivación para los estudiantes. La posibilidad de obtener una retroalimentación inmediata les permite evaluar su desempeño y corregir errores rápidamente, lo que genera una sensación de logro cuando responden correctamente. Asimismo, los quiz contribuyen a la autoconfianza del estudiante, pues le dan la oportunidad

de medir su progreso de manera constante, generando un ambiente más interactivo y dinámico en el aula.

Los quiz también tienen una función de diagnóstico. Al principio de una unidad o tema, un quiz puede ayudar a identificar los conocimientos previos de los estudiantes, lo que permite al docente ajustar el contenido y las estrategias de enseñanza. Esta evaluación diagnóstica es crucial para comprender las fortalezas y debilidades de los alumnos, y así enfocar mejor los esfuerzos pedagógicos. En resumen, los quiz no solo son una herramienta para evaluar, sino que también juegan un rol activo en el proceso de aprendizaje, contribuyendo a la mejora continua tanto de los estudiantes como de los docentes.

2.2.8. El quiz como estrategia de evaluación

Pérez (2022) expresa que “El quiz como estrategia de evaluación funciona como una herramienta versátil que permite valorar rápidamente el nivel de comprensión y retención de conocimientos de los estudiantes. A través de preguntas específicas y bien estructuradas, el docente puede identificar áreas de fortaleza y debilidad en el aprendizaje individual y grupal”.

Por otra parte Benoit (2020) menciona que “Los quiz pueden implementarse en diferentes momentos del proceso educativo: al inicio de una clase para evaluar conocimientos previos, durante el desarrollo de un tema para verificar la comprensión inmediata, o al final de una unidad para medir el logro de los objetivos de aprendizaje”. Esta flexibilidad temporal permite adaptar la evaluación según las necesidades pedagógicas.

Una de las ventajas principales del quiz es su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata, permitiendo tanto a estudiantes como profesores tomar decisiones oportunas sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los resultados pueden utilizarse para ajustar estrategias didácticas, reforzar conceptos específicos o identificar estudiantes que requieren apoyo adicional (Berrozpe, 2023).

De la misma manera Masso (2019) menciona que “Como herramienta de evaluación formativa, el quiz promueve el aprendizaje activo y la participación constante de los estudiantes. Al enfrentarse regularmente a estas evaluaciones breves, los alumnos desarrollan hábitos de estudio consistentes, mejoran su capacidad de retención y pueden autoevaluar su progreso de manera continua en el curso”.

2.2.9. Evaluación Formativa mediante Quiz

La evaluación formativa mediante quiz representa una herramienta fundamental en el proceso educativo, ya que permite monitorear y ajustar el aprendizaje de los estudiantes de manera continua. Los quiz formativos se diseñan no solo para evaluar el conocimiento, sino también para proporcionar información valiosa sobre el progreso del estudiante, identificar áreas de mejora y adaptar la enseñanza según las necesidades detectadas. Estos quiz se caracterizan por su naturaleza frecuente y de bajo riesgo, lo que permite a los estudiantes aprender de sus errores sin la presión asociada a las evaluaciones sumativas (Zambrano & Mendoza, 2021).

Un aspecto clave de la evaluación formativa mediante quiz es la retroalimentación inmediata y específica que proporciona. Esta retroalimentación debe ser constructiva y orientadora, explicando no solo por qué una respuesta es correcta o incorrecta, sino también

ofreciendo sugerencias para mejorar la comprensión. Los docentes pueden utilizar los resultados de estos quiz para identificar patrones en los errores comunes, ajustar sus estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo adicional en áreas donde los estudiantes muestran dificultades (Arija et al., 2024).

La implementación efectiva del quiz formativo requiere una planificación cuidadosa que incluya la variación de los tipos de preguntas, la frecuencia apropiada de aplicación y la integración significativa en el contenido del curso. Es importante que estos quiz se diseñen para promover el pensamiento crítico y la reflexión, más allá de la simple memorización de datos. De igual forma, los resultados de estos quiz pueden utilizarse para fomentar la metacognición en los estudiantes, ayudándoles a desarrollar habilidades de autorregulación y estrategias de aprendizaje más efectivas (Bizarro et al., 2021).

2.2.10. Herramientas digitales para la creación de quiz

Según Sarmiento (2023) las herramientas digitales para la creación de quiz son las siguientes:

- **Kahoot**

Plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite crear quiz interactivos. Los estudiantes responden preguntas en tiempo real, lo que convierte el proceso en un juego competitivo. Entre las ventajas se encuentra que estimula la participación activa, es fácil de usar, permite crear quiz divertidos y dinámicos con imágenes y videos (Rojas et al., 2021). Esta plataforma hace que el aprendizaje sea mas interactivo y entretenido, promoviendo la participación activa de los estudiantes.

- **Quizizz**

Permite a los profesores crear quiz en línea. Los estudiantes responden de manera individual o en grupo, y se pueden incluir retroalimentación inmediata. Entre sus ventajas se encuentran que permite juegos competitivos, ofrece informes detallados del rendimiento de los estudiantes (Alvarez et al., 2021). La plataforma de quiz ofrece una forma efectiva de evaluar el progreso de los estudiantes, brindando retroalimentación inmediata.

- **Google Forms**

herramienta gratuita y fácil de usar que permite crear quiz con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta, entre otras. A su vez, permite agregar retroalimentación automática y respuestas correctas. Entre sus ventajas se encuentran que integran con Google Sheets para análisis de resultados, fácil de compartir, personalizable (Quincho et al., 2022). Esta es una herramienta versátil y accesible, ideal para la creación de quiz simples, sin embargo, su forma limitada de preguntas puede restringir la evaluación de habilidades mas complejas.

- **Socrative**

Permite a los docentes crear quiz, encuestas y cuestionarios. Los estudiantes responden en tiempo real y los resultados se pueden ver de manera instantánea. Entre sus ventajas se encuentran que tiene una retroalimentación instantánea con una información detallada de notas, nombre, etc. (Llamas & Serrano, 2021). Socrative facilita la creación de evaluaciones en tiempo real con retroalimentación instantánea, lo que permite un seguimiento rápido del rendimiento.

- **Quizlet**

Diseñada para crear fichas educativas que pueden convertirse en quiz. Se puede usar para repasar conceptos a través de diferentes tipos de preguntas, como opción múltiple o de emparejamiento (Díaz et al., 2022). Quizlet facilita el repaso de conceptos mediante fichas y preguntas interactivas. Sin embargo, su enfoque repetitivo en la memorización podría limitar el desarrollo de habilidades más profundas de comprensión y aplicación.

- **Edmodo**

Plataforma educativa que incluye opciones para la creación de quiz. Edmodo es una plataforma educativa que permite crear quiz, exámenes y encuestas. Es ideal para crear quiz en el contexto de un aula virtual (Chichande & Rosado, 2023). Edmodo es una herramienta útil para el aula virtual, permitiendo la creación de evaluaciones en línea. Sin embargo, su estructura enfocada en el entorno digital puede no ser tan flexible para metodologías tradicionales.

2.2.11. Beneficios de los quiz digitales

Los quiz digitales ofrecen numerosos beneficios en el contexto educativo, comenzando por su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata. Al utilizar plataformas digitales, los estudiantes pueden recibir respuestas instantáneas a sus respuestas, lo que les permite identificar rápidamente si han comprendido los conceptos correctamente o si necesitan repasar algún tema. Esta retroalimentación al instante es crucial para el aprendizaje autónomo, ya que los estudiantes pueden corregir sus errores sin tener que esperar días o semanas para recibir una evaluación tradicional (Pozo, 2023).

Un beneficio adicional de los quiz digitales es la automatización del proceso de calificación. Las plataformas educativas pueden corregir y calificar los quiz de manera automática, lo que ahorra tiempo tanto a los docentes como a los estudiantes. Los profesores no tienen que dedicar horas a revisar exámenes manualmente, lo que les permite concentrarse en otras actividades pedagógicas, como la preparación de nuevas lecciones o la atención personalizada a los estudiantes que lo necesiten. Al mismo tiempo, los estudiantes reciben una evaluación más eficiente y transparente (Llumiquinga et al., 2023).

Los quiz digitales son altamente personalizables, lo que permite adaptarlos a diferentes estilos de aprendizaje y niveles de dificultad. Los docentes pueden diseñar cuestionarios que se ajusten a las necesidades específicas de sus alumnos, eligiendo entre diferentes tipos de preguntas (como opción múltiple, verdadero o falso, o de respuesta abierta) y modificando la duración o el número de preguntas. Esto fomenta un enfoque más individualizado del aprendizaje, donde los estudiantes pueden avanzar a su propio ritmo, sin sentirse presionados por el formato rígido de los exámenes tradicionales (Jiménez et al., 2022).

Los quiz digitales favorecen el aprendizaje colaborativo y la competencia saludable. Muchas plataformas permiten que los estudiantes participen en desafíos de quiz grupales o

competiciones, lo que incrementa su motivación. Esta modalidad promueve el trabajo en equipo y la discusión de los temas tratados, ya que los estudiantes pueden colaborar para encontrar las respuestas correctas. De igual forma, el componente lúdico que incorporan los quiz digitales puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y entretenido, lo que aumenta el compromiso y la retención de información a largo plazo (Sarmiento, 2023).

2.2.12. Integración del quiz en entornos virtuales de aprendizaje

Fuentes et al., (2021) expresa “La integración de quiz en entornos virtuales de aprendizaje representa una evolución significativa en la evaluación educativa moderna. Las plataformas digitales ofrecen herramientas sofisticadas que permiten crear, administrar y evaluar quiz de manera eficiente, proporcionando funcionalidades avanzadas como retroalimentación automática, temporización precisa y análisis detallado de resultados”.

En entornos virtuales facilitan la personalización de los quiz según las necesidades específicas de cada estudiante. Esta adaptabilidad permite ajustar el nivel de dificultad, el tiempo de respuesta y el formato de las preguntas, creando experiencias de evaluación más inclusivas y afectivas que consideran los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje (Rodríguez, 2022).

La automatización en la calificación y análisis de resultados representa una ventaja significativa. Los sistemas pueden procesar instantáneamente las respuestas, generar estadísticas detalladas y proporcionar informes comprensivos sobre el desempeño individual y grupal, permitiendo a los docentes identificar patrones y áreas de mejora de manera más eficiente.

La accesibilidad es otro beneficio clave de los quiz virtuales. Los estudiantes pueden acceder a estas evaluaciones desde cualquier lugar y en cualquier momento, facilitando la flexibilidad en el aprendizaje y promoviendo la autonomía estudiantil. A su vez, las plataformas suelen ofrecer opciones de compatibilidad con diferentes dispositivos y adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales (Sánchez et al., 2023).

Guerra (2020) menciona que “Las plataformas virtuales también facilitan la colaboración y el aprendizaje social. Los quiz pueden diseñarse para incluir elementos de discusión grupal, revisión entre pares y competencias amistosas, fomentando la interacción entre los estudiantes y creando un ambiente de aprendizaje más participativo y motivador”.

La seguridad y la integridad académica se fortalecen en los entornos virtuales mediante funciones como la aleatorización de preguntas, límites de tiempo, supervisión remota y detección de plagio. Estas características ayudan a mantener la validez de las evaluaciones mientras se adaptan a las necesidades de la educación a distancia y híbrida.

2.2.13. El quiz en la enseñanza – aprendizaje de grandes imperios antiguos

El quiz en la enseñanza-aprendizaje de grandes imperios antiguos tiene un rol fundamental al ofrecer una forma interactiva y atractiva para que los estudiantes se familiaricen con las características clave de estas civilizaciones. A través de quiz bien diseñados, los alumnos pueden ser evaluados sobre aspectos fundamentales como la geografía, la cultura, la economía, la política y las figuras históricas de imperios como el Egipto antiguo, Roma, Grecia, China y Mesopotamia. Esta colase de evaluación no solo permite verificar el conocimiento adquirido, sino que también refuerza el

aprendizaje al hacer que los estudiantes se enfrenten a preguntas que les obligan a recordar y conectar distintos elementos de la historia (Alba, 2020).

A su vez, el uso de quiz facilita la comprensión de las conexiones entre estos imperios antiguos y su influencia en la historia mundial. A través de preguntas que vinculan eventos, figuras y logros de diferentes civilizaciones, los estudiantes pueden desarrollar una visión más integral del pasado. Por ejemplo, un quiz podría cuestionar sobre las interacciones entre Roma y Egipto o la influencia de las ideas filosóficas griegas en el pensamiento romano. Este enfoque interrelacionado permite que los estudiantes comprendan cómo los imperios antiguos no solo fueron grandes en su tiempo, sino que sus legados siguen siendo relevantes hoy en día (Pérez, 2022).

Otro aspecto importante de los quiz en este contexto es la posibilidad de evaluar el conocimiento específico de los estudiantes sobre periodos históricos, obras de arte y contribuciones culturales de estos imperios. Por ejemplo, se pueden diseñar quiz que incluyan preguntas sobre las maravillas de la arquitectura romana, la literatura épica de Grecia, o los avances en matemáticas y astronomía en Mesopotamia. De esta manera, los estudiantes no solo memorizan hechos, sino que también aprecian el impacto de estas civilizaciones en el desarrollo de las ciencias, el arte y la cultura global. El uso de quiz hace que este aprendizaje sea más dinámico y accesible, ya que permite evaluar desde los conocimientos básicos hasta los detalles más complejos (García et al., 2023).

Los quiz también sirven como herramienta de motivación en el aula. En el estudio de civilizaciones antiguas, es fácil que los estudiantes pierdan el interés debido a la amplitud del tema. Sin embargo, los quiz ofrecen una manera de aprender de forma entretenida y desafiante. La posibilidad de ver resultados inmediatos y la competitividad entre compañeros estimulan el interés y el esfuerzo por aprender. De igual forma, al proporcionar una variedad de preguntas y formatos, los quiz pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, desde aquellos que prefieren la memorización hasta los que buscan un enfoque más analítico y crítico sobre los imperios antiguos (Heil & Ifenthaler, 2023).

2.2.14. Qué es la enseñanza – aprendizaje

El concepto de enseñanza-aprendizaje ha evolucionado a lo largo del tiempo y abarca diversas perspectivas. Desde un enfoque tradicional, la enseñanza se entiende como el proceso mediante el cual un docente transmite conocimientos a los estudiantes.

