



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO", DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, PERIODO 2024-2025.

AUTORAS

PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH
VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA

TUTOR

DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ MCPP

2023 - 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN,

SOCIALES, FILÓSOFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TECNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO" DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, PERIODO 2024 – 2025.

AUTORAS

PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH

VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA

TUTOR

DR. VÍCTOR HUGO NÚÑEZ JIMÉNEZ

2023 - 2024

I. DEDICATORIA

En primer lugar, agradezco a Dios por haberme dado la sabiduría y la dureza para poder salir a delante con mi estudio, a mis padres Luis Vargas y Rosa Romero, a mi esposo Reinaldo Olalla e hijo Jeyder Olalla quienes fueron pilares fundamentales en mi proceso de enseñanza aprendizaje.

María Vargas

Dedico este trabajo, en primer lugar, a Dios, fuente de inspiración y fortaleza por su guía y bendiciones constantes a lo largo de este camino, a mis queridos padres Mónica Monar y Lenin Pazmiño, por su amor incondicional, sacrificios y enseñanzas, sin su apoyo y confianza en mis capacidades, no habría alcanzado este logro.

A mi esposo Victor Macías, por su paciencia, comprensión y animo inquebrantable, dándome el aliento necesario para seguir adelante y a mi hija Ana Victoria Macías, cuya sonrisa y alegría son la mayor motivación para esforzarme cada día.

Emerita Pazmiño

II. AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos profundamente a la Universidad Estatal de Bolívar, por la formación académica recibida a lo largo de nuestra vida estudiantil, tambien especialmente, la oportunidad de pertenecer a nuestra querida Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas por el conocimiento y valores por los profesores y el personal administrativo, han contribuido nuestra preparación.

Agradecemos sinceramente a la Escuela de Educación Básica “Ciudad de Montalvo”, a su directora Norma Cecilia Gallegos Rodríguez y a las licenciada Jesica del Roció Zumba Castro, docente del quinto año de educación básica, por la ayuda y cordialidad brindada durante la visita a la institución educativa para la realización de nuestro proyecto de investigación.

De manera especial queremos agradecer a nuestro tutor Dr. Víctor Hugo Núñez Jiménez quien nos acompañó durante todo el proceso investigativo, nos guio y oriento para poder culminar con éxito nuestro proyecto de investigación.

Pazmiño Monar Emerita Elizabeth

Vargas Romero Maria Fernanda

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

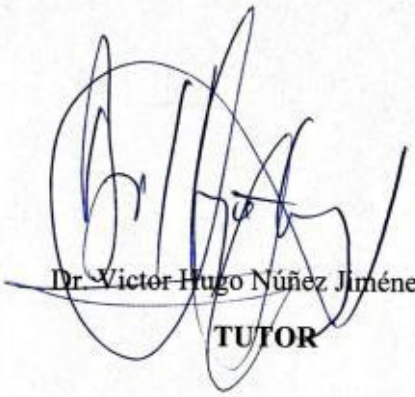
Dr. Victor Hugo Núñez MCPP, en calidad de Tutor del presente proyecto de Intervención Educativa.

CERTIFICA:

Que el informe final del proyecto de Intervención Educativa titulado:

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TECNICA DE EVALUACCION EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACION GENERAL BASICA DE LA ESCUELA DE EDUCACION BASICA "CIUDAD DE MONTALVO" DEL CANTON MONTALVO, PROVINCIA LOS RIOS, PERIODO 2024 – 2025. Elaborado por las autoras PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH portadora de la cedula de ciudadanía 1207286129 y VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA portadora de la cedula 1208955664, estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Facultad de ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en cada una de las asesorías, en tal virtud autorizo su aprobación respectiva.

Guaranda, 01 de agosto del 2024



Dr. Victor Hugo Núñez Jiménez MCPP

TUTOR

IV. AUTORIA NOTARIADA

Las ideas, criterio y propuesta en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema: **"USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO", DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, PERIODO 2024-2025**, previo a obtener el título de licenciadas en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizo su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos en este trabajo de investigación.



Emerita Elizabeth Pazmiño Monar
C.I. 1207286129

María Fernanda Vargas Romero
C.I. 1208955664

Notaria Tercera del Cantón Guaranda
Msc.Ab. Henry Rojas Narvaez
Notario

NOTARIA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narvaez
GUARANDA - ECUADOR

rio...

N° ESCRITURA 20240201003P03146

DECLARACION JURAMENTADA

OTORGADA POR: **PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH, y,**

VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA

INDETERMINADA DI: 2 COPIAS

H.R. Factura: 001-006- 000007100

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día veinte de Noviembre del dos mil veinticuatro, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparecen **PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Montalvo provincia de los Ríos y de paso por este lugar, con celular número (0994853782), su correo electrónico es empazmino@mail.ueb.edu.ec ,y, **VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA**, soltera de ocupación estudiante, domiciliada en el cantón Montalvo provincia de los Ríos y de paso por este lugar, con celular número (0990031761), su correo electrónico es mariafvargas@mailes.ueb.edu.ec, por sus propios y personales derechos, obligarse a quien de conocer doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertido de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declara lo siguiente manifiesto que el criterio e ideas emitidas en el presente trabajo de investigación titulado **"USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO", DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, PERIODO 2024 - 2025",** Es de mi exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención del título de Licenciadas en Ciencias de la Educación Básica en la Universidad Estatal de Bolívar, Es todo cuanto puedo declarar en honor a la verdad, la misma que la hago para los fines legales pertinentes. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA. La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a las comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, aquellas se ratifican y firma conmigo de todo lo cual doy Fe.

PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH
C.C. 1207286129

VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA
C.C 1208955664

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

EL NOTA....