Sailema (2023) menciona que “Este modelo se basa en una transmisión unidireccional de información, donde el maestro es el centro del proceso educativo y el alumno asume un rol pasivo, recibiendo los contenidos de manera estructurada. Este concepto sigue siendo relevante en contextos donde se priorizan los contenidos académicos y la instrucción directa”.

Por el contrario Alvarado y Tolentino (2021) mencionan que “En un enfoque más constructivista, el proceso de enseñanza-aprendizaje se ve como una interacción activa entre el docente y el estudiante, donde ambos participan en la construcción del conocimiento. Según esta visión, los estudiantes no solo reciben información, sino que también la interpretan y la aplican en contextos nuevos, basándose en sus experiencias previas. Esta perspectiva considera que el aprendizaje es un proceso dinámico que involucra reflexión, análisis y resolución de problemas, lo que permite a los estudiantes adquirir habilidades de pensamiento crítico y creatividad”.

Otra perspectiva contemporánea es la del aprendizaje colaborativo, que destaca la importancia de la interacción social en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este enfoque, los estudiantes trabajan en grupo, compartiendo ideas y conocimientos para alcanzar objetivos comunes. El docente actúa como facilitador, guiando el proceso y promoviendo un ambiente en el que los estudiantes aprendan unos de otros. Este modelo enfatiza el desarrollo de habilidades sociales, la comunicación y el trabajo en equipo, a su vez de fomentar un aprendizaje más profundo y significativo a través de la colaboración (Mendoza et al., 2024).

Por último, el concepto de enseñanza-aprendizaje también puede entenderse desde un enfoque tecnológico. Con el advenimiento de las herramientas digitales, el aprendizaje se ha diversificado, permitiendo a los estudiantes acceder a recursos educativos en línea, realizar actividades interactivas y participar en entornos de aprendizaje virtuales. En este contexto, la enseñanza no está limitada al aula tradicional, sino que se extiende a plataformas virtuales donde los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y en cualquier lugar. Este modelo promueve la personalización del aprendizaje, adaptándose a las necesidades individuales de cada alumno y facilitando su participación activa en su propio proceso educativo (López, 2024).

2.2.15. Fundamentos del proceso enseñanza – aprendizaje

Los fundamentos del proceso de enseñanza-aprendizaje se basan en diversas teorías y principios que buscan optimizar la transmisión y adquisición de conocimientos. En primer lugar, uno de los pilares fundamentales es la interacción entre el docente y el estudiante. El proceso educativo no se limita a la simple transferencia de información; involucra un intercambio constante de ideas, preguntas y respuestas, que fomenta una comprensión profunda y significativa de los contenidos. El docente actúa como guía, facilitador y mediador en el aprendizaje, mientras que el estudiante asume un rol activo en la construcción de su propio conocimiento, participando de manera reflexiva y crítica (Chipana, 2022).

Otro principio clave es la adaptación al contexto y las necesidades del estudiante. El proceso de enseñanza-aprendizaje debe ser flexible y ajustarse a las características individuales de los alumnos, sus intereses y estilos de aprendizaje. Cada estudiante tiene una forma única de aprender, lo que implica que el proceso educativo debe ser personalizado. Esto incluye la consideración de sus conocimientos previos, habilidades cognitivas y emocionales, así como sus motivaciones. La enseñanza, por lo tanto, debe ser inclusiva y diversa, utilizando métodos y estrategias que aborden diferentes formas de aprendizaje y favorezcan la equidad (Osorio et al., 2021).

El tercer fundamento importante es la importancia de la motivación en el aprendizaje. Los estudiantes necesitan estar motivados para comprometerse activamente con el proceso de aprendizaje. La motivación puede ser intrínseca, cuando el estudiante siente un interés genuino por aprender, o extrínseca, cuando se ve impulsado por recompensas externas, como calificaciones o reconocimiento. Es esencial que los docentes fomenten un ambiente de aprendizaje positivo, estimulante y desafiante, que promueva tanto la curiosidad como el deseo de alcanzar objetivos educativos. La creación de un ambiente seguro y de apoyo emocional también es fundamental para que los estudiantes se sientan cómodos y motivados a participar (Guaita, 2024).

El proceso de enseñanza-aprendizaje está basado en la evaluación continua y la retroalimentación. La evaluación no debe entenderse solo como una medición final del rendimiento del estudiante, sino como una herramienta formativa que permite al docente identificar los avances y las dificultades del estudiante a lo largo del proceso. La retroalimentación constante, tanto positiva como constructiva, es esencial para que los estudiantes puedan mejorar y ajustar su aprendizaje. Este enfoque permite una adaptación dinámica de las estrategias pedagógicas, contribuyendo al desarrollo integral del alumno y al éxito del proceso educativo (Ordoñez et al., 2020).

2.2.16. Tipos de enseñanza - aprendizaje

Existen diversos tipos de enseñanza-aprendizaje, cada uno con enfoques y metodologías distintas, que buscan optimizar la forma en que los estudiantes adquieren y procesan el conocimiento. Ulerio (2024) menciona que los tipos de enseñanza – aprendizaje son los siguientes:

- **Enseñanza tradicional:** Este tipo de enseñanza se caracteriza por un enfoque centrado en el docente como figura principal del proceso educativo. El maestro transmite el conocimiento de manera directa a los estudiantes, quienes asumen un rol pasivo, principalmente escuchando y tomando notas. Los exámenes y evaluaciones son habituales y suelen enfocarse en la memorización de conceptos y hechos. Aunque este modelo sigue siendo utilizado, muchas veces es criticado por su falta de interacción dinámica y la escasa personalización del aprendizaje (Galván & Siado, 2021). La enseñanza tradicional se centra en el maestro como principal fuente de conocimiento, pero su enfoque pasivo limita la participación activa de los estudiantes, lo que dificulta la personalización y el aprendizaje profundo.
- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP):** El ABP se enfoca en la enseñanza a través de la resolución de problemas reales y la creación de proyectos. Los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, trabajando de forma colaborativa para investigar, desarrollar y presentar soluciones a desafíos específicos. Este enfoque promueve el pensamiento crítico, la creatividad y el trabajo en equipo, permitiendo a los estudiantes aplicar conocimientos en contextos prácticos y reales (Zambrano et al., 2022). El Aprendizaje Basado en Proyectos fomenta la participación activa de los estudiantes, promoviendo habilidades prácticas como la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Sin embargo, puede ser desafiante en entornos con recursos limitados.
- **Aprendizaje autónomo:** En esta clase de enseñanza-aprendizaje, se fomenta que los estudiantes asuman la responsabilidad de su propio proceso educativo. A través de la autodirección, los estudiantes establecen metas, buscan recursos, resuelven problemas y evalúan su propio progreso. Este enfoque es especialmente útil en entornos educativos que hacen uso de la tecnología, ya que permite a los estudiantes acceder a recursos en línea y desarrollar habilidades de aprendizaje independiente que serán valiosas a lo largo de su vida (Romero et al., 2024). El aprendizaje autónomo promueve la independencia y responsabilidad en los estudiantes, favoreciendo el uso de tecnología. Sin embargo, puede resultar desafiante para quienes carecen de habilidades de autorregulación o acceso a recursos adecuados.

- **Aprendizaje virtual o en línea:** Con el avance de la tecnología, el aprendizaje en línea se ha convertido en una modalidad popular que permite a los estudiantes acceder a contenidos educativos a través de plataformas digitales. Este tipo de enseñanza-aprendizaje es flexible y accesible, ya que los estudiantes pueden participar en actividades y evaluaciones desde cualquier lugar y en cualquier momento. Sin embargo, también puede presentar desafíos, como la falta de interacción directa con docentes y compañeros, que se debe mitigar con estrategias pedagógicas adecuadas (Toasa & Toasa, 2022). El aprendizaje en línea ofrece flexibilidad y acceso global, pero puede carecer de interacción personal, lo que limita la conexión social y el aprendizaje colaborativo, a menos que se implementen estrategias adecuadas.

2.2.17. Beneficios de la enseñanza – aprendizaje

Los beneficios de la enseñanza-aprendizaje son fundamentales tanto para los estudiantes como para los docentes, ya que impactan directamente en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales. Baque y Portilla (2021) expresan que entre los beneficios de la enseñanza y aprendizaje se encuentran los siguientes:

- **Desarrollo de habilidades cognitivas:** El proceso de enseñanza-aprendizaje permite a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas clave, como la memoria, el razonamiento lógico, la capacidad de análisis y la resolución de problemas. A través de la exposición a diferentes métodos de enseñanza, los estudiantes aprenden a pensar de manera crítica, a hacer conexiones entre conceptos y a aplicar sus conocimientos en situaciones prácticas. Este desarrollo cognitivo es esencial para que los alumnos puedan enfrentarse con éxito a los desafíos académicos y profesionales que encontrarán en el futuro (Ramón et al., 2020). El desarrollo de habilidades cognitivas es crucial para que los estudiantes puedan abordar problemas de manera crítica y aplicada. Sin embargo, la sobrecarga de información o métodos inadecuados pueden obstaculizar su potencial.
- **Fomento de la autonomía y la responsabilidad:** Uno de los beneficios de un enfoque centrado en el aprendizaje autónomo es que promueve la responsabilidad del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje. Los estudiantes que desarrollan habilidades de autoaprendizaje son capaces de gestionar su tiempo, investigar y buscar soluciones de manera independiente. Esta autonomía es crucial, ya que no solo fortalece el proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar la vida laboral y personal con una mentalidad de resolución proactiva de problemas (Moreira et al., 2021). El fomento de la autonomía impulsa la responsabilidad en los estudiantes, preparándolos para la vida profesional. Sin embargo, puede ser desafiante para quienes carecen de habilidades de autorregulación o apoyo adecuado.
- **Mejora de las habilidades sociales y emocionales:** La enseñanza-aprendizaje, especialmente en modalidades cooperativas o colaborativas, fomenta el desarrollo de habilidades sociales. Los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, a comunicarse de manera efectiva y a resolver conflictos. A su vez, en entornos educativos positivos, se promueve el bienestar emocional de los estudiantes, ya que la interacción con otros y el apoyo de los docentes contribuyen a un ambiente seguro y estimulante. El reconocimiento de logros, tanto personales como grupales, refuerza la autoestima y la motivación para seguir aprendiendo (Moyolema et al., 2024). El enfoque cooperativo

fomenta habilidades sociales y emocionales clave, promoviendo la comunicación y la resolución de conflictos. Sin embargo, la dinámica de grupo puede excluir a estudiantes menos integrados o con dificultades emocionales.

La comunicación, empatía, trabajo en equipo, resolución de conflictos y adaptabilidad son parte de las destrezas blandas que más utilizan los estudiantes, siendo esenciales tanto para el desarrollo personal en su entorno como para su desempeño escolar. La comunicación se destaca como un vínculo clave que permite a los estudiantes expresar sus ideas y participar activamente en el proceso de aprendizaje; lo que permite que se adapten a los desafíos sociales y educativos (Figueroa et al., 2025)

2.2.18. Estrategias didácticas innovadoras

Las estrategias didácticas innovadoras son enfoques pedagógicos que buscan transformar la forma en que se enseña y se aprende, incorporando métodos, herramientas y tecnologías que estimulan la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes. Pantoja et al., (2024) expresan que entre las estrategias didácticas innovadoras se encuentran las siguientes:

- **Gamificación:** La gamificación consiste en aplicar elementos y dinámicas de los juegos (como puntos, recompensas, competencias o niveles) al proceso educativo. Esta estrategia busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, haciendo el aprendizaje más divertido y atractivo. Al introducir aspectos lúdicos en el aula, los estudiantes se sienten más motivados a participar y a mejorar su rendimiento. La gamificación también promueve la competencia sana y la cooperación, mejorando la interacción entre los estudiantes y el proceso de aprendizaje (Mallitasig & Freire, 2020). La gamificación motiva y engancha a los estudiantes, haciendo el aprendizaje más atractivo. Sin embargo, puede generar una dependencia excesiva de recompensas externas y distraer de los objetivos educativos fundamentales.
- **Aprendizaje invertido:** En esta estrategia, los roles tradicionales del aula se invierten. En lugar de que los estudiantes reciban toda la instrucción durante la clase, el contenido teórico se proporciona previamente a través de videos, lecturas o materiales interactivos, permitiendo que el tiempo en clase se dedique a actividades prácticas y de discusión. Este enfoque permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo fuera del aula, mientras que durante las clases se aprovecha para resolver dudas, realizar ejercicios prácticos y fomentar el trabajo colaborativo. El aprendizaje invertido fomenta un aprendizaje más activo y participativo (Farray & Rodríguez, 2022). El aprendizaje invertido promueve una mayor interacción en clase y permite un aprendizaje autónomo fuera de ella. Sin embargo, depende de la disciplina del estudiante y del acceso adecuado a recursos previos.

2.2.19. Recursos didácticos en el área digital

Los recursos didácticos en el área digital son herramientas, materiales y plataformas que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de tecnologías digitales. Estos recursos ofrecen un enfoque innovador y flexible, permitiendo a los docentes y estudiantes interactuar, acceder a contenidos y desarrollar habilidades de manera dinámica y

personalizada. Sánchez y Dávila (2024) mencionan que los recursos didácticos en el área digital son:

- **Plataformas de aprendizaje en línea:** Plataformas como Moodle, Google Classroom, Edmodo y Blackboard son herramientas esenciales para la enseñanza digital. Estas plataformas permiten a los docentes organizar y gestionar cursos en línea, subir materiales educativos (como textos, videos y presentaciones), crear foros de discusión, asignar tareas y exámenes, y hacer seguimiento del progreso de los estudiantes. De igual forma, ofrecen funciones de retroalimentación y evaluación, lo que facilita una comunicación continua entre los docentes y los estudiantes, independientemente de la ubicación (Farray & Rodríguez, 2022). Las plataformas de aprendizaje en línea facilitan la gestión y el seguimiento de los cursos, promoviendo la interacción continua. Sin embargo, pueden generar barreras para estudiantes con acceso limitado a tecnología o recursos digitales.
- **Aplicaciones educativas:** Existen muchas aplicaciones diseñadas específicamente para facilitar el aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Aplicaciones como Duolingo (para aprender idiomas), GeoGebra (para matemáticas), Khan Academy (para ciencias y matemáticas) y Quizlet (para estudiar vocabulario o conceptos clave) proporcionan a los estudiantes recursos interactivos y actividades prácticas que pueden realizar de forma autónoma. Estas aplicaciones, en su mayoría gratuitas, ofrecen ejercicios, lecciones y juegos diseñados para hacer el aprendizaje más atractivo y accesible (Alvarez E. , 2024). Las aplicaciones educativas brindan herramientas interactivas y accesibles para el aprendizaje autónomo en diversas áreas. Sin embargo, su efectividad depende de la motivación del estudiante y del acceso a la tecnología.
- **Juegos educativos y simuladores:** Los juegos educativos y simuladores son una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en un aprendizaje activo y experimental. Herramientas como Kahoot!, Quizizz y Classcraft permiten a los docentes diseñar juegos interactivos que refuercen contenidos académicos mientras mantienen a los estudiantes motivados y comprometidos. Además, simuladores como PhET o Labster permiten realizar experimentos virtuales en áreas como la física, la química o la biología, lo que brinda a los estudiantes una experiencia práctica sin la necesidad de equipos costosos o laboratorios (Rincón et al., 2021) Los juegos educativos y simuladores fomentan un aprendizaje interactivo y práctico, pero pueden depender en exceso de la tecnología. A su vez, podrían no ofrecer la misma profundidad que un aprendizaje tradicional en el aula.
- **Redes sociales y foros educativos:** Las redes sociales y los foros especializados también son recursos valiosos en el ámbito digital. A través de plataformas como Facebook, Twitter, Reddit o foros educativos como Edmodo, los estudiantes pueden interactuar con otros compañeros y expertos, discutir temas relacionados con su área de estudio y participar en debates. Estas herramientas fomentan la colaboración y el intercambio de ideas, proporcionando un espacio para el aprendizaje informal y el desarrollo de habilidades de comunicación (Alcívar & Yáñez, 2021). Las redes sociales y foros educativos promueven la colaboración y el aprendizaje informal, pero pueden

distraer a los estudiantes si no se gestionan adecuadamente, afectando la concentración y el enfoque en el contenido académico.