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Pazmiño Monar Emerita Elizabeth y Vargas Romero Maria Fernanda portador/res de la Cédula de Identidad No 1207286129 y 1208955664 en calidad de autor/res y titular/ es de los derechos morales y patrimoniales del
Trabajo de Titulación:
USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA, DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO", DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, PERIODO 2024-2025. modalidad presencial, de conformidad con el Art. 114 del **CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN**, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Emerita Pazmiño Emerita Elizabeth

Maria Fernanda Vargas Romero

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 4
II. AGRADECIMIENTO 6
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 7
IV. AUTORIA NOTARIADA 8
V. ÍNDICE 11
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 15
VII. ABSTRACT 16
VII. INTRODUCCIÓN 17
1. TEMA 18
2. ANTECEDENTES 19
3. PROBLEMA 21

3.2 Formulación del problema 23
4. JUSTIFICACION 24
5. OBJETIVOS 26
5.1 Objetivo General 26
5.2 Objetivos específicos 26
6. MARCO TEÓRICO 27
6.1 Teoría Científica 27
6.1.1 Fundamentación filosófica y pedagógica del sustento de la investigación 27
6.1.2 Herramienta Quizizz 28
6.1.3 Historia y Evolución de los Quizzes. 28
6.1.4 Teorías del Aprendizaje Relacionadas con los Quizzes. 29
6.1.5 Beneficios Educativos de los Quizzes. 31
6.1.6 Diseño de Quizzes Efectivos. 31
6.1.7 Quizzes en el Aula Tradicional vs. Quizzes en Línea. 32
6.1.8 Quizzes como Herramienta de Retroalimentación. 33
6.1.9 Estrategias para Aumentar la Participación Estudiantil a través de Quizzes 34
6.1.10 Quizzes y la Evaluación de Competencias y Habilidades 36
6.1.11 Quizzes y la Gamificación del Aprendizaje 36
6.1.12 Técnicas de Evaluación en el Proceso Educativo 37
6.1.13 Importancia de las Técnicas de Evaluación para el Aprendizaje 38
6.1.14 Beneficios de la Evaluación Continua para los Estudiantes 38
6.1.15 Tipos de Técnicas de Evaluación y su Aplicación en Diferentes Contextos Educativos 39
6.1.16 Innovaciones en Técnicas de Evaluación: Herramientas y Métodos Modernos 40
6.1.17 Impacto de las Técnicas de Evaluación en la Motivación y el Compromiso del Estudiante 41
6.1.18 Desafíos y Consideraciones en la Implementación de Técnicas de Evaluación Eficaces 42
6.1.19 Personalización del Aprendizaje a través de Quizzes Adaptativos 43
6.1.20 Uso de Datos y Análisis de Quizzes para Mejorar el Rendimiento Académico 44

6.1.21 Integración de Quizzes en el Aprendizaje Basado en Proyectos .. 44

6.1.22 Quizzes en la Educación a Distancia y en el Aprendizaje Híbrido 45

6.1.23 Quizzes como Herramienta para Desarrollar el Pensamiento Crítico 46

6.2 Teoría conceptual 47

6.3 Teoría legal 50

6.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) 50

6.3.3 Código de la niñez y adolescencia 51

6.3.4 Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar 51

6.4 Teoría referencial 53

6.4.1 Georreferenciación 53

7. MARCO METODOLOGICO 54

7.1 Enfoque De Investigación 54

7.2. Diseño o tipo de estudio 55

7.3 Métodos 55

7.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos 56

7.5 Universo y muestra 57

7.6 Procesamiento de la información 57

8. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 58

ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE 58

1. ¿Dispone en casa de una computadora o servicios de internet? 61

3. ¿Has escuchado sobre la herramienta tecnológica Quizizz? 63

4. ¿En el caso de no conocer esta herramienta tecnológica (te gustaría conocerla y aprender con ella)? 64

5. ¿Te parecería divertido usar la herramienta Quizizz para aprender en Ciencias Naturales? 65

6. ¿Le gustaría que se utilicé con frecuencia la herramienta tecnológica Quizizz en tus clases de Ciencias Naturales? 66

9. Conclusiones 67

10. Recomendaciones 68

11. Propuesta 70

Introducción 71

Objetivos 72
Objetivo general 72
Objetivos específicos 72
Desarrollo 73
Resultados de la aplicación 86
12. BIBLIOGRAFÍA 87
13. ANEXOS 98
Anexos A. Documentos 98
Anexos A1. Certificado de la institución educativa 98
Anexos A2. Resolución del consejo directivo 98
Anexos B. Instrumentos de recolección de datos 98
Anexos B1. Encuesta dirigida a los estudiantes 98
Anexos B2. Entrevista dirigida a la docente 98
Anexos C. Fotografías. Anexos 98
AnexosC1. Fotografía de la institución educativa 98
AnexosC2. Aplicación de la propuesta de manera presencial 98
Anexos C3. Certificado del Turnitin 98
AnexosC4. Foto en grupo estudiantes-autores 98
AnexosC5. Técnica utilizada para la elaboración de la formulación del problema "árbol del problema" 98

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente trabajo tuvo como objetivo implementar la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje de las ciencias naturales para los estudiantes del quinto año de educación general básica en la escuela de educación básica “Ciudad de Montalvo”, ubicada en el canton Montalvo, Provincia los Ríos. Por este motivo, se realizó una investigación técnica detallada que sustenta nuestro estudio. La metodología empleada en esta investigación es teórica y práctica combinando la recopilación de datos empíricos. La recolección de datos se llevó a cabo mediante evaluaciones aplicadas a los estudiantes de quinto año de educación general básica, también se realizó una entrevista a la docente tutora. El propósito de este trabajo es investigar como la herramienta tecnológica puede mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en las evaluaciones de la

asignatura de ciencias naturales, se busca entender su funcionamiento, sus técnicas y cómo influye en los estudiantes.

Palabras clave: Herramienta Quizizz, Teórica, Empíricos, Técnicas.