2.2.20. Desarrollo de habilidades cognitivas

El desarrollo de habilidades cognitivas es un proceso fundamental en el aprendizaje, que involucra la mejora de las capacidades mentales necesarias para procesar la información, resolver problemas, tomar decisiones y aprender de manera efectiva. Estas habilidades son esenciales para que los estudiantes no solo adquieran conocimiento, sino que también aprendan a aplicar dicho conocimiento en contextos reales, haciendo uso de sus habilidades de pensamiento crítico, análisis y reflexión. Indacochea et al., (2024) menciona que entre las principales características para el desarrollo de habilidades cognitivas son las siguientes:

- **Memoria y atención:** La memoria es una habilidad cognitiva básica que permite almacenar, retener y recuperar información. El desarrollo de la memoria a corto y largo plazo es esencial para el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes recordar datos y conceptos, así como hacer conexiones entre ellos. Además, la atención juega un papel crucial en este proceso, ya que solo aquello a lo que se presta atención puede ser memorizado y comprendido adecuadamente. Actividades como la repetición espaciada, la organización de la información y el uso de técnicas mnemotécnicas son herramientas que pueden mejorar estas habilidades cognitivas (Jiménez et al., 2021). Estas habilidades son importantes para el aprendizaje, sin embargo, la sobrecarga de información o distracciones pueden dificultar el proceso.
- **Pensamiento crítico y resolución de problemas:** Las habilidades de pensamiento crítico son fundamentales para evaluar, analizar y juzgar la validez de la información que se presenta. Los estudiantes que desarrollan un pensamiento crítico pueden identificar supuestos, cuestionar conclusiones y considerar diferentes perspectivas antes de tomar decisiones o emitir juicios. La resolución de problemas es otra habilidad cognitiva importante que está estrechamente relacionada con el pensamiento crítico. Los estudiantes que desarrollan esta habilidad aprenden a descomponer los problemas en partes manejables, a identificar soluciones viables y a aplicar enfoques creativos para superar obstáculos. Estas habilidades son fundamentales no solo en el ámbito académico, sino también en la vida diaria y profesional (Ilbay & Espinosa, 2024). La memoria y atención son importantes para el aprendizaje, pero la sobrecarga de información puede dificultar el proceso.
- **Razonamiento lógico y toma de decisiones:** El razonamiento lógico es la habilidad de aplicar reglas y principios para llegar a conclusiones válidas. En el proceso de enseñanza-aprendizaje, el razonamiento lógico permite a los estudiantes comprender relaciones causales, hacer inferencias y generalizar aprendizajes a nuevas situaciones. Esto se aplica especialmente en áreas como las matemáticas, la ciencia y la programación. La toma de decisiones es otra habilidad cognitiva relacionada, ya que involucra el análisis de opciones y la selección de la más adecuada según los criterios establecidos. Un desarrollo adecuado de estas habilidades permite a los estudiantes tomar decisiones informadas y basadas en evidencia (Luzuriaga & Barrera, 2022). Esta habilidad ayuda al aprendizaje y a la vida cotidiana, sin embargo, una enseñanza

excesivamente dirigida puede limitar el desarrollo autónomo y la creatividad en los estudiantes.

- **Metacognición:** La metacognición es la habilidad de pensar sobre el propio proceso de pensamiento. Implica la conciencia y el control que los estudiantes tienen sobre sus estrategias de aprendizaje, su capacidad para identificar cuándo y cómo utilizar diferentes enfoques de resolución de problemas y su habilidad para evaluar su propio rendimiento. Fomentar la metacognición permite a los estudiantes ser más autónomos en su aprendizaje, ya que aprenden a reflexionar sobre lo que saben y lo que necesitan mejorar. Esta habilidad se desarrolla mediante la autoevaluación, la reflexión constante y la planificación estratégica (Machaín, 2024). Esta fomenta la autonomía al permitir a los estudiantes reflexionar sobre su aprendizaje, pero su desarrollo requiere tiempo y práctica.
- **Creatividad e innovación:** Aunque no siempre se considera dentro de las habilidades cognitivas tradicionales, la creatividad es crucial en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los estudiantes generar nuevas ideas, enfoques y soluciones. El fomento de la creatividad en el aula permite a los estudiantes pensar fuera de los marcos convencionales, explorar nuevas formas de abordar problemas y expresarse de manera original. La innovación, que es la capacidad de aplicar nuevas ideas de forma efectiva, también es una habilidad cognitiva valiosa en la resolución de problemas y en la creación de soluciones prácticas en diversos campos (Serrano et al., 2020). La creatividad y la innovación son esenciales para el desarrollo cognitivo, pero en muchos entornos educativos tradicionales se descuidan. Fomentarlas adecuadamente puede desafiar las estructuras rígidas y promover soluciones originales.
- **Motivación:** La motivación, entendida como un proceso fundamental en el desarrollo de habilidades cognitivas, juega un papel crucial al activar la curiosidad y el deseo de aprender, fomentando la adopción de estrategias cognitivas más efectivas. A través de la motivación intrínseca, los estudiantes no solo se sienten impulsados a superar retos académicos, sino que también desarrollan un fuerte sentido de autorregulación, lo que les permite gestionar su propio proceso de aprendizaje de manera autónoma. Esta capacidad de autorregulación, a su vez, promueve la perseverancia, una habilidad esencial para persistir frente a las dificultades y mantener el enfoque a largo plazo. El compromiso que genera la motivación intrínseca también aumenta la calidad de la participación de los estudiantes en el proceso educativo, lo que resulta en una mejora significativa en su rendimiento académico. Este compromiso no solo se refleja en los logros académicos, sino también en el crecimiento personal, ya que los estudiantes se sienten más seguros de sí mismos y de sus capacidades, lo que fortalece su autoestima y confianza. En conjunto, estos elementos potencian el aprendizaje a niveles profundos, impactando tanto en el rendimiento inmediato como en la preparación para desafíos futuros (Figuroa-Oquendo, 2024). La motivación es el motor principal que impulsa el aprendizaje, cuando un estudiante se siente genuinamente interesado y comprometido con lo que aprende, no solo mejora su rendimiento académico, sino también su desarrollo personal. La motivación intrínseca permite que los jóvenes se enfrenten a desafíos con perseverancia y confianza, factores que son esenciales tanto en el ámbito

académico como en la vida cotidiana. Este tipo de motivación fomenta la autorregulación, lo que les da a los estudiantes el control sobre su propio proceso de aprendizaje. Es fundamental, por tanto, que los educadores creen un ambiente que inspire esta motivación interna.

La motivación puede potenciarse a través de la implementación de estrategias para el desarrollo del aprendizaje socioeducativo y comunicativo, enfatizando la utilización de metodologías dialógicas que impulsen la participación activa de los alumnos para así fomentar la comunicación efectiva y accesible (Paredes et al., 2024)

2.2.21. Enseñanza – aprendizaje en la historia antigua

El proceso de enseñanza-aprendizaje en la historia antigua se caracterizó por la transmisión de conocimientos de forma oral y repetitiva. En civilizaciones como Mesopotamia y Egipto, la educación estaba destinada principalmente a las élites, como sacerdotes y funcionarios del gobierno. En Mesopotamia, los escribas aprendían a leer y escribir mediante la práctica de la escritura cuneiforme, mientras que en Egipto se enfocaban en los conocimientos sobre astronomía, matemáticas y medicina, transmitidos principalmente en los templos. En estas sociedades, la educación se centraba en la preparación para el servicio en el estado y en la perpetuación de conocimientos sagrados y administrativos (Bernal & Pérez, 2023).

En la antigua Grecia, el enfoque educativo era más amplio y se orientaba hacia el desarrollo del pensamiento crítico y filosófico. Figuras como Sócrates, Platón y Aristóteles promovieron la enseñanza a través del diálogo, la reflexión y la lógica. La educación no solo tenía un enfoque técnico, sino que también buscaba formar ciudadanos capaces de participar activamente en la vida pública. Los estudiantes se educaban principalmente mediante debates y el cuestionamiento constante, favoreciendo la autonomía en el pensamiento. En Roma, la educación también estaba basada en la oratoria y la retórica, con una estructura que incluía la enseñanza de leyes y filosofía, orientada a formar políticos y abogados (Mendoza et al., 2024).

En las antiguas civilizaciones de China y la India, la educación se basaba en enseñanzas religiosas y filosóficas. En China, el confucianismo dictaba los valores y principios que debían seguir los futuros funcionarios del estado, quienes estudiaban los clásicos confucianos. En India, la educación giraba en torno a los textos sagrados hindúes y budistas, y se enseñaba a través de la repetición y la meditación. A pesar de las diferencias en contenido, las culturas antiguas compartían un enfoque que integraba tanto el aprendizaje espiritual como práctico, con un énfasis en la oralidad y la transmisión directa de conocimiento (Lahera & Pérez, 2021).

2.2.22. Evaluación en el proceso educativo

La evaluación en el proceso educativo es una herramienta clave para medir y mejorar el aprendizaje de los estudiantes, así como para ajustar y optimizar las estrategias pedagógicas utilizadas. A lo largo de la historia de la educación, la evaluación ha jugado un papel crucial en la comprensión de los logros, dificultades y áreas de mejora de los estudiantes. En el contexto actual, la evaluación no solo se limita a calificar el desempeño

académico, sino que también busca proporcionar retroalimentación significativa para fomentar el desarrollo integral del estudiante (García G. , 2024).

Una de las principales funciones de la evaluación es la medición del aprendizaje. A través de diversas técnicas de evaluación, como exámenes, pruebas, proyectos o trabajos escritos, los docentes pueden observar en qué medida los estudiantes han comprendido los contenidos y desarrollado las habilidades necesarias. Sin embargo, la evaluación no solo se centra en los resultados finales, sino también en el proceso de aprendizaje. En este sentido, los maestros pueden identificar qué métodos están funcionando, cuáles necesitan ajustes y cómo los estudiantes interactúan con el contenido. Esto permite una enseñanza más personalizada y dirigida a las necesidades individuales de los estudiantes.

Otra función importante de la evaluación es la retroalimentación. Esta permite a los estudiantes conocer sus fortalezas y debilidades, lo que les da la oportunidad de corregir errores y mejorar sus habilidades. Una retroalimentación efectiva debe ser clara, constructiva y orientada al crecimiento, lo que implica no solo señalar los fallos, sino también proporcionar sugerencias y recursos para superar las dificultades. La evaluación continua, en la que se realizan evaluaciones formativas a lo largo del curso, favorece un aprendizaje más dinámico, pues permite a los estudiantes ajustar su enfoque y reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje (Gutiérrez, 2021).

La evaluación también cumple con una función reguladora y motivadora. Al establecer objetivos claros y mediciones periódicas, la evaluación ayuda a los estudiantes a mantenerse enfocados y comprometidos con sus metas académicas. Asimismo, al ser un proceso transparente y justo, permite a los docentes identificar a aquellos estudiantes que necesitan apoyo adicional, promoviendo un ambiente de aprendizaje inclusivo. Por tanto, la evaluación en el proceso educativo debe ser entendida no como un simple acto de calificación, sino como una herramienta integral que impulsa la mejora continua, tanto en los estudiantes como en los métodos pedagógicos empleados.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de investigación

El enfoque de la investigación es mixto, debido a que se utilizó métodos cuantitativos como encuestas y cualitativos como entrevistas. Huamán et al., (2021) menciona que el enfoque cuantitativo es un método de investigación basado en datos numéricos, análisis estadístico y medición objetiva para explicar fenómenos (p. 3). El enfoque cuantitativo permitió medir el impacto del quiz como herramienta didáctica a través de encuestas y análisis estadísticos. Igualmente, Sánchez (2021) hace referencia que el enfoque cualitativo explora fenómenos a través de experiencias, percepciones y significados, utilizando métodos descriptivos como entrevistas, observación y análisis textual (p. 2). El enfoque cualitativo, por su parte, ayudó a comprender las percepciones y experiencias de docentes sobre el uso del quiz, identificando aspectos como motivación, interés y comprensión de los temas

3.2. Tipo de investigación

Documental

La investigación documental se basó en la recopilación, análisis e interpretación de información proveniente de fuentes escritas, audiovisuales o digitales. Incluye libros, artículos, informes, registros y otros materiales previamente creados, con el objetivo de fundamentar teórica y conceptualmente el estudio (Fidias, 2023. p. 3). En este sentido de investigación permitió construir un marco teórico sólido, identificar antecedentes y contextualizar el problema de investigación.

De campo

García y Sánchez (2020) mencionan que la investigación de campo, por otro lado, implica recopilar datos directamente del entorno en el que ocurre el fenómeno estudiado, interactuando con las personas de la unidad educativa (p. 6). A través de encuestas y entrevistas, esto permitió obtener información actual y específica sobre las experiencias, comportamientos y percepciones de los participantes, enriqueciendo el análisis con datos empíricos.