VII. ABSTRACT

The objective of the present work was to implement the Quizizz tool as an evaluation technique in the teaching and learning process of natural sciences for fifth-year students of basic general education at the “City of Montalvo” basic education school, located in the Montalvo Canton, Los Rios Province. For this reason, a detailed technical investigation was carried aut to support our study. The methodology employed in this research is both theoretical and practical, combining the collection of empirical data. Data collection was Conducted through evaluations applied to fifth-year basic general education students, and an interview was also conducted with the tutor teacher. The purpose of this work is to investigate how the technological tool can improve the teaching and learning process in the evaluations of the natural sciences subject, aiming to understand its functioning, techniques, and influence on students.

Keywords: Quizizz Tool, Theoretical, Empirical, Techniques.

VII. INTRODUCCIÓN

La integración de herramientas tecnológicas en la educación ha transformado los métodos de enseñanza y evaluación, una de las plataformas innovadora es Quizizz, que nos permite crear cuestionarios interactivos y ofrecer retroalimentación inmediata a los niños. Este trabajo se analizó la implementación de Quizizz en la escuela “Ciudad de Montalvo” ubicada en el Cantón Montalvo Provincia de los Ríos, para mejorar la evaluación en ciencias naturales.

El uso de la herramienta Quizizz, aborda la necesidad de innovar y enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje, por este motivo, facilita la creación de evaluaciones y actividades que fomenta la participación activa de los estudiantes ya que, de esta manera Quizizz se convirtió en un recurso valioso para los docentes, quienes pueden identificar áreas de mejora y adaptar su metodología para responder a las necesidades de los estudiantes.

Para finalizar, la implementación de esta guía evidencio un impacto positivo en el fortalecimiento de la asignatura y el rendimiento de los estudiantes, por lo cual se reflejó en una mejora significativa en su desempeño académico al utilizar la herramienta tecnológica como técnica de evaluación.

1. TEMA

USO DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO TECNICA DE EVALUACIÓN EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS CIENCIAS NATURALES EN LOS NIÑOS DEL QUINTO GRADO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA “CIUDAD DE MONTALVO” DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS PERIODO 2024 – 2025.

2. ANTECEDENTES

Para la realización de este proyecto, hemos examinado y elegido algunos estudios de investigación pertinentes a nuestro tema propuesto, empleando nuestras variables dependiente e independiente como pilares fundamentales de nuestra búsqueda y selección.

El despliegue de Quizizz como técnica evaluativa (Sarmiento, 2023), implica una estrategia educativa novedosa basada en la interactividad y la gamificación, esta herramienta estimula la implicación y el compromiso de los estudiantes y la capacidad de personalización de cuestionarios.

La evaluación en la enseñanza-aprendizaje en el área de ciencias naturales es esencial para medir progresos y ajustar estrategias, con ello se proporciona retroalimentación, clave para mejorar el proceso educativo abarcando habilidades y competencias adquiridas.

La carencia de herramientas evaluativas limita la capacidad de los estudiantes para demostrar y consolidar sus conocimientos de manera efectiva, por ello, esta investigación tiene como objetivo incorporar la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Escuela de Educación Básica Ciudad Montalvo, situada en el cantón Montalvo de la provincia de Los Ríos, este enfoque busca mejorar la calidad de la evaluación educativa, fomentando un aprendizaje más dinámico y participativo.

Asimismo, se consideró a los docentes y a los padres de los estudiantes en este estudio, proporcionándoles información exhaustiva sobre la problemática y cómo su persistencia podría influir negativamente en el proceso educativo, la falta

de una solución expedita podría tener repercusiones significativas en el futuro académico y personal de los alumnos.

La evaluación en ciencias naturales es crucial para medir la asimilación y aplicación de conceptos científicos fundamentales, facilita la valoración de habilidades prácticas y de pensamiento crítico, esenciales para la resolución de problemas científicos, además, fomenta competencias como observación, experimentación y análisis, vitales para el desarrollo académico y profesional, la retroalimentación obtenida orienta a los educadores en la optimización de estrategias pedagógicas, garantizando un aprendizaje más profundo.

El uso de Quizizz en el ámbito educativo ofrece múltiples beneficios: facilita una evaluación formativa continua, identifica y aborda dificultades a tiempo, y fomenta el compromiso mediante gamificación, la retroalimentación inmediata mejora las competencias académicas y habilidades cognitivas, además, promueve un entorno de aprendizaje interactivo y colaborativo, mejorando el rendimiento académico y el desarrollo integral de los estudiantes.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

Como es de discernimiento general, según (Paredes & Ayala, 2022), la implementación de herramientas digitales en la educación representa un avance significativo en la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, en este contexto, el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en las ciencias naturales se presenta como un desafío importante en el ámbito educativo, esta plataforma interactiva permite evaluar de manera dinámica y eficaz, fomentando la participación activa y el compromiso de los estudiantes.

La introducción de herramientas digitales como Quizizz en nuestro país puede tener un impacto transformador en el ámbito educativo, afectando tanto a estudiantes como a docentes, al utilizar esta plataforma, los maestros y padres de familia pueden sentirse más motivados y experimentar menos estrés, ya que facilita una evaluación dinámica y continua de los estudiantes, la presencia de Quizizz en la comunidad educativa puede contribuir a mejorar el rendimiento académico y el bienestar general de todos los implicados.

A nivel nacional, la integración de Quizizz en las escuelas ha evidenciado una disminución de los desafíos al enseñar ciencias naturales, fomentando un aprendizaje interactivo y eficaz, este método se destaca por su promoción del respeto a las normativas y derechos educativos, lo que beneficia tanto el rendimiento académico como las perspectivas profesionales de los estudiantes.

En consecuencia, en nuestro país se requiere un enfoque más adaptado a las necesidades y particularidades de cada institución educativa al implementar Quizizz como herramienta de evaluación en las ciencias naturales, este enfoque debe

centrarse en las características específicas de cada comunidad escolar y adaptarse a las circunstancias locales, lo que desempeñará un papel fundamental en el éxito de estas iniciativas educativas.

Estos problemas ocurren principalmente por la falta de herramientas adecuadas y criterios claros de evaluación, lo que dificulta medir con precisión el conocimiento y las habilidades de los estudiantes, además, la ausencia de capacitación docente en técnicas de evaluación efectivas contribuye a la inadecuada evaluación, la sobrecarga de trabajo de los docentes y la falta de tiempo para dedicar a una evaluación cuidadosa también afectan negativamente la calidad de la evaluación en el ámbito educativo.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje en las Ciencias Naturales en los niños del quinto grado de Educación General Básica, de la escuela de Educación Básica Ciudad Montalvo, del cantón Montalvo, provincia Los Ríos, periodo 2024-2024?

4. JUSTIFICACION

La investigación sobre el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Ciencias Naturales para estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Básica Ciudad Montalvo, en el Cantón Montalvo de la Provincia de Los Ríos, resulta de gran interés debido a la necesidad de mejorar el método de enseñanza y evaluación. Este enfoque innovador tiene el potencial de revolucionar la forma en que los estudiantes interactúan con el contenido científico, fomentando un aprendizaje más activo y colaborativo.

La investigación propuesta se caracteriza por su enfoque original y único que integra la tecnología educativa Quizizz con el contexto específico de la enseñanza de las ciencias para estudiantes de quinto grado. El objetivo de este nuevo enfoque es explorar nuevas formas de evaluación formativa que sean más atractivas y efectivas para los estudiantes, contribuyendo así a una experiencia de aprendizaje más significativa y enriquecedora.

El estudio sobre la implementación de Quizizz representa una contribución significativa al conocimiento científico en el campo de la educación. Al investigar los efectos de esta herramienta tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se espera obtener nuevos hallazgos y conclusiones que puedan enriquecer la práctica educativa y mejorar la calidad de la enseñanza en las Ciencias Naturales.

Los principales beneficiarios de esta investigación son los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación Básica Ciudad Montalvo, quienes podrán disfrutar de una experiencia educativa más dinámica, interactiva y personalizada. Además, los docentes también se beneficiarán al contar con una herramienta

innovadora que les permitirá evaluar de manera más efectiva el progreso y el aprendizaje de sus estudiantes en el área de las Ciencias Naturales.

Es factible llevar a cabo esta investigación dada la accesibilidad y disponibilidad de la herramienta Quizizz, la cual se integrará como método de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales para estudiantes de quinto grado en la Escuela de Educación Básica Ciudad Montalvo. El enfoque metodológico propuesto incluirá el diseño de cuestionarios interactivos y la recopilación de datos a través de la plataforma digital, lo cual se llevará a cabo con la colaboración y apoyo activo de los docentes y estudiantes involucrados en el estudio. Además, se cuenta con los recursos tecnológicos necesarios y el tiempo asignado para la investigación, lo que garantiza su viabilidad y la posibilidad de obtener resultados significativos y aplicables en el ámbito educativo.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Determinar el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Naturales en estudiantes de quinto grado de Educación General Básica.

5.2 Objetivos específicos

OE1. Diagnosticar cuáles son las dificultades específicas que enfrentan los estudiantes de quinto grado de Educación General Básica en el proceso de aprendizaje de las Ciencias Naturales.

OE2. Identificar como utilizan la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

OE3. Diseñar una guía metodológica para el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 Fundamentación filosófica y pedagógica del sustento de la investigación

El empleo de Quizizz subrayan su importancia como herramienta dinámica y efectiva en entornos educativos contemporáneos, según (Martinez & Cascales, 2021), los cuestionarios digitales ofrecen la ventaja de proporcionar retroalimentación inmediata, lo que puede mejorar significativamente el proceso de aprendizaje. La versatilidad de los Quizizz permite a los educadores diseñar evaluaciones adaptativas que se ajusten al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante (Robles, Salamanca, & De La Cruz, 2021).

El conectivismo ofrece una perspectiva para la aplicación de las TICs y las TAC en el campo educativo, según (Siemens, Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age, 2005), “El aprendizaje y el conocimiento se distribuyen a través de redes de conexiones", mencionando que el conocimiento no reside en los individuos, sino que se encuentra disperso en la red de relaciones personales, por otro lado (Downes, 2012), enfatiza que el aprendizaje implica conectarse con diversas fuentes resaltando la importancia de herramientas tecnológicas.

La herramienta Quizizz se vincula con la teoría del procesamiento de la información, una perspectiva que encuentra sustento en los avances de la neurociencia cognitiva, la presentación de la información de manera estructurada facilita el procesamiento cognitivo, lo cual está respaldado por estudios neurocientíficos que muestran cómo la organización y la estructura de la información influyen en la eficacia del aprendizaje (Mayer, 2020).

6.1.2 Herramienta Quizizz

El Quizizz es una plataforma online que permite la creación y ejecución de cuestionarios interactivos a través de juegos educativos, permite evaluar el conocimiento de los estudiantes y por ello es usada en entornos educativos, el docente es capaz de crear su propio cuestionario adaptándose a las necesidades de los educandos o buscar en las bibliotecas de la misma plataforma, con ello pueden ver el progreso y puntuación en comparación de los demás estudiantes.

Según (Rodriguez & Herrera, 2023), el Quizizz o cuestionario breve es una herramienta evaluativa constituida por un reducido conjunto de ítems meticulosamente estructurados, habitualmente, se proporciona un lapso temporal limitado para su resolución, y su propósito es valorar conocimientos o competencias específicas del respondiente.

6.1.3 Historia y Evolución de los Quizzes.

Los orígenes del Quizizz se remontan al desarrollo de prácticas educativas tradicionales, donde los docentes usaban preguntas con el fin de evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes, durante el siglo XV y con el desarrollo de la imprenta de las evaluaciones escritas se hicieron cada vez más comunes, ello permitió que los educadores puedan crear y distribuir este tipo de cuestionarios a mayor escala.