3.3. Diseño

El diseño de la investigación fue de tipo descriptivo, este es un diseño que se utiliza para observar, describir y documentar características o fenómenos tal como existen en un momento específico. No busca establecer relaciones causales ni manipular variables, sino proporcionar una representación clara y detallada del objeto de estudio (Ochoa y Yunkor, 2021. p. 7). Este diseño permitió analizar y documentar cómo el quiz impacta el proceso de enseñanza-aprendizaje, describiendo patrones, resultados y percepciones de estudiantes y docentes. Asimismo, facilitó identificar las plataformas digitales más adecuadas al detallar sus características y evaluar su idoneidad para el diseño del quiz interactivo. Ayudó a comprender las necesidades educativas y a integrar recursos que fomenten un aprendizaje significativo y la evaluación formativa, asegurando que el quiz esté alineado con los objetivos educativos.

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población

Mucha et al., (2021) menciona que la población se refiere al conjunto de individuos que comparten características comunes y son de interés para un estudio (p. 1). En la investigación la población perteneció a los estudiantes y docentes de octavo año de EGB en una institución educativa, debido a que se encontraron inconvenientes en el área de ciencias sociales, basados en la temática de grandes imperios antiguos.

3.4.2. Muestra

La muestra, es un subconjunto representativo de la población seleccionada para participar en el estudio. Este enfoque es práctico y eficiente, permitiéndote recopilar datos relevantes sin analizar a todos los estudiantes (Mucha et al., 2021). Por esta razón, la muestra estuvo conformada por 30 estudiantes y un docente de la Unidad Educativa Hispanoamérica, los cuales fueron seleccionados mediante muestreo no probabilístico.

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.5.1. Técnica

Encuesta semiestructurada

Una encuesta es un instrumento de recolección de datos que utiliza preguntas estructuradas o semiestructuradas para obtener información directa de un grupo de personas sobre sus opiniones, experiencias o percepciones (Feria et al., 2020). Esta fue clave para recopilar datos de estudiantes sobre el impacto del quiz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, identificando su efectividad y áreas de mejora. Asimismo, permitió conocer las preferencias y necesidades de los usuarios, permitió diseñar un quiz interactivo que sea relevante, accesible y alineado con los objetivos educativos planteados.

Entrevista semiestructurada

Una entrevista es una herramienta de recolección de información que permite obtener datos a través de la interacción directa entre el entrevistador y el entrevistado (Feria et al., 2020). En este caso, la entrevista fue clave para recopilar información de los docentes sobre el impacto del quiz en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que permitió obtener opiniones y experiencias directas que enriquecieron la comprensión sobre cómo esta herramienta influye en la dinámica educativa y en el aprendizaje de los estudiantes.

3.5.2. Instrumentos

Guía para la encuesta

Según Feria (2020) una guía de encuesta es un conjunto organizado de preguntas, que pueden ser abiertas o cerradas, diseñadas para obtener información relevante sobre las actitudes, creencias, comportamientos o percepciones de los individuos (p. 2). Esta guía fue utilizada para estructurar las preguntas dirigidas a los estudiantes de octavo año de EGB, con el fin de recopilar datos sobre sus percepciones y experiencias con respecto a esta herramienta didáctica. Las encuestas permitieron obtener información directa y detallada sobre cómo los estudiantes perciben el quiz como apoyo en su aprendizaje, su motivación

hacia el tema de los grandes imperios antiguos y la efectividad del quiz en la mejora de su comprensión de los contenidos

Guía para la entrevista

De la misma manera, según Feria (2020), la entrevista guiada es una técnica cualitativa de recolección de datos que permite explorar las percepciones, experiencias y conocimientos de los participantes mediante preguntas abiertas (p. 5). En el contexto de esta investigación, la guía para entrevistas fue utilizada para entrevistar a los docentes que imparten clases a los estudiantes de octavo año de EGB

3.6. Técnica para el procesamiento y recolección de datos.

La técnica para el procesamiento y recolección de datos se refiere al conjunto de métodos y herramientas utilizados para obtener, organizar y analizar información relevante en una investigación. La técnica para la recolección de datos combinará métodos como encuestas, cuestionarios y revisión documental (Cisneros et al., 2022. p. 2). Las encuestas fueron aplicados a estudiantes para recopilar información cuantitativa sobre sus percepciones, experiencias y conocimientos relacionados con el uso del quiz como herramienta didáctica. Mientras que la entrevista fue aplicada a uno de los docentes para recopilar información cualitativa sobre el quiz. Por otro lado, la revisión documental permitirá fundamentar el diseño del quiz interactivo, identificando plataformas digitales adecuadas y obteniendo antecedentes sobre los grandes imperios antiguos.

3.7. Método de análisis

El método analítico se refiere al proceso sistemático de descomposición y evaluación de los datos recopilados para extraer conclusiones significativas. En el contexto de que al utilizar métodos cuantitativos y cualitativos, el método analítico se adaptará para procesar y evaluar tanto los datos numéricos de las encuestas como las respuestas descriptivas de las entrevistas.

Cuantitativo: Se realiza un análisis descriptivo de los datos obtenidos a través de encuestas, calculando frecuencias, porcentajes y realizando comparaciones de respuestas para identificar patrones y medir el impacto del quiz.

Cualitativo: Se realiza un análisis de contenido de las entrevistas, codificando las respuestas y buscando patrones recurrentes para interpretar las percepciones y experiencias de los docentes.

3.8. Procesamiento de datos

El procesamiento de la información de las encuestas implica codificar respuestas en datos numéricos o categóricos, organizarlos en un software como Excel, y realizar un análisis estadístico descriptivo para calcular frecuencias y porcentajes. Los resultados se presentarán gráficamente. En las entrevistas, las respuestas se transcribirán, codificarán en categorías temáticas y organizarán según temas clave. Se llevará a cabo un análisis de contenido para identificar patrones y se interpretarán los resultados cualitativos para comprender cómo los docentes perciben el impacto del quiz.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Resultados

En esta sección se exponen los resultados obtenidos a partir de la implementación del quiz interactivo como herramienta didáctica en la enseñanza, se analizan las percepciones de los estudiantes y docentes sobre la efectividad de esta herramienta en el proceso de aprendizaje, así como los impactos en la motivación, rendimiento académico y comprensión de los contenidos.

Pregunta 1. ¿Cómo crees que el uso del quiz ha influido en tu comprensión de los grandes imperios antiguos?

Tabla 1.

Influencia del uso del quiz

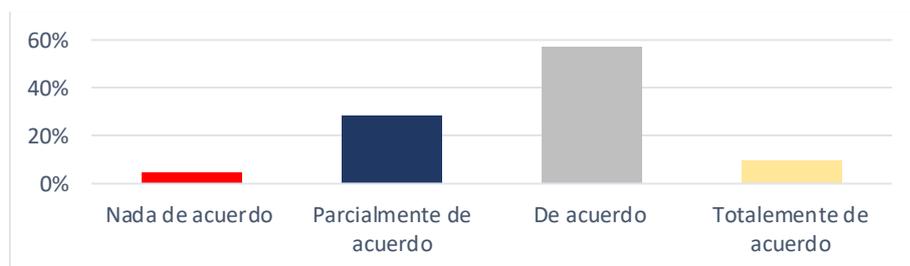
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	1	5%
Parcialmente de acuerdo	6	29%
De acuerdo	12	57%
Totalmente de acuerdo	2	10%
TOTAL	21	100%

Fuentes: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 1.

Influencia del uso del quiz



Fuente: Tabla 1

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

La mayoría de los estudiantes considera que el uso del quiz ha influido positivamente en su comprensión de los grandes imperios antiguos, un 57% de los participantes está completamente de acuerdo con la afirmación de que el quiz les ha ayudado a entender mejor los temas tratados, mientras que un 29% se muestra parcialmente de acuerdo. Esta tendencia indica una aceptación mayoritaria de la herramienta, sugiriendo que el uso de quiz puede ser efectivo para reforzar el aprendizaje y la retención de información histórica, sin embargo hay una pequeña proporción de estudiantes que no creen que el quiz haya tenido un impacto significativo.

Este resultado es consistente con estudios previos, como los de Loor (2023) quienes destacaron que el uso de plataformas como Quiz mejora la motivación y participación de los

estudiantes, favoreciendo un aprendizaje más activo y reflexivo. En comparación con otros métodos tradicionales de enseñanza, los quiz permiten una retroalimentación inmediata y personalizada lo que ayuda a los estudiantes a identificar sus fortalezas y debilidades.

Pregunta 2. ¿El quiz te ha ayudado a identificar que aspectos de los grandes imperios antiguos necesitas estudiar mas?

Tabla 2.

Identificación de aspectos de los grandes imperios antiguos

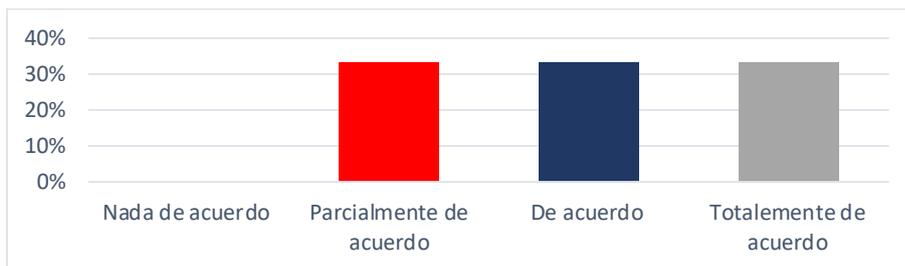
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	7	33%
De acuerdo	7	33%
Totalmente de acuerdo	7	33%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 2.

Identificación de aspectos de los grandes imperios antiguos



Fuente: Tabla 2

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

Un 66% de los estudiantes considera que el quiz ha sido útil para identificar los aspectos de los grandes imperios antiguos que necesitan estudiar más, con un 33% de los participantes completamente de acuerdo y otro 33% parcialmente de acuerdo. Esto indica que la herramienta ha facilitado la reflexión sobre las áreas de mejora, ayudando a los estudiantes a reconocer sus propios vacíos de conocimiento. Este resultado es positivo, ya que sugiere que el quiz no solo ayuda a evaluar lo aprendido, sino también a guiar el aprendizaje hacia áreas específicas que requieren mayor atención.

Este resultado se alinea con investigaciones previas que destacan los beneficios de los quiz como herramienta de evaluación formativa. Según Gonzabay (2023) los quiz no solo sirven para medir el conocimiento, sino que también permiten a los estudiantes identificar áreas que requieren más estudio, promoviendo un aprendizaje más autónomo. Al igual que en estos estudios, los resultados de la presente investigación sugieren que el uso de quiz interactivos como herramienta pedagógica fomenta la autorregulación y mejora la eficacia del aprendizaje.

Pregunta 3. ¿El quiz ha aumentado tu interés por aprender más sobre los grandes imperios antiguos?

Tabla 3.

Aumento de interés por aprender

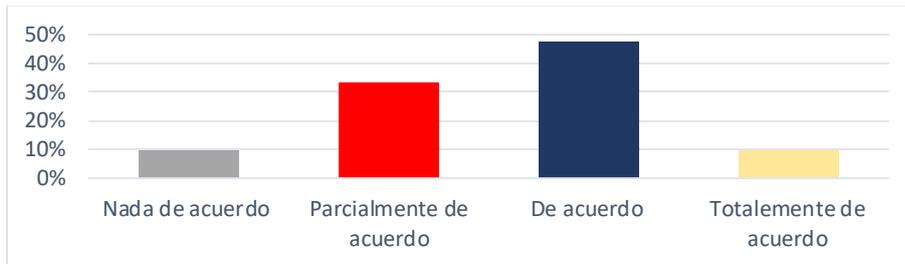
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	2	10%
Parcialmente de acuerdo	7	33%
De acuerdo	10	48%
Totalmente de acuerdo	2	10%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 3.

Aumento de interés por aprender



Fuente: Tabla 3

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

El 48% de los estudiantes está de acuerdo en que el quiz ha aumentado su interés por la materia, mientras que un 33% muestra una postura parcialmente de acuerdo, este porcentaje refleja que la mayoría de los estudiantes ha experimentado un aumento en la motivación y curiosidad por los temas tratados. Sin embargo, un 10% de los estudiantes no ha notado un cambio en su interés, lo que podría deberse a factores individuales, como el estilo de aprendizaje o la falta de conexión con el formato del quiz.

Estos resultados son consistentes con los resultados de estudios previos que han resaltado los beneficios de la gamificación y el uso de herramientas interactivas como los quiz en la educación. Investigaciones como las de Borja (2021) han demostrado que el uso de quiz aumenta la motivación y el interés de los estudiantes al transformar el aprendizaje en una experiencia más dinámica y atractiva, esta estrategia al ser interactiva y ofrecer retroalimentación inmediata, no solo facilita la comprensión de los contenidos, sino que también mejora la participación y el entusiasmo por el aprendizaje. A pesar de que algunos estudiantes no reportan un cambio significativo en su interés, la mayoría refleja una mejora en su motivación, lo que subraya la efectividad de los quiz en la educación moderna.

Pregunta 4. ¿Qué tan fácil encuentras usar plataformas digitales para hacer quiz interactivos?

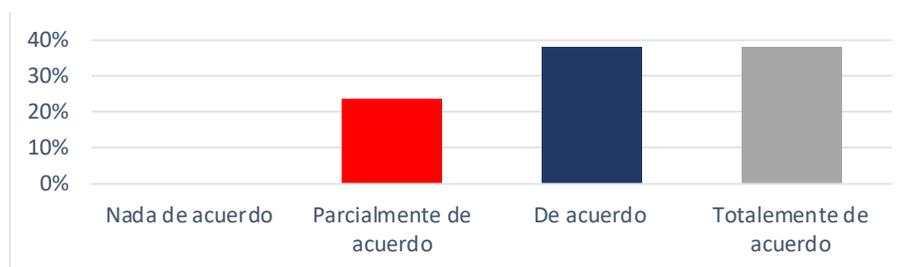
Tabla 4.