Durante el siglo XX, los cuestionarios experimentaron una evolución significativa, en los años 1920 y 1930, con el auge de la psicología educativa y la introducción de técnicas estadísticas, los exámenes comenzaron a desarrollarse de una forma estructurada y científica, los cuestionarios se convirtieron en una

herramienta clave para medir el rendimiento académico, evaluar competencias específicas y realizar investigaciones educativas (Mora, 2004).

Con la llegada de Internet en los años 1990 y 2000, los Quizizz se trasladaron al ámbito digital, las plataformas en línea como Blackboard y Moodle integraron cuestionarios como parte de sus herramientas de gestión del aprendizaje, este cuestionario en línea permitió a los educadores llegar a un número mayor de estudiantes y proporcionaron retroalimentación instantánea.

Según (Maraza, Cuadros, Fernandez, Alay, & Chillitupa, 2019), en la última década, aplicaciones y plataformas como Quizizz, Kahoot!, y Socrative han transformado los Quizizz en experiencias interactivas y ramificadas, estas plataformas no solo permiten evaluar conocimientos, sino también mantener a los estudiantes comprometidos y motivados mediante elementos de juego y competencia.

6.1.4 Teorías del Aprendizaje Relacionadas con los Quizzes.

Los Quizizz al ser herramientas educativas que permiten a los docentes evaluar de forma individual a los estudiantes están relacionadas con múltiples teorías del aprendizaje entre las más reconocidas encontramos:

Teoría del Aprendizaje Conductista: La teoría del aprendizaje conductista, defendida por psicólogos como B.F. Skinner y John B. Watson, se centra en el condicionamiento operante, donde el comportamiento se moldea mediante refuerzos y castigos, los Quizzes encajan bien dentro de este marco teórico, ya que pueden utilizarse para reforzar el aprendizaje a través de recompensas inmediatas por respuestas correctas, como puntos, comentarios positivos o avances en un juego (Pellon, 2013).

Teoría del Aprendizaje Cognitivo: La teoría del aprendizaje cognitivo, promovida por pensadores como Jean Piaget y Jerome Bruner, se enfoca en los procesos mentales internos y la estructura cognitiva, los Quizizz apoyan esta teoría al ayudar a los estudiantes a organizar la información en estructuras cognitivas, permitiéndoles construir y conectar nuevos conocimientos con los existentes (Guilar, 2009).

Teoría del Aprendizaje Social: Albert Bandura, el principal exponente de la teoría del aprendizaje social, sostiene que las personas aprenden observando y modelando los comportamientos de los demás, los Quizizz, especialmente en plataformas colaborativas como Kahoot!, permiten a los estudiantes aprender unos de otros al observar cómo responden sus compañeros y modelar sus propios comportamientos en consecuencia (Ocadiz, 2020).

Teoría del Aprendizaje Constructivista: El constructivismo, asociado con Lev Vygotsky y Jean Piaget, postula que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la experiencia y la interacción, además, los Quizizz pueden diseñarse para abordar la zona de desarrollo próximo (ZDP) de los estudiantes, proporcionando desafíos adecuados que promuevan el aprendizaje con el apoyo necesario (Tünnermann, 2011).

Teoría del Aprendizaje Basado en el Juego: La teoría del aprendizaje basado en el juego sostiene que los elementos de juego pueden aumentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje, al combinar preguntas educativas con elementos lúdicos como puntos, tablas de clasificación y avatares, estos Quizizz no solo evalúan el conocimiento, sino que también fomentan una mayor participación y disfrute en el proceso educativo (Real & Yunda, 2021).

6.1.5 Beneficios Educativos de los Quizzes.

Los Quizizz ofrecen beneficios sustanciales en el ámbito educativo, al propiciar una evaluación formativa continua que fomenta el aprendizaje autónomo y activo de los estudiantes, fortaleciendo la retención y la comprensión de conceptos complejos, al proporcionar retroalimentación inmediata y personalizada, los Quizizz permiten una adaptación ágil de las estrategias de enseñanza, maximizando la eficacia del proceso educativo y mejorando la identificación de áreas de mejora.

Según (Ortiz, Jordan, & Agredal, 2018), promueven la participación y la motivación de los estudiantes al incorporar elementos de gamificación, creando un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante, esta dinámica interactiva no solo mejora la experiencia educativa, sino que también fortalece el desarrollo de habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, fundamentales para el éxito académico y profesional en un mundo cada vez más complejo y exigente.

6.1.6 Diseño de Quizzes Efectivos.

Según (Ruiz, 2018), para la elaboración de Quizizz es necesario considerar algunos aspectos claves entre ellos tenemos:

Definir claramente los objetivos de aprendizaje que deseas evaluar con el Quizizz.

Seleccionar preguntas relevantes, desafiantes y que abarquen diferentes niveles de dificultad.

Organizar las preguntas de manera lógica y coherente, siguiendo una secuencia comprensible.

Utilizar formatos de pregunta variados, como opciones múltiples, verdadero/falso, completar espacios en blanco, etc.

Proporcionar retroalimentación inmediata y constructiva después de cada pregunta.

Revisar y probar el Quizizz antes de su implementación para garantizar su claridad, precisión y efectividad en la evaluación del aprendizaje.

6.1.7 Quizzes en el Aula Tradicional vs. Quizzes en Línea.

Quizzes en el Aula Tradicional: Los Quizzes en el aula tradicional ofrecen una forma directa y personal de evaluar a los estudiantes, este método permite a los profesores observar las reacciones de los alumnos en tiempo real y ajustar las preguntas según sea necesario para asegurar una comprensión efectiva del material, cabe mencionar que la presencia física también facilita la prevención de trampas, ya que los maestros pueden supervisar de cerca el proceso de toma de exámenes.