Dificultad del uso de la plataforma digital

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	5	24%
De acuerdo	8	38%
Totalmente de acuerdo	8	38%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.**Realizado por:** María Belén Guambo**Gráfico 4.**

Dificultad del uso de la plataforma digital

**Fuente:** Tabla 4**Realizado por:** María Belén Guambo**Análisis e interpretación**

El 38% de los estudiantes considera que el uso de plataformas digitales para hacer quiz interactivos es fácil con una proporción igual que también está totalmente de acuerdo con la afirmación, este alto porcentaje sugiere que la mayoría de los estudiantes encuentran intuitivas y accesibles estas herramientas tecnológicas. Un 24% se muestra parcialmente de acuerdo, lo que puede indicar que aunque en general las plataformas son fáciles de usar, algunos estudiantes podrían enfrentar ciertas dificultades iniciales como la navegación o la familiarización con las funciones avanzadas.

Este resultado es consistente con la investigación de Ávila y Requejo (2024) quienes señalaron que las plataformas digitales como quiz son fáciles de usar, incluso para aquellos con poca experiencia en tecnología, estas plataformas ofrecen interfaces amigables que facilitan la creación y toma de quiz lo que refuerza su uso en el aula.

Pregunta 5. ¿Qué tan útil consideras que es la opción de hacer el quiz en el tiempo real con otros estudiantes?

Tabla 5.

Utilidad del quiz en tiempo real

OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	7	33%

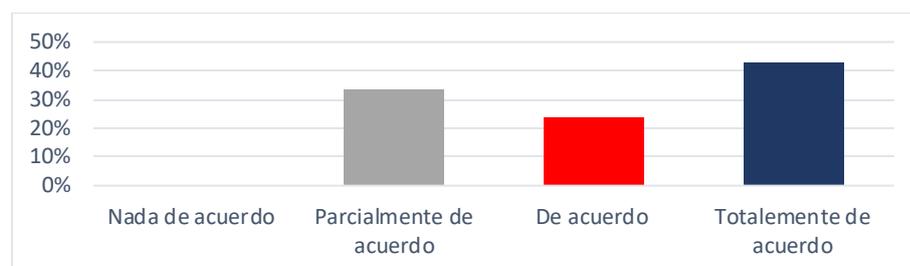
De acuerdo	5	24%
Totalmente de acuerdo	9	43%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 5.

Utilidad del quiz en tiempo real



Fuente: Tabla 5

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

El 43% de los estudiantes considera útil la opción de hacer el quiz en tiempo real con otros estudiantes, y un 24% está de acuerdo con esta opción, esto sugiere que la modalidad competitiva o colaborativa de realizar quiz en tiempo real es vista como beneficiosa para el proceso de aprendizaje ya que fomenta la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Sin embargo, un 33% de los participantes está parcialmente de acuerdo lo que podría indicar que, aunque aprecian la opción de trabajar en grupo o competir hay aspectos que podrían mejorar.

Este resultado coincide con estudios previos como el de Farfán et al., (2023) que mencionan cómo la gamificación y las actividades interactivas en tiempo real, como los quiz competitivos aumentan la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las dinámicas de colaboración entre pares no solo favorecen la interacción y el aprendizaje activo, sino que también mejoran la retención de información al hacer el aprendizaje más dinámico.

Pregunta 6. ¿Te gustaría que el quiz tenga la opción de revisar las respuestas incorrectas al final?

Tabla 6.

Opciones del quiz al revisar al final

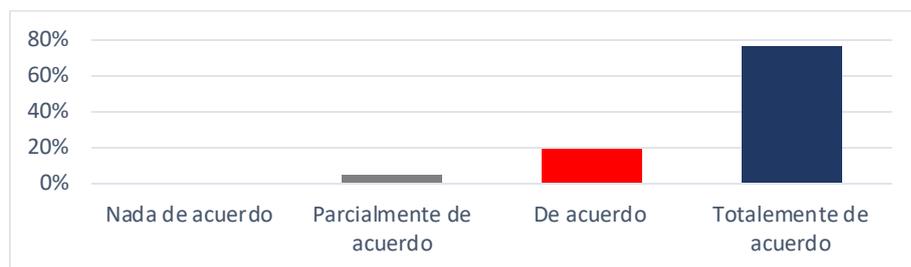
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	1	5%
De acuerdo	4	19%
Totalmente de acuerdo	16	76%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 6.

Opciones del quiz al revisar al final



Fuente: Tabla 6

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

La mayoría de estudiantes (76%) está completamente de acuerdo en que les gustaría tener la opción de revisar las respuestas incorrectas al final del quiz, esto sugiere que la mayoría valora la retroalimentación inmediata y la oportunidad de corregir errores para mejorar su comprensión del contenido. Un 19% de los estudiantes está de acuerdo y solo un 5% se muestra parcialmente de acuerdo, lo que resalta la importancia que los estudiantes le dan a la revisión y aprendizaje de los errores cometidos.

Este resultado es consistente con la literatura sobre evaluación formativa y retroalimentación en el aula, como lo indican estudios de Quintero (2022) que afirman que la posibilidad de revisar las respuestas incorrectas después de una evaluación mejora la retención de información y el aprendizaje de los estudiantes, la retroalimentación formativa especialmente cuando se permite a los estudiantes corregir sus errores, favorece una mayor comprensión de los conceptos y mejora el desempeño a largo plazo.

Pregunta 7. ¿Te gustaría tener la opción de elegir el nivel de dificultad en las preguntas del quiz?

Tabla 7.

Opción de elegir el nivel de dificultad

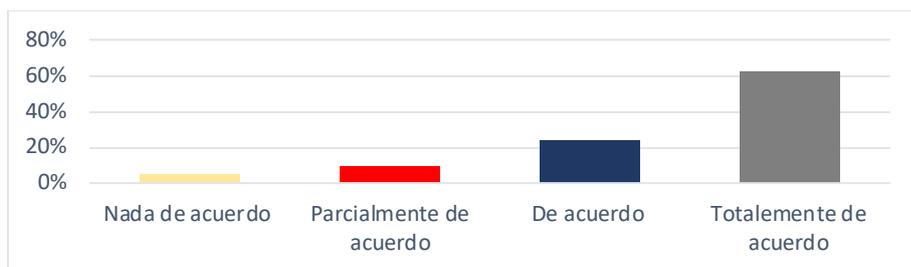
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	1	5%
Parcialmente de acuerdo	2	10%
De acuerdo	5	24%
Totalmente de acuerdo	13	62%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 7.

Opción de elegir el nivel de dificultad



Fuente: Tabla 7

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

Un 62% de los estudiantes está completamente de acuerdo en que les gustaría tener la opción de elegir el nivel de dificultad en las preguntas del quiz, mientras que un 24% está de acuerdo, esto indica que una gran mayoría de los estudiantes valora la posibilidad de personalizar la dificultad del quiz, lo que podría permitirles afrontar el reto de manera más ajustada a su nivel de conocimiento. El 10% de los participantes está parcialmente de acuerdo, lo que sugiere que aunque les gustaría esta opción, tal vez la consideren menos relevante o importante en comparación con otras características del quiz, y solo un 5% de los estudiantes no está de acuerdo con esta opción lo que refleja que, en general la personalización de la dificultad es una característica apreciada.

Este resultado es consistente con estudios previos que sugieren que la opción de ajustar la dificultad mejora el aprendizaje permitiendo a los estudiantes progresar a su propio ritmo y enfrentarse a desafíos adecuados a su nivel. Según investigaciones de Sanaguano (2022) ofrecer diferentes niveles de dificultad fomenta la autonomía en el aprendizaje y motiva a los estudiantes a superar retos lo cual es fundamental para mantener el interés y el compromiso. A su vez, la posibilidad de elegir el nivel de dificultad permite una experiencia de aprendizaje más personalizada, lo que ha mostrado ser un factor clave en la mejora de la retención y la comprensión de los contenidos.

Pregunta 8. ¿Qué tan importante consideras que sería el integrar preguntas de evaluación formativa que te ayuden sobre los grandes imperios antiguos?

Tabla 8.

Importancia de preguntas de evaluación formativa

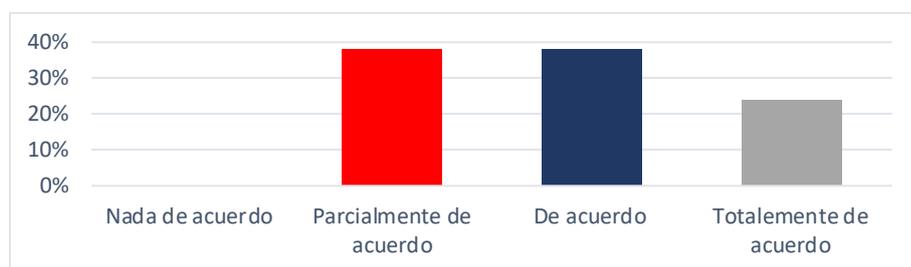
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nada de acuerdo	0	0%
Parcialmente de acuerdo	8	38%
De acuerdo	8	38%
Totalmente de acuerdo	5	24%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 8.

Importancia de preguntas de evaluación formativa



Fuente: Tabla 8

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

La mayoría de los estudiantes considera parcialmente importante integrar preguntas de evaluación formativa sobre los grandes imperios antiguos, esto sugiere que los estudiantes reconocen cierto valor en la inclusión de estas preguntas, pero tal vez no las consideren esenciales o suficientes para mejorar su aprendizaje por sí solas. Un 38% adicional está de acuerdo en que las preguntas de evaluación formativa son importantes y un 24% está totalmente de acuerdo, este alto porcentaje refuerza la idea de que las evaluaciones formativas pueden ser una herramienta efectiva para mejorar la comprensión de los temas al proporcionar una retroalimentación constante y permitir a los estudiantes identificar áreas en las que necesitan mejorar.

Estos resultados son consistentes con investigaciones previas que subrayan la efectividad de las evaluaciones formativas en el aprendizaje como lo indican estudios de Avellaneda (2020). Estas investigaciones afirman que las preguntas de evaluación formativa ayudan a los estudiantes a identificar sus errores y a obtener retroalimentación continua lo cual es importante para el aprendizaje autónomo. Asimismo, las evaluaciones formativas fomentan la reflexión crítica sobre el material aprendido lo que permite un aprendizaje más profundo, a pesar de que no todos los estudiantes consideran que las preguntas de evaluación formativa son completamente necesarias, la mayoría las percibe como valiosas para su desarrollo académico.

Pregunta 9. ¿Qué tipo de preguntas te interesaría que se incluyeran en un quiz interactivo sobre los imperios antiguos?

Tabla 9.

Tipo de preguntas sobre los imperios antiguos

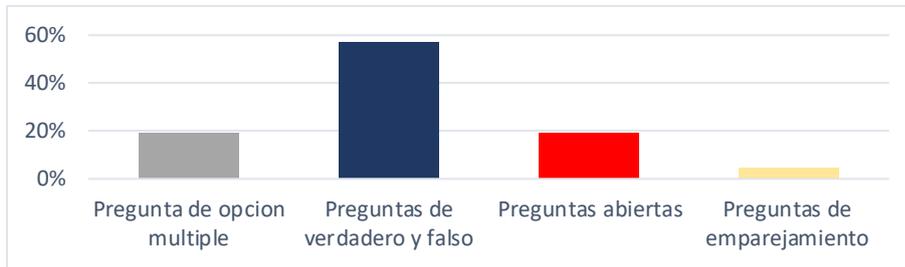
OPCIONES	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pregunta de opción múltiple	4	19%
Preguntas de verdadero y falso	12	57%
Preguntas abiertas	4	19%
Preguntas de emparejamiento	1	5%
TOTAL	21	100%

Fuente: Encuesta a los Estudiantes de 8vo año de EGB.

Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 9.

Tipo de preguntas sobre los imperios antiguos



Fuente: Tabla 9

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

Las encuestas muestran que las preguntas de verdadero y falso son las preferidas por la mayoría de los estudiantes con un 57% de respuestas a favor, esto sugiere que los estudiantes consideran estas preguntas como una forma rápida y directa de evaluar su comprensión de los temas lo que las hace accesibles y eficientes. A su vez, un 19% de los participantes preferiría preguntas de opción múltiple lo que es comprensible dado que este tipo de preguntas permite evaluar el conocimiento de manera más amplia y con mayor precisión, las preguntas abiertas también tienen una cierta aceptación con un 19% de estudiantes interesados, aunque en menor medida que los otros tipos mientras que solo un 5% mostró interés por las preguntas de emparejamiento.

Estos resultados se alinean con la literatura existente que destaca que las preguntas de verdadero y falso son eficaces para evaluar rápidamente la comprensión de conceptos clave, como lo mencionan Bizarro et al., (2021). Estos estudios señalan que las preguntas de verdadero y falso son populares por su simplicidad y capacidad de medir el conocimiento básico de manera eficiente, sin embargo investigaciones también sugieren que aunque estas preguntas son útiles para verificar hechos, las preguntas de opción múltiple y abiertas permiten evaluar el pensamiento crítico y la capacidad de aplicar el conocimiento de manera más compleja, lo que podría explicar su aceptación moderada entre los estudiantes.

4.2. Resultados de entrevistas a docentes

La entrevista se realizó a la Licenciada Tanya Chávez de octavo año EGB de la Unidad Educativa “Hispanoamérica” perteneciente a Riobamba, en esta se encontró que:

Tabla 10.