Sin embargo, tal y como menciona (Villagomez & Guilar, 2022), este enfoque puede ser limitado en términos de flexibilidad, ya que todos los estudiantes deben estar presentes al mismo tiempo y lugar para realizar el Quizz, además, la corrección manual de los Quizzes puede ser una tarea laboriosa para los profesores, especialmente en clases donde hay presencia de muchos estudiantes.

Quizzes en Línea: Los Quizzes en línea por otro lado brindan una mayor flexibilidad tanto para estudiantes como para profesores, los estudiantes pueden realizar los Quizzes desde cualquier lugar y en cualquier momento dentro de un plazo determinado, lo que facilita la acomodación de diferentes horarios y estilos de aprendizaje, las plataformas digitales pueden proporcionar una corrección automática de las respuestas, ahorrando tiempo y reduciendo errores.

Los Quizzes en línea pueden incluir una variedad de formatos interactivos, como preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y emparejamiento, lo que puede hacer que la evaluación sea más dinámica y atractiva, no obstante, este método enfrenta desafíos como la dificultad de supervisar adecuadamente para prevenir trampas y la necesidad de acceso confiable a la tecnología e internet, lo cual puede ser un obstáculo para algunos estudiantes (Mosquera, 2022).

6.1.8 Quizzes como Herramienta de Retroalimentación.

La retroalimentación es fundamental para el aprendizaje efectivo en el ámbito educativo, los Quizzes o cuestionarios son una de las herramientas más efectivas y versátiles para proporcionar esta retroalimentación, los Quizzes se han convertido en una herramienta interactiva y dinámica gracias al avance de la tecnología, que no solo evalúa el conocimiento de los estudiantes, sino que también fomenta su motivación y participación, identifica necesidades de aprendizaje y refuerza la memoria a largo plazo.

Los Quizzes como herramienta de retroalimentación permiten lo siguiente:

Evaluación del conocimiento inmediata: Los exámenes brindan a los estudiantes la oportunidad de recibir comentarios inmediatos sobre cómo han comprendido el material, Mayer (2014), afirma que la retroalimentación inmediata es esencial para el aprendizaje efectivo porque ayuda a los estudiantes a identificar rápidamente sus fortalezas y debilidades, lo que les permite concentrarse mejor en sus estudios.

Motivación y dedicación: Los exámenes pueden motivar a los estudiantes y aumentar su participación, según (Guevara, Cordero, & Erazo, 2022), la evaluación continua a través de cuestionarios aumenta la participación activa en el

aprendizaje, además, las pruebas ramificadas, como Kahoot!, pueden hacer que el aprendizaje sea más atractivo y menos intimidante para los estudiantes.

Refuerzo de la Memoria a Largo Plazo: La práctica regular con Quizzes puede ayudar a consolidar la memoria a largo plazo, la teoría del espaciado sugiere que el repaso espaciado de la información mediante Quizzes periódicos puede mejorar significativamente la retención del conocimiento (Roediger & Butler, The critical role of retrieval practice in long-term retention., 2011).

Diagnóstico de Necesidades Educativas: Los Quizzes son herramientas útiles para los maestros para determinar las necesidades de aprendizaje de sus estudiantes. Según (Black & Wiliam, Developing the theory of formative assessment., 2009), las pruebas permiten a los docentes identificar patrones comunes de errores y malentendidos, lo que les permite adaptar su enseñanza para abordar estas áreas específicas.

6.1.9 Estrategias para Aumentar la Participación Estudiantil a través de Quizzes

Una de las principales metas de los docentes en el contexto educativo actual es aumentar la participación activa de los estudiantes, la participación mejora el aprendizaje y aumenta la motivación y el compromiso, cuando se utilizan de manera estratégica, estos cuestionarios pueden ser una herramienta útil para lograr estos objetivos. A continuación, se presentan tres estrategias específicas que pueden utilizarse para aumentar la participación estudiantil a través de Quizzes.

Estrategia 1: Gamificación de Quizzes

La gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en actividades no lúdicas para hacerlas más atractivas, el uso de plataformas de

Quizzes Gamificados puede transformar una simple evaluación en una experiencia competitiva y divertida. (Wang & Tahir, he effect of using Kahoot! for learning – A literature review, 2020), encontraron que los Quizzes no solo mejora la participación, sino que también promueve el aprendizaje activo y la retención del conocimiento, los elementos de juego, como los puntos, las tablas de clasificación y las recompensas, motivan a los estudiantes a participar activamente.

Estrategia 2: Uso de Quizzes Adaptativos

Los cuestionarios adaptativos ajustan el nivel de dificultad de las preguntas en función de las respuestas del estudiante, proporcionando una experiencia personalizada, según (Dever & Karabenick, 2021), los Quizzes adaptativos pueden mantener a los estudiantes desafiados y comprometidos, ya que el contenido se ajusta a su nivel de conocimiento, herramientas como Quizizz y Socrative permiten la creación de cuestionarios que se adaptan en tiempo real, ofreciendo preguntas más fáciles o más difíciles según el desempeño del estudiante.

Estrategia 3: Incorporación de Feedback Inmediato y Detallado

Proporcionar retroalimentación inmediata y detallada en los Quizzes puede ayudar a los estudiantes a comprender sus errores y aprender de ellos en el momento, según (Brookhart, 2017), la retroalimentación formativa es esencial para el aprendizaje autorregulado. Plataformas como Google Forms y Quizlet permiten a los docentes incluir explicaciones detalladas de las respuestas correctas e incorrectas, lo que puede fomentar una mayor participación al permitir que los estudiantes vean inmediatamente las consecuencias de sus respuestas y aprendan de ellas.

6.1.10 Quizzes y la Evaluación de Competencias y Habilidades

(Gutierrez, 2019), afirma que los Quizzes bien diseñados pueden evaluar competencias particulares al incluir preguntas que requieran la aplicación de habilidades en contextos simulados, en el ámbito de la enseñanza de ciencias, los exámenes pueden incluir problemas prácticos que obliguen a los estudiantes a emplear la técnica científica para resolverlos, esta forma de evaluación ayuda a los docentes a identificar no solo el nivel de conocimiento real de los estudiantes, sino también su capacidad para aplicar ese conocimiento en situaciones prácticas, reflejando un enfoque más integral de la educación.

La utilización de Quizzes en el ámbito educativo se ha consolidado como una herramienta eficaz para la evaluación de competencias y habilidades, los Quizzes permiten a los educadores medir de manera rápida y precisa el nivel de comprensión y dominio de los estudiantes sobre determinados temas. Según (Anderson & Krathwohl, 2001), los cuestionarios facilitan la evaluación de diversos niveles de la taxonomía de Bloom, desde el conocimiento básico hasta la evaluación y creación de nuevo conocimiento.

6.1.11 Quizzes y la Gamificación del Aprendizaje

Según (Kapp, 2012), la gamificación del aprendizaje es un método efectivo para aumentar la motivación y la participación de los estudiantes, se refiere al uso de elementos de juego en contextos no lúdicos para influir en el comportamiento; esto resulta en el uso de Quizzes y otras herramientas interactivas, que hacen que el aprendizaje sea más dinámico y atractivo. Plataformas como Kahoot! y Quizizz han ganado popularidad en los entornos educativos porque pueden convertir las

evaluaciones en juegos competitivos y cooperativos, lo que aumenta la participación y la retención del contenido (Wang, 2015).

La gamificación del aprendizaje, que incluye el uso de quizzes, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, permite aplicar elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos, lo que puede transformar actividades educativas tradicionales en experiencias más atractivas y dinámicas, los quizzes gamificados, que incorporan puntuaciones, niveles y recompensas, no solo evalúan el conocimiento de los estudiantes, sino que también promueven la competencia y el espíritu de superación.

6.1.12 Técnicas de Evaluación en el Proceso Educativo

Las evaluaciones son herramientas cruciales en el proceso educativo porque permiten medir el nivel de comprensión y el progreso de los estudiantes, según (Black & Wiliam, 1998), una evaluación eficaz no solo sirve para calificar a los estudiantes, sino que también proporciona información valiosa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje. La implementación de una variedad de métodos de evaluación, incluidas pruebas escritas, observaciones y proyectos, ayuda a obtener una imagen completa del desempeño de los estudiantes (Andrade, 2019).

La evaluación es un proceso que permite constatar el logro de los objetivos en el contexto educativo, todo ello nos sirve con el único propósito de verificar si el discente ha alcanzado el aprendizaje y conocimiento esperado, se consideraba de forma común que la evaluación consistía únicamente en asignar una nota o calificación acorde al nivel del conocimiento que los estudiantes han adquirido al

finalizar un módulo de aprendizaje, sin embargo, actualmente no solo se evalúa el nivel de conocimiento sino más bien las capacidades y habilidades.

6.1.13 Importancia de las Técnicas de Evaluación para el Aprendizaje

La evaluación es un concepto o que se usa de forma amplia en distintos contextos ya sean sociales, laborales y por supuestos educativos, la evaluación puede dividirse en dos tipos ya sean formales e informales, el uso y la aplicación de estos tipos de evaluación va a depender de las necesidades que posea el evaluador, de manera implícita nos encontramos en contextos donde damos ideas si algo está bien o está mal, a eso lo llamamos procesos evaluativos.

La evaluación es crucial para el aprendizaje porque proporciona retroalimentación que puede guiar tanto a los estudiantes como a los educadores, (Shepard, 2000) destaca que una retroalimentación efectiva mejora la autorregulación del estudiante y fomenta el aprendizaje autónomo, las técnicas de evaluación formativa permiten a los educadores ajustar sus métodos de enseñanza para abordar mejor las necesidades de sus estudiantes (Hattie & Timperley, The power of feedback, 2007).

6.1.14 Beneficios de la Evaluación Continua para los Estudiantes

La evaluación continua, también conocida como evaluación formativa, tiene varias ventajas, incluida la identificación temprana de problemas de aprendizaje y la creación de un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo.

Según Nicol y Macfarlane-Dick (2006), la evaluación continua ayuda a los estudiantes a comprender mejor sus fortalezas y debilidades, lo que puede resultar en un mejor rendimiento académico, además, fomenta una mayor participación y responsabilidad en el proceso de aprendizaje de los estudiantes (Yorke, 2003).

El desarrollo de un sistema de evaluación continua permite explícitamente al estudiante poder recibir información acorde a su ritmo esencial de aprendizaje, de esta manera pueden adaptarlos de acuerdo a sus necesidades, dentro de los múltiples beneficios que se han mencionado con anterioridad también se incluye la ventaja a los docentes de poder identificar las fortalezas y dificultades de los estudiantes frente al tema desarrollado, esto permite modificar la metodología o sistema de aprendizaje y enfocado en cada estudiante.

6.1.15 Tipos de Técnicas de Evaluación y su Aplicación en Diferentes Contextos Educativos

En el amplio mundo de la enseñanza y el aprendizaje existen numerosas técnicas de evaluación las cuales van enfocadas a un tema en específico, entre las cuales se destacan las siguientes:

Evaluación Diagnóstica: Utilizado al comienzo de un curso o unidad para determinar los conocimientos previos y las necesidades de los estudiantes, permite a los docentes diseñar estrategias de enseñanza adaptadas a las características de los estudiantes (Rodriguez & Perez, Técnicas de evaluación en contextos educativos diversos. , 2021).

Evaluación Formativa: La evaluación continua se lleva a cabo durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje para brindar retroalimentación y adaptar la instrucción a las necesidades de los estudiantes (García & Hernandez, 2022).