Respuestas de entrevistas

Preguntas	Respuestas de los expertos	Palabras clave
¿Qué opina sobre el uso de quiz interactivos como apoyo didáctico en la enseñanza de los grandes imperios antiguos?	<p>Entrevistado 1: Un quiz interactivo puede ser una herramienta pedagógica muy efectiva para la enseñanza de las civilizaciones antiguas porque fomenta el aprendizaje activo y el compromiso del estudiante. Puede servir como. Una herramienta para reforzar el conocimiento, de la misma forma permite que el estudiante pueda participar de los quiz dentro y fuera del aula de clase y afianzar conocimientos a su propio ritmo.</p> <p>Entrevistador 2: Es importante que nuestros estudiantes conozcan de estas plataformas virtuales porque los recursos didácticos no solo permiten evaluar el conocimiento de los estudiantes de manera dinámica, sino que también fomentan un aprendizaje activo y participativo y aun más cuando es de aprenderse sobre las fechas importantes.</p>	<p>Quiz interactivo Aprendizaje activo Compromiso del estudiante Plataformas virtuales</p>
¿Cómo considera que los quiz interactivos podrían influir en la motivación e interés de los estudiantes por este tema?	<p>Entrevistador 1: La utilización de quiz interactivos puede tener un impacto muy positivo en la motivación de los estudiantes al aprender sobre los imperios antiguos, ya que transforma el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y motivadora. Para maximizar su impacto, se pueden complementar con narraciones, debates o actividades prácticas.</p> <p>Entrevistador 2: Considero que al presentar los contenidos de forma lúdica y desafiante, los quizzes permiten que los estudiantes interactúen directamente con la materia, lo que genera un sentido de logro y satisfacción al ver su progreso.</p>	<p>Motivación Experiencia dinámica Interacción directa Sentido de logro</p>
¿Cree que el uso de quiz puede facilitar una mejor comprensión	<p>Entrevistado 1: Sí, el uso de quizzes interactivos puede facilitar significativamente una mejor comprensión de los temas impartidos en clase, especialmente en esta área de las Ciencias sociales donde los estudiantes deben analizar cronologías, conceptos y relaciones entre civilizaciones.</p>	<p>Comprensión Análisis Aprendizaje Motivación</p>

<p>de los temas impartidos en clases? ¿Por qué?</p>	<p>Los quizz interactivos no solo refuerzan el aprendizaje, sino que también fomentan una comprensión más profunda de los temas al hacer que los estudiantes piensen, analicen y apliquen la información. Para que sean aún más efectivos, es recomendable utilizarlos como parte de una estrategia más amplia que incluya debates, actividades prácticas y análisis de fuentes históricas.</p>	
	<p>Entrevistado 2: Al ser dinámicos y a menudo los quizzes interactivos hacen que el aprendizaje sea más atractivo es una motivación adicional que puede llevar a los estudiantes a involucrarse más con los temas y a profundizar en ellos de una manera más entusiasta, lo que favorece una comprensión más sólida.</p>	
<p>¿Qué características considera que un quiz interactivo sea atractivo y efectivo para los estudiantes de octavo año?</p>	<p>Entrevistado 1: Para que un quiz sea atractivo y efectivo en la enseñanza de historia en octavo año, debe contar con ciertas características que mantengan la atención de los estudiantes y refuercen el aprendizaje.</p> <p>Por ejemplo, debería contener ámbitos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> Arrastrar y soltar (por ejemplo, ubicar civilizaciones en un mapa). Preguntas con imágenes y videos (ejemplo: identificar monumentos o líderes históricos). Simulación de eventos históricos con preguntas basadas en toma de decisiones. <p>De esta forma al ser interactivo, variado, motivador y reflexivo. No solo debe servir para evaluar conocimientos, sino también hacer que los estudiantes se diviertan aprendiendo y conecten la historia con su realidad.</p>	<p>Interactividad Motivador Atractivo Variedad</p>
	<p>Entrevistado 2: Es importante que el quiz tenga un tiempo de respuesta adecuado, el quiz considero debe ser interactivo para los estudiantes, debe ser visualmente atractivo, variado, desafiante pero accesible, y alineado con los contenidos curriculares</p>	
<p>¿Qué dificultades podría enfrentar al incorporar quiz interactivos en su práctica docente y cómo podrían superarse?</p>	<p>Entrevistado 1: Algunas de las dificultades que se podrían presentar es la falta de recursos tecnológicos en los estudiantes, o también la falta de familiaridad de los estudiantes con dichas herramientas, también que algunos contenidos solo sean memorísticos y que los estudiantes no tengan mayor aporte, sin embargo es un desafío que como docentes debemos saber que se puede superar estas dificultades con la planificación y uso de estrategias adecuadas. Lo importante es que los quiz sean accesibles, fomenten el pensamiento crítico y se integren con otras metodologías para enriquecer la enseñanza de la historia.</p>	<p>Recursos Pensamiento Accesibilidad Retroalimentación</p>

	<p>Entrevistado 2: Considero que las dificultades que podrían enfrentar los estudiantes en los quiz es no tener acceso a herramientas digitales, no conocer acerca de estas herramientas, ya que hay temas complejos que dificulta memorizar, es por ello implementar quiz interactivos que ayude a la retroalimentación y fomente el pensamiento crítico en nuestros estudiantes.</p>	
<p>¿De qué manera cree que el uso de los quizzes puede motivar a los estudiantes a aprender más sobre los grandes imperios antiguos?</p>	<p>Entrevistado 1: Los quiz permiten que los estudiantes participen activamente en su propio aprendizaje. A diferencia de una lección, donde solo escuchan al docente, los quiz les permiten poner a prueba su conocimiento y recibir retroalimentación inmediata. Esto les da la oportunidad de corregir errores y reforzar lo que han aprendido. Asimismo, los quiz son una excelente herramienta para motivar a los estudiantes, hacer el aprendizaje más interactivo y efectivo, y reforzar de manera divertida y dinámica los conocimientos sobre los grandes imperios antiguos.</p> <p>Entrevistado 2: Los quiz tienen una retroalimentación inmediata y permite a los estudiantes un mejor aprendizaje activo, A su vez les permite poner a prueba su conocimiento y como los quizzes son didácticos y creativos les motiva a los estudiantes a conocer mas del tema ya que el aprender sobre los grandes imperios antiguos de forma divertida les llama más la atención para aprender.</p>	<p>Retroalimentación Aprendizaje Motivación Interactividad</p>

Fuente: Docentes de 8vo año de EGB

Realizado por: María Belén Guambo

Análisis e interpretación

La entrevista revela una clara apreciación sobre la efectividad de los quiz interactivos como herramienta pedagógica, ambos entrevistados coinciden en que estos quiz fomentan el aprendizaje activo y el compromiso de los estudiantes, facilitando una comprensión más profunda de los temas, como los grandes imperios antiguos. Los quiz no solo ayudan a reforzar el conocimiento de los estudiantes, también promueven la motivación y la interactividad, permitiendo que los estudiantes participen de manera dinámica en su propio aprendizaje, lo que se ve como una ventaja significativa respecto a los métodos tradicionales de enseñanza. A través de la retroalimentación inmediata, los quiz ayudan a los estudiantes a corregir errores y consolidar lo aprendido, convirtiéndose en una herramienta poderosa para involucrar a los estudiantes de manera divertida y atractiva.

No obstante, los expertos también destacan ciertas dificultades asociadas con la implementación de estos quiz interactivos, tales como la falta de recursos tecnológicos y la familiaridad de los estudiantes con las plataformas virtuales. A pesar de estos desafíos, se enfatiza que una adecuada planificación y el uso de estrategias pedagógicas adecuadas pueden mitigar estos obstáculos. Asimismo, se considera que el uso de elementos como la variedad, la interactividad, las imágenes, videos y la simulación de eventos históricos son claves para hacer los quiz atractivos y efectivos. En conclusión, los quiz interactivos son percibidos como una herramienta educativa valiosa que, cuando se integran con otras metodologías y se superan las dificultades tecnológicas, pueden transformar la enseñanza de la historia en una experiencia más envolvente y significativa para los estudiantes.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- El uso de un quiz en el estudio de los grandes imperios antiguos ha demostrado un impacto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, esta herramienta no solo facilita la evaluación del conocimiento, también fomenta el aprendizaje activo al incentivar la participación de los estudiantes. A través de la resolución de preguntas interactivas y dinámicas, los estudiantes logran una comprensión más profunda de los contenidos históricos, conectando hechos, fechas y personajes clave de manera más efectiva. A su vez, la retroalimentación inmediata que ofrecen estas plataformas permite a los estudiantes identificar y

corregir errores en tiempo real, fortaleciendo su conocimiento y motivación para seguir aprendiendo.

- En cuanto a las plataformas digitales más adecuadas para diseñar un quiz interactivo, herramientas como Kahoot, Quizizz y Google Forms se han destacado por su accesibilidad, facilidad de uso y capacidad de personalización, estas plataformas permiten a los docentes crear quiz interactivos adaptados a las necesidades de los estudiantes, incorporando diversos tipos de preguntas y recursos multimedia que enriquecen la experiencia de aprendizaje, Asimismo ofrecen la posibilidad de realizar una evaluación formativa continua, proporcionando informes detallados sobre el rendimiento de los estudiantes y facilitando ajustes pedagógicos en tiempo real para mejorar el proceso educativo.
- El diseño de un quiz interactivo en la plataforma de Kahoot! sobre la temática de los grandes imperios antiguos ha logrado promover un aprendizaje significativo en los estudiantes, ya que les permite explorar y conectar conceptos de manera estructurada. Al incluir preguntas que abordan aspectos fundamentales como la geografía, cultura y economía de estos imperios, los estudiantes pueden revisar y afianzar su comprensión de forma divertida y estimulante. Además, al integrar la evaluación formativa, el quiz interactivo no solo evalúa el conocimiento adquirido, sino que también ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y a identificar áreas en las que pueden mejorar, promoviendo una educación más autónoma y participativa.

5.2. Recomendaciones

- Es importante promover metodologías que involucren directamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje, utilizando herramientas interactivas como quizzes, debates, juegos de roles o investigaciones colaborativas permiten que los estudiantes no solo reciban información, sino que la analicen, reflexionen sobre ella y la conecten con otros aprendizajes.
- Para mejorar la comprensión y retención de los contenidos se recomienda integrar recursos visuales y multimedia en el proceso de enseñanza como videos, imágenes, infografías, mapas interactivos y representaciones gráficas. Estos recursos facilitan la comprensión de los temas complejos relacionados con los imperios antiguos ayudando a los estudiantes a visualizar y contextualizar los eventos históricos, las culturas y los personajes clave de manera más dinámica y atractiva.
- Implementar evaluaciones continuas durante el proceso de aprendizaje es esencial para identificar áreas de mejora y reforzar el conocimiento adquirido, se recomienda utilizar herramientas de evaluación formativa, como quizzes interactivos y actividades prácticas, para monitorear el progreso de los estudiantes de forma regular

CAPÍTULO VI. PROPUESTA

6.1. Tema

Quiz Interactivo para promover el Aprendizaje Significativo y la evaluación formativa sobre los Grandes Imperios Antiguos

6.2. Introducción

El aprendizaje de los grandes imperios antiguos, una temática clave en la educación secundaria puede resultar complejo debido a la abundancia de datos históricos y la necesidad de conectar eventos, culturas y personajes. La propuesta de diseñar un quiz interactivo en la plataforma Kahoot busca transformar este proceso educativo en una experiencia más dinámica, participativa y entretenida, a través de este recurso los estudiantes podrán involucrarse activamente en el proceso de aprendizaje, fortaleciendo su comprensión y memoria de los conceptos clave de estos imperios.

Kahoot se presenta como una herramienta ideal para crear quiz interactivos debido a su accesibilidad y capacidad para integrar preguntas de respuesta múltiple, verdadero/falso y respuestas rápidas, lo que permite una evaluación continua y divertida, este enfoque promueve el aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes de manera más directa y activa, favoreciendo una comprensión más profunda de los temas tratados.

6.3. Problemática

Uno de los principales desafíos al enseñar sobre los grandes imperios antiguos es el nivel de abstracción necesario para comprender las civilizaciones que existieron hace miles de años, los estudiantes pueden tener dificultades para conectar hechos históricos con sus contextos geográficos, culturales y políticos lo que puede generar falta de motivación e interés. Las metodologías tradicionales, basadas principalmente en lecturas y explicaciones, pueden no ser suficientes para captar la atención de los estudiantes y fomentar un aprendizaje duradero.

Asimismo, en el contexto educativo actual la evaluación de los aprendizajes no siempre se adapta a las nuevas metodologías de enseñanza, como el aprendizaje activo, a menudo las evaluaciones tradicionales no permiten monitorear de manera continua el proceso de aprendizaje de cada uno de los estudiantes ni proporcionan retroalimentación inmediata, dificultando de esta manera la identificación de áreas de mejora y la implementación de correcciones a tiempo.

6.4. Justificación

Debido a la metodología tradicional de estudio que se basa principalmente en clases magistrales, lecturas y evaluaciones periódicas, los estudiantes a menudo no reciben una retroalimentación inmediata sobre su progreso ni tienen la oportunidad de corregir errores en tiempo real, esto limita el aprendizaje activo y el monitoreo constante del conocimiento adquirido. Por esta razón, se propone el diseño de un quiz interactivo en la plataforma Kahoot, que permita realizar evaluaciones continuas del conocimiento de los estudiantes, ofreciendo retroalimentación instantánea, esta metodología moderna fomenta un aprendizaje dinámico, ya que los estudiantes no solo asimilan la información, sino que también participan activamente en el proceso, fortaleciendo su comprensión y retención de los contenidos.

Al integrar este tipo de evaluación formativa, se introduce una metodología que permite al docente realizar un seguimiento constante del conocimiento de los alumnos, ajustando la enseñanza según sus necesidades. De esta manera, se promueve un aprendizaje significativo en el que los estudiantes son capaces de identificar y corregir sus errores a medida que avanzan en su comprensión de los grandes imperios antiguos, logrando una mayor implicación en su propio proceso educativo.

6.5. Objetivo

6.5.1. General

- Diseñar un quiz interactivo en Kahoot que abarque los aspectos fundamentales de los grandes imperios antiguos.

6.5.2. Específicos

- Promover el aprendizaje significativo mediante la creación de preguntas que fomenten la reflexión crítica sobre los eventos históricos de las civilizaciones antiguas.
- Utilizar el quiz como una herramienta de evaluación formativa para realizar un seguimiento continuo del aprendizaje de los estudiantes y proporcionar retroalimentación inmediata.

6.6. Proceso para la realización de la propuesta

El primer paso fue realizar una investigación sobre los grandes imperios antiguos, identificando los temas clave que debían ser cubiertos, como la geografía, la política, la cultura y los personajes principales. Esta investigación se basó en fuentes confiables, como libros de texto, artículos académicos y recursos en línea, para asegurar que el contenido fuera preciso y relevante para los estudiantes.

Una vez que el contenido fue seleccionado, se procedió a diseñar el quiz interactivo en Kahoot. Las preguntas estuvieron alineadas con los objetivos de aprendizaje, y se incluyó una variedad de tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso) para fomentar la participación activa. A su vez, se ajustaron los niveles de dificultad para adaptarse a los estudiantes de octavo grado.

Para hacer el quiz más atractivo, se incorporaron recursos multimedia, como imágenes, videos e infografías, que ilustraban los conceptos clave de los imperios antiguos. Estos recursos no solo enriquecieron la experiencia, sino que también ayudaron a los estudiantes a visualizar los temas y conectar la información histórica con representaciones visuales, lo que favoreció un aprendizaje más profundo y significativo.

Antes de implementar el quiz con todos los estudiantes, se realizó una prueba piloto con un grupo reducido para verificar su funcionamiento y la claridad de las preguntas. Tras la prueba, se ajustaron los elementos que pudieron generar confusión o dificultar la experiencia del usuario. Finalmente, se aplicó el quiz en clase y se evaluaron los resultados para ajustar la metodología en función del desempeño y la retroalimentación recibida.

6.7. Realización del quiz

Enlace directo al quiz diseñado

- https://kahoot.it/challenge/0619665?challenge-id=6e8d60a3-6393-4f1f-95d5-e345ddecd791_1745352506214

Gráfico 10.

Página principal del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Gráfico 11.

Primera pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen muestra un cuestionario interactivo sobre los grandes imperios de la historia, con opciones de respuesta que incluyen el Imperio Romano, Chino, Egipcio y Persa. Asimismo, se incluye una imagen relacionada con el Imperio Egipcio, ofreciendo una manera visual y dinámica de aprender sobre civilizaciones antiguas

Gráfico 12.

Segunda pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen muestra una pregunta de verdadero o falso sobre el Imperio Egipcio, destacando sus pirámides y la esfinge. Incluye una ilustración visual de las pirámides y el río Nilo.

Gráfico 13.

Tercera pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

Se muestra una pregunta de verdadero o falso sobre el Imperio Persa, destacando su ubicación en la región actual de Irán. Se incluye una imagen histórica de los restos de la civilización persa, representados por figuras en relieve.

Gráfico 14.

Cuarta pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

Se muestra una pregunta de opción múltiple sobre el imperio que construyó las pirámides de Giza, con opciones como el Imperio Romano, Maya, Egipcio y Azteca. Acompañada de una imagen de las pirámides de Giza, representando visualmente el tema histórico

Gráfico 15.

Quinta pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

Se muestra una pregunta de verdadero o falso sobre los Incas, destacando su construcción de grandes monumentos como Machu Picchu en los Andes. Incluye una imagen visual del sitio histórico, proporcionando contexto a la pregunta.

Gráfico 16.

Sexta pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen muestra una pregunta de verdadero o falso sobre la fundación del Imperio Romano en el año 27 a.C., con opciones de respuesta "Verdadero" y "Falso". Incluye una fotografía del Coliseo Romano, relacionado con la historia del imperio.

Gráfico 17.

Séptima pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen presenta una pregunta sobre las principales ciudades del Imperio Azteca, con opciones como Teotihuacán, Roma, Tenochtitlán y Babilonia. Acompañada de una imagen del Calendario Azteca, un símbolo icónico de esta civilización

Gráfico 18.

Octava pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen muestra una pregunta sobre cuál imperio tenía como capital la ciudad de Roma, con opciones como el Imperio Romano, Azteca, Egipcio y Persa. Acompañada de una foto del Coliseo Romano, símbolo de la antigua Roma.

Gráfico 19.

Novena pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen presenta una pregunta sobre el imperio conocido por sus guerreros espartanos, con opciones como el Imperio Griego, Persa, Romano y Azteca. Acompañada de una foto representativa de guerreros espartanos, conocidos por su destreza militar

Gráfico 20.

Decima pregunta del quiz



Realizado por: María Belén Guambo

Explicación

La imagen presenta una pregunta sobre la fundación del Imperio Romano en el año 27 a.C., con opciones de verdadero o falso. Acompañada de una fotografía de las ruinas del Foro Romano, un sitio emblemático de la antigua Roma

Análisis

Se eligió la plataforma Kahoot! para la realización del quiz debido a sus características interactivas y su capacidad para evidenciar los resultados de los puntajes finales de los estudiantes de manera inmediata, esto permitió evaluar la efectividad del quiz al observar el rendimiento de los estudiantes en tiempo real y hacer ajustes según fuera necesario. Asimismo, la retroalimentación instantánea brindó la oportunidad de identificar áreas de mejora en el conocimiento de los estudiantes, facilitando una evaluación continua y formativa.

Para garantizar la efectividad del quiz y la participación activa de los estudiantes, se incorporaron preguntas de verdadero y/o falso y de selección múltiple, ya que en las encuestas realizadas a los estudiantes se identificó que estos tipos de preguntas eran sus favoritas al momento de responder algún tipo de evaluación. Esta preferencia, junto con la estructura dinámica de la plataforma, hizo que los estudiantes se sintieran más motivados y comprometidos con el proceso de aprendizaje. A su vez de ellos se consideró importante que las preguntas aborden los aspectos fundamentales de los grandes imperios antiguos, para asegurar que los estudiantes adquirieran un conocimiento integral y significativo sobre los temas tratados.

BIBLIOGRAFÍA

- Alba, H. (Marzo de 2020). Aportes conceptuales de la historia global a la enseñanza - aprendizaje de la globalización. *4*(5). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- Alcívar, Á. V., & Yáñez, M. A. (3 de Abril de 2021). Las redes sociales y su influencia en el rendimiento académico de los estudiantes de educación básica media. *6*(4). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i4.2537>
- Alvarado, F., & Tolentino, H. (20 de Agosto de 2021). Enseñanza y aprendizaje en la educación remota en la Educación Básica mediante plataformas virtuales. *6*(4). <https://doi.org/10.33386/593dp.2021.4-1.679>
- Alvarez, E. (29 de Mayo de 2024). Influencia del Uso Didáctico y Actitud hacia las Apps Educativas para el Aprendizaje Móvil. *17*(1). <https://doi.org/10.37843/rtd.v17i1.452>
- Alvarez, L., Chicani, M., Benavides, E., Kari, C., Calle, L., Condori, A., & Gomez, E. (30 de Noviembre de 2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *42*(22). <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n22p04>
- Arija, A., Santos, M. L., Martínez, L. F., & Ruiz, P. J. (1 de Enero de 2024). Diseño y validación de un cuestionario mediante Método Delphi para valorar las relaciones entre metodologías activas y evaluación formativa en Educación Física en Primaria. *51*. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.101502>
- Avellaneda, F. (2020). *Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizizz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar "Eloy Alfaro"*. Universidad de las fuerzas armadas , Sangolquí, Ecuador . Retrieved 19 de Noviembre de 2024, from <https://repositoriobe.espe.edu.ec/server/api/core/bitstreams/362eadd5-62d2-4381-9fc0-64ee77e72cb0/content>
- Ávila, C., & Requejo, M. (2024). *Gamificación como estrategia metodológica para refuerzo académico en Ciencias Naturales en la Escuela de Educación Básica "Psd.t. Jaime Roldós Aguilera"*. Universidad Técnica de Machala , Machala , Ecuador . Retrieved 12 de Marzo de 2025, from https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/23793/1/Trabajo_Titulacion_3277.pdf
- Baque, G. R., & Portilla, G. I. (3 de Mayo de 2021). El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza - aprendizaje. *6*(5). <https://doi.org/10.23857/pc.v6i5.2632>
- Benoit, C. G. (1 de Diciembre de 2020). La formulación de preguntas como estrategia didáctica para motivar la reflexión en el aula. *11*(2). <https://doi.org/10.18861/cied.2020.11.2.2994>
- Bernal, L., & Pérez, F. (31 de Enero de 2023). Conciencia histórica y proceso de enseñanza aprendizaje de la historia. Una revisión necesaria. *11*(1). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- Berrozpe, S. (Mayo de 2023). Cuestionario de estrategias de aprendizaje . *1*(1). Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://academica->

e.unavarra.es/server/api/core/bitstreams/00931a92-0a25-40a9-a71e-2c2577814a0e/content

- Bizarro, W. H., Paucar, P. J., & Chambi, E. (30 de Septiembre de 2021). Evaluación formativa: una revisión sistemática de estudios en aula. 5(19). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.244>
- Borja, M. A., Rincón, T., Santos, O. C., & Gurumendi, I. E. (30 de Julio de 2021). Uso del material didáctico para la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje en medicina. 5(2). [https://doi.org/10.26820/recimundo/5.\(2\).julio.2021.168-187](https://doi.org/10.26820/recimundo/5.(2).julio.2021.168-187)
- Castro, D. R., Bravo, G., & Menjura, S. L. (4 de Diciembre de 2023). La Evaluación Diagnóstica como Práctica Docente para Reconocer las necesidades de aprendizajes en dos instituciones educativas del departamento de Cundinamarca. 7(5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8560
- Catagua, C., & Viguera, J. (15 de Septiembre de 2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. 7(3). <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
- Chichande, Y. M., & Rosado, K. A. (3 de Julio de 2023). Entorno virtual de aprendizaje EDMODO para la enseñanza y aprendizaje de la contabilidad en bachillerato. 7(3). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6663
- Chipana, F. (08 de Febrero de 2022). Dinámica del proceso enseñanza – aprendizaje en educación superior. 6(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i1.1827
- Díaz, L. I., Cahuasquí, A., & Álvarez, E. C. (22 de Agosto de 2022). Plataforma virtual quizlet para la enseñanza del idioma kichwa en la universidad de otavalo . 9(5). <https://doi.org/10.21855/ecociencia.95.614>
- Escofet, A., Folgueiras, P., Luna, E., & Palou, B. (2019). Elaboración y validación de un cuestionario para valoración de proyectos de aprendizaje . 21(70). Retrieved 26 de Noviembre de 2024, from <https://www.scielo.org.mx/pdf/rmie/v21n70/1405-6666-rmie-21-70-00929.pdf>
- Espinoza, E. E. (2 de Abril de 2022). La evaluación de los aprendizajes. *Conrado*, 18(85). Retrieved 4 de Abril de 2025, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000200120
- Farfán, J. F., Valdez, J. L., Serveleon, F., Asto, A. Y., Carreal, C. L., & Farfán, D. (15 de Marzo de 2023). Quizizz en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria. 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5541
- Farray, O., & Rodríguez, R. A. (11 de Noviembre de 2022). El aprendizaje invertido basado en investigación, complementado y soportado por herramientas informáticas y aplicaciones. 10(3). Retrieved 14 de Abril de 2025, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422022000300144
- Feria, H., Matilla, M., & Mantecón, S. (18 de Agosto de 2020). La entrevista y la encuesta . 11(3). Retrieved 27 de Noviembre de 2024.
- Figueroa, A., Urrego, A., Paredes, G., & Acuña, E. (2025). Las destrezas blandas para el aprendizaje y la vida social en estudiantes de 7mo grado. *Ciencia Digital*, 9(1), 130-148. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v9i1.3298>

- Figuerola-Oquendo, A. (2024). La motivación intrínseca y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de Ecuador. *Cátedra*, 7(1), 53-75. <https://doi.org/https://doi.org/10.29166/catedra.v7i1.5431>
- Fuentes, A., Pastora, B., Granados, A., & Puerto, O. (10 de Diciembre de 2021). El proceso de evaluación del aprendizaje desde el Entorno Virtual de Aprendizaje en el nivel universitario. 8(3). <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n3.2021.345>
- Galván, A. P., & Siado, E. (15 de Abril de 2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. 7(12). <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- García, G. (1 de Enero de 2024). La evaluación como herramienta para mejorar los aprendizajes. 4(9). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- García, J., & Sánchez, P. (Diciembre de 2020). Diseño teórico de la investigación. 31(6). <https://doi.org/10.4067/S0718-07642020000600159>
- García, J., & Santillan, Ñ. (2022). *Educaplay para el aprendizaje de estudios sociales en los estudiantes de cuarto grado de la U.E Víctor Manuel Guzmán*. Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Retrieved Enero 14 de 2025.
- García, M., González, O., & Sosa, A. M. (6 de Diciembre de 2023). Aspectos sobre la historia de la capacitación y la evaluación de sus resultados. 26(1). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- Gonzabay, F. (12 de Julio de 2023). Estrategia didáctica para el uso de aprendizaje en el límite y continuidad de los estudiantes de segundo de bachillerato de la Unidad Educativa Fiscal Paján. 23(39). Retrieved 12 de Marzo de 2025, from <https://cienciaytecnologia.uteg.edu.ec/revista/index.php/cienciaytecnologia>
- Guaita, J. (2024). *Las metodologías activas en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador. Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/9912/1/T4351-MIE-Guaita-Las%20metodolog%C3%ADas.pdf>
- Guerra, P. (2020). *El uso de entornos virtuales en el proceso enseñanza aprendizaje de una segunda lengua estudio de caso*. Universidad Andina Simón Bolívar, Quito, Ecuador. Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/7215/1/T3111-MINE-Guerra-El%20uso.pdf>
- Gutiérrez, R. (16 de Noviembre de 2021). La evaluación educativa siempre a prueba. 1(3). <https://doi.org/10.35622/j.rep.2021.03.006>
- Heil, J., & Ifenthaler, D. (Marzo de 2023). Online Assessment in higher education. 27(1). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- Herrera, D., Ríos, D., Díaz, C., & Salas, F. (2022). Elaboración y validación de cuestionario sobre la enseñanza y aprendizaje en educación remota. 48. Retrieved 26 de Noviembre de 2024, from <https://www.scielo.br/j/ep/a/sxncRrXZ8tD3vw66CMg9bjy/?format=pdf>
- Huamán, J., Treviños, L., & Medina, W. A. (11 de Diciembre de 2021). Epistemología de las investigaciones cuantitativas y cualitativas. 12(33). <https://doi.org/10.26490/uncp.horizonteciencia.2022.23.1462>
- Humaán, J. (2021). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada*. Universidad César Vallejo, Lima, Perú. Retrieved 19 de

- Noviembre de 2024, from https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_BJE-SD.pdf?sequence=1
- Ilbay, E. L., & Espinosa, P. A. (15 de Febrero de 2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. 3(1). <https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.50>
- Indacochea, L. R., Altamirano, E. C., Moreira, E. F., & Cadena, G. A. (1 de Julio de 2024). Relación de las habilidades cognitivas y el desarrollo escolar en estudiantes del sub nivel media: un análisis conceptual desde lo psicopedagógico. 5(2). <https://doi.org/10.5281/zenodo.13157889>
- Jiménez, M., Nieto, D. L., & Manrique, F. (12 de Junio de 2021). Atención y memoria en estudiantes de básica primaria de instituciones públicas rurales de Boyacá, Colombia. 17(2). <https://doi.org/10.15332/22563067.7107>
- Jiménez, Y. I., Hernández, J., & Rodríguez, E. (14 de Febrero de 2022). Educación en línea y evaluación del aprendizaje: de lo presencial a lo virtual. 12(23). <https://doi.org/10.23913/ride.v12i23.1005>
- Lahera, D., & Pérez, F. A. (29 de Enero de 2021). La enseñanza de la historia en las aulas: un tema para reflexionar. 9(1). Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://www.redalyc.org/journal/6557/655769222006/html/>
- Llamas, C. J., & Serrano, A. V. (12 de Agosto de 2021). Socrative como herramienta de mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Superior. 25(1). <https://doi.org/10.5944/ried.25.1.31182>
- Llumiquinga, J. A., Llumiquinga, M. A., Tumailla, D. F., & Flores, S. M. (25 de Abril de 2023). Evaluación de plataformas digitales en la educación: Una revisión sistemática de herramientas y metodologías. 7(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.6026
- Lloor, C. (2023). *Wordwall como herramienta didáctica en la enseñanza de Ciencias Naturales en los estudiantes de Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscomisional Santa Marianita de Jesús, año lectivo 2022-2023*. Universidad Técnica del Norte , Ibarra , Ecuador . Retrieved 12 de Marzo de 2025, from <https://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/14735/2/05%20FECYT%204325%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- López, D. T. (2024). *Estrategia innovadora de enseñanza aprendizaje para la permanencia de estudiantes con escolaridad inconclusa* . Pontificia Universidad Católica del Ecuador , Ambato , Ecuador . Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/7842ad77-12a9-40cb-9714-6743438a1b5f/content>
- Luzuriaga, P. d., & Barrera, H. M. (12 de Diciembre de 2022). Aprendizaje basado en retos y el desarrollo del razonamiento lógico-matemático en contextos reales. 10(1). Retrieved 14 de Abril de 2025, from <https://www.redalyc.org/journal/5646/564676367010/html/>
- Machaín, M. (31 de Mayo de 2024). La metacognición como herramienta didáctica en el campo formativo de saberes y pensamiento científico. 10(2). Retrieved 14 de Abril de 2025.

- Mallitasig, A. J., & Freire, T. M. (6 de Agosto de 2020). Gamificación como técnica didáctica en el aprendizaje de las Ciencias Naturales. 5(3). <https://doi.org/10.33890/innova.v5.n3.2020.1391>
- Masso, J., Romero, M. F., Fonseca, L. R., & Gallego, A. P. (18 de Marzo de 2019). Cuestionario de Motivación y Estrategias de Aprendizaje Forma Corta MSLQ SF en estudiantes universitarios: Análisis de la Estructura Interna. 2(1). Retrieved 15 de Enero de 2025, from <https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/4280d35a-07b3-4329-b886-cea15be16056/content>
- Mendoza, C. E., Luján, J. F., Yupanqui, E. C., & Peralta, C. A. (19 de Julio de 2024). Enseñanza y aprendizaje en el desarrollo de la competencia en educación básica . 15(12). <https://doi.org/10.5281/zenodo.11041238>
- Moreira, K. M., Marin, L. R., & Vera, L. (12 de Agosto de 2021). La educación de la autonomía en niños y niñas del subnivel inicial 2 de la escuela Gabriela Mistral. 6(8). <https://doi.org/0.23857/pc.v6i5.2734>
- Moyolema, P. A., Freire, A. S., Mayorga, D. C., & Cosquillo, J. L. (10 de Enero de 2024). Habilidades sociales como clave en el éxito académico. 9(1). <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.1-1.2268>
- Mucha, L. F., Chamorro, R., Oseda, M. E., & Alania, R. D. (08 de Enero de 2021). Evaluación de procedimientos empleados para determinar la población y muestra en trabajos de investigación de posgrado. 12(1). <https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.253>
- Ordoñez, B. P., Ochoa, M. E., & Espinoza, E. E. (1 de Septiembre de 2020). El constructivismo y su prevalencia en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación básica en Machala. Caso de estudio. 3(3). <https://doi.org/10.62452/ddwa3n65>
- Osorio, L., Vidanovic, A., & Finol, M. (27 de Diciembre de 2021). Elementos del proceso de enseñanza - aprendizaje y su interacción en el ambito educativo. 23. <https://doi.org/10.55867/qual23.01>
- Pantoja, G. C., Almeida, T., Chávez, B., Dávila, M. A., & Ferrin, B. A. (11 de Mayo de 2024). Estrategias innovadoras para estudiantes del 6to año de educación, de la Unidad Educativa “El Carmen” durante el periodo lectivo 2023 – 2024. 8(2). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10965
- Paredes, G., Navas, L., Acuña, E., & Figueroa, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. 593 *Digital Publisher CEIT*, 9(5), 818-829. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>
- Pérez, M., López, Z. S., Santos, A., & Santos, J. (14 de Febrero de 2022). El cuestionario como herramienta didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje . 7(1). Retrieved 15 de Enero de 2025, from https://www.researchgate.net/publication/367350199_EL_CUESTIONARIO_COMO_HERRAMIENTA_DIDACTICA_PARA_MEJORAR_EL_PROCESO_DE_ENSEÑANZA_-APRENDIZAJE_DE_LOS_CIRCUITOS_ELECTRICOS

- Pozo, J. N. (10 de Junio de 2023). Beneficios de la realidad virtual en la enseñanza de lectoescritura a los estudiantes de educación básica. 4(2). <https://doi.org/10.35290/ro.v4n2.2023.877>
- Quincho, R., Cárdenas, J. C., Quispe, C., Flores, I. G., & Inga, V. (Marzo de 2022). Formularios de google y elaboración de instrumentos de evaluación por competencias . 18(85). Retrieved 14 de Abril de 2025, from <http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v18n85/1990-8644-rc-18-85-424.pdf>
- Quintero, M. E. (18 de Agosto de 2022). Aplicación en actividades de evaluación en el proceso de enseñanza - aprendizaje . 8(3). <https://doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- Ramón, M. F., Ortega, S. E., & Espinoza, E. E. (Enero de 2020). Desarrollo de habilidades cognitivas en lenguaje y literatura en quinto año de educación nástica . 3(1). Retrieved 14 de Abril de 2025, from <https://www.redalyc.org/pdf/7217/721778104019.pdf>
- Raquel, S. (2020). *Estrategia de enseñanza basada en el software that quiz, dirigida al desarrollo de las competencias básicas*. Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología, Panama , Panamá . Retrieved 14 de Enero de 2025, from <https://repositorio.umecit.edu.pa/server/api/core/bitstreams/ea0de8c6-74e9-42f1-97cd-524ac2ad2c1a/content>
- Rincón, C. A., Solano, O. J., & Lemos, E. (28 de Mayo de 2021). El uso de los juegos digitales de simulación en la enseñanza aprendizaje de la contabilidad: una revisión de la literatura. 14(1). <https://doi.org/10.18359/ravi.5173>
- Robles, H. E., Salamanca, R. X., & Laura, K. M. (30 de Agosto de 2021). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estuduantes de la carrera profesional . 4(1). <https://doi.org/10.37073/puriq.4.239>
- Rodríguez, S. (29 de Abril de 2022). Estrategias de evaluación en entornos virtuales de aprendizaje: Una revisión crítica de la literatura. 1(1). <https://doi.org/10.62943/nrj.v1n1.2022.1>
- Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (20 de Enero de 2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. 4(1). <https://doi.org/29166/catedra.v4i1.2815>
- Romero, E., Pérez, L., & Hernández, M. T. (10 de Septiembre de 2024). Instrumento Para Medición de la Flexibilidad Cognitiva: Datos Normativos en Alumnos de Educación Superior . 8(5). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i5.13436
- Romero, I., Alvarado, I. R., & Cepeda, M. L. (1 de Octubre de 2024). El Aprendizaje Autónomo en la Educación Superior. 8(4). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i4.13306
- Romero, L. M. (09 de Julio de 2024). Análisis de la evaluación y la calificación. ¿Es posible una coordinación pedagógica entre ambos enfoques? 110(21). <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-327>
- Sailema, T., Lucero, M., Aguirre, M., & Escobar, M. (5 de Febrero de 2023). Metodologías activas para la enseñanza aprendizaje de física en el bachillerato. 7(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5069
- Sanaguano, J. (2022). *Quizizz y Quizlet como recursos didácticos para el aprendizaje de la asignatura de Biología Vegetal con estudiantes de tercer semestre de la carrera pedagogía de las Ciencias Experimentales Química y Biología en el periodo mayo*

- 2021- octubre 2021. Universidad Nacional de Chimborazo , Riobamba , Chimborazo , Ecuador . Retrieved 12 de Marzo de 2025, from <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/9016/1/UNACH-EC-FCEHT-TG-PQB-001-2022.pdf>
- Sánchez, A. (30 de Julio de 2021). Enfoques metodológicos en la investigación . 9(2). <https://doi.org/10.54167/debates-por-la-historia.v9i2.792>
- Sánchez, E., & Dávila, O. M. (25 de Julio de 2024). El aprendizaje virtual en la educación superior: Una revisión sistemática. 8(34). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i34.839>
- Sánchez, J. E., Abad, J. E., Tapia, T., & Figueroa, E. (Diciembre de 2023). Evaluación del aprendizaje en entornos digitales para estudiantes de tercero de bachillerato. 4(6). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i6.1510>
- Sánchez, M., Martínez, A., Rojo, L. E., Contreras, N. S., & Buzo, E. R. (2021). Evaluación del y para el aprendizaje a distancia . En M. Sánchez, A. Martínez, L. E. Rojo, N. S. Contreras, & E. R. Buzo. México : Universidad Autónoma de México . Retrieved 114 de Abril de 2025, from <https://cuaed.unam.mx/descargas/investigacion/evaluacion-del-y-para-el-aprendizaje-V02.pdf>
- Sarmiento, L. (2023). *Herramienta Quizizz como aporte al proceso evaluativo de la materia de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo año en la Unidad Educativa Ciudad de Coca*. Universidad Nacional de Educación , Azogues , Ecuador . Retrieved 19 de Noviembre de 2024.
- Serrano, C., Mingujón, J., & Pac, D. (18 de Julio de 2020). Creatividad e innovación tecnológica en el sistema público de servicios sociales. 76(4). Retrieved 14 de Abril de 2025, from https://www.zerbitzuan.net/documentos/zerbitzuan/Creatividad_e_innovacion_tecnologica.pdf
- Tello, Y., Ortega, Ó. J., & Guizado, F. (09 de Enero de 2023). Herramientas digitales en la evaluación formativa. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(2). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.527>
- Toasa, L. A., & Toasa, R. M. (10 de Enero de 2022). El proceso de aprendizaje virtual y su incidencia en la salud mental de los estudiantes. 9(1). <https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.496>
- Torres, J. (20 de Enero de 2023). Efectividad de la Tecnología Educativa en la Mejora del Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Secundaria Efectividad de la Tecnología Educativa en la Mejora del Rendimiento Académico de Estudiantes de Educación Secundaria. 3(1). <https://doi.org/10.59801/ecs.v3i1.114>
- Ulerio, L. (12 de Junio de 2024). Las estrategias didácticas en los procesos de enseñanza - aprendizaje . 1(1). Retrieved 15 de Enero de 2025.
- Vera, J. J., & Bazurto, M. I. (12 de Junio de 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). <https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7361>
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. (Febrero de 2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification

- solution for a formative assessment system. *Computers & Education*, 145. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103729>
- Zambrano, G., & Peña, G. D. (09 de Mayo de 2022). Apuntes sobre la herramienta quiz en los procesos de evaluación formativa de los estudiantes de básica superior . 6(10). Retrieved 14 de Enero de 2025, from <https://editorialibkn.com/index.php/Yachasun/article/view/215>
- Zambrano, J., & Mendoza, C. (1 de Agosto de 2021). Evaluación formativa y formación integral de los estudiantes de educación básica. 1(3). <https://doi.org/10.35622/j.rep.2021.03.001>
- Zambrano, M. A., Díaz, A. H., & Mendoza, K. L. (10 de Febrero de 2022). El aprendizaje basado en proyectos como estrategia didáctica. 18(84). Retrieved 14 de Abril de 2025, from http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000100172

ANEXOS

Anexo 1. Encuesta



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLÓGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS
SOCIALES

Tema: El Quiz como apoyo didáctico a la enseñanza-aprendizaje de los grandes imperios antiguos de la Unidad 2 en octavo año de EGB

Objetivo: Analizar el impacto del quiz como apoyo didáctico en la enseñanza-aprendizaje de los grandes imperios antiguos de la Unidad 2 en octavo año de EGB

Instrucciones: Lee cuidadosamente cada pregunta y marca con una X la opción que mejor represente tu opinión.

1. El uso del quiz me ayuda a comprender mejor los temas sobre los imperios antiguos

- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo

2. Prefiero realizar evaluaciones a través de quiz interactivos que de forma tradicional

- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo

3. Me siento motivado cuando aprendo historia a través de quiz interactivos

- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo

4. El quiz me ayuda a recordar mejor las fechas y acontecimientos históricos

- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo

5. Me resulta sencillo acceder al quiz desde cualquier dispositivo

- De acuerdo
- Neutral

- En desacuerdo
- 6. La interfaz de la plataforma es atractiva y mantiene mi interés**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 7. Las instrucciones en la plataforma son claras y fáciles de seguir**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 8. Las preguntas del quiz están relacionadas con los temas estudiados en clase**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 9. Las imágenes y recursos multimedia del quiz facilitan mi comprensión**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 10. La retroalimentación inmediata me ayuda a entender mis errores**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 11. El quiz me ayuda a relacionar los imperios antiguos con la actualidad**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo
- 12. El quiz me ayuda a desarrollar mi pensamiento crítico**
- De acuerdo
- Neutral
- En desacuerdo

¡MUCHAS GRACIAS!

Anexo 2. Entrevista



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS
Y TECNOLÓGICAS
CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LA HISTORIA Y CIENCIAS
SOCIALES

- 1) ¿Qué opina sobre el uso de quiz interactivos como apoyo didáctico en la enseñanza de los grandes imperios antiguos?
- 2) ¿Cómo considera que los quiz interactivos podrían influir en la motivación e interés de los estudiantes por este tema?
- 3) ¿Cree que el uso de quiz puede facilitar una mejor comprensión de los temas impartidos en clases? ¿Por qué?
- 4) ¿Qué características considera esenciales para que un quiz interactivo sea atractivo y efectivo para los estudiantes de octavo año?
- 5) ¿Qué dificultades podría enfrentar al incorporar quiz interactivos en su práctica docente y cómo podrían superarse?
- 6) ¿De qué manera cree que el uso de los quizzes puede motivar a los estudiantes a aprender más sobre los grandes imperios antiguos?

Anexo 3. Evidencias fotográficas



Entrevista a la Licenciada Tanya Chávez



Explicación sobre la encuesta acerca del Quiz a los estudiantes de 8vo año EGB.



Realización de la encuesta por parte de los estudiantes de 8vo año de EGB.