Evaluación Sumativa: Al final de un período educativo, se realiza una evaluación para evaluar el nivel de logro de los objetivos establecidos, incluye proyectos, ensayos y exámenes finales (López, 2020).

Autoevaluación: Estrategia que requiere que los estudiantes participen de manera activa en la evaluación de su propio aprendizaje, esto fomenta la reflexión y la responsabilidad en el aprendizaje (Pérez & Torres, Retroalimentación constructiva y su influencia en la autoeficacia de los estudiantes, 2021).

Coevaluación: Evaluación en la que los estudiantes evalúan a sus compañeros, promoviendo el desarrollo de habilidades críticas y colaborativas (Rodriguez & Perez, Técnicas de evaluación en contextos educativos diversos, 2021).

La aplicación de estas técnicas de evaluación varía según el contexto educativo y los objetivos de aprendizaje, en la educación primaria, la evaluación diagnóstica es esencial para identificar las habilidades básicas y áreas de mejora de los estudiantes desde el inicio del curso, esta técnica permite a los docentes diseñar actividades que aborden las necesidades específicas de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más personalizado y efectivo (Rodriguez & Perez, 2021)

6.1.16 Innovaciones en Técnicas de Evaluación: Herramientas y Métodos Modernos

Las herramientas digitales que facilitan el aprendizaje interactivo y personalizado han cambiado significativamente las técnicas de evaluación gracias a los avances tecnológicos, los sitios como Kahoot! y Quizizz permiten a los maestros crear pruebas divertidas e interactivas que involucran a los estudiantes (González & Martín, 2021).

Estas herramientas no solo hacen que la evaluación sea más divertida, sino que también proporcionan datos sobre el desempeño de los estudiantes de manera instantánea, lo que permite una retroalimentación inmediata.

Las técnicas de evaluación actuales están comenzando a depender de la IA, las herramientas de Inteligencia Artificial pueden analizar grandes cantidades de datos educativos para identificar patrones y brindar una evaluación más precisa y detallada del desempeño de los estudiantes, esta tecnología permite personalizar el aprendizaje al ajustar las evaluaciones según las fortalezas y debilidades de cada estudiante.

La utilización de la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR) para evaluar la educación es otra innovación significativa. Estas tecnologías brindan experiencias de aprendizaje inversivos que pueden evaluar habilidades teóricas y prácticas de manera más efectiva que las técnicas convencionales (Fernandez & Ruiz, 2022).

6.1.17 Impacto de las Técnicas de Evaluación en la Motivación y el Compromiso del Estudiante

La implementación de métodos de evaluación efectivos presenta una serie de desafíos, incluida la necesidad de capacitación adecuada para los docentes y la adaptación a las necesidades únicas de los estudiantes, uno de los mayores desafíos, según Ríos y Sánchez (2022) es asegurarse de que las evaluaciones sean justas e inclusivas, teniendo en cuenta la diversidad de los estudiantes. Los maestros deben recibir capacitación para crear y usar evaluaciones que reconozcan y valoren las diferencias individuales en términos de habilidades, estilos de aprendizaje y contextos culturales.

Proporcionar a los docentes el apoyo y las herramientas necesarias para crear y aplicar evaluaciones efectivas es crucial, según (Lopez M. , 2023), las instituciones educativas deben invertir en la capacitación continua y en la

adquisición de recursos tecnológicos que faciliten el proceso de evaluación, la creación de comunidades de práctica y la colaboración entre docentes pueden ser estrategias efectivas para compartir mejores prácticas y reducir la carga de trabajo individual.

6.1.18 Desafíos y Consideraciones en la Implementación de Técnicas de Evaluación Eficaces

Implementar técnicas de evaluación eficaces presenta varios desafíos, entre ellos la necesidad de formación adecuada para los docentes y la adaptación a las necesidades individuales de los estudiantes, (Rios & Sanchez, 2022), destacan que uno de los principales desafíos es garantizar que las evaluaciones sean inclusivas y equitativas, considerando la diversidad de los estudiantes, los docentes deben estar capacitados para diseñar y aplicar evaluaciones que reconozcan y valoren las diferencias individuales en términos de habilidades, estilos de aprendizaje y contextos culturales.

La sobrecarga de trabajo para los docentes es otro obstáculo significativo para la implementación de evaluaciones formativas continuas, según (García & Martinez, 2021), el diseño, la administración y la retroalimentación de evaluaciones formativas pueden requerir una cantidad considerable de tiempo y esfuerzo por parte de los docentes, esto puede llevar a una tensión adicional y reducir la eficacia de las evaluaciones si no se gestionan adecuadamente los recursos y el apoyo institucional.

Es crucial proporcionar a los docentes las herramientas y el apoyo necesarios para desarrollar y aplicar evaluaciones efectivas, (Lopez M. , 2023), sugiere que las instituciones educativas deben invertir en formación continua y

recursos tecnológicos que faciliten el proceso de evaluación, la colaboración entre docentes y la creación de comunidades de práctica pueden ser estrategias efectivas para compartir mejores prácticas y reducir la carga individual de trabajo.

6.1.19 Personalización del Aprendizaje a través de Quizzes Adaptativos

Una técnica que utiliza tecnologías avanzadas para adecuar la educación a las necesidades particulares de cada alumno es la personalización del aprendizaje, esta individualización actúa en función de las fortalezas, debilidades y estilos de aprendizaje distintos de cada estudiante, este enfoque se enfoca en ofrecer actividades particulares, por ello los sistemas adaptativos mejoran el compromiso y la motivación de los alumnos al ajustar automáticamente la dificultad y el ritmo del contenido educativo mediante el análisis de datos de rendimiento y preferencias (Weirather, 2023).

La capacidad de permitir que los alumnos avancen a su propio ritmo, evitando el aburrimiento y la frustración, es uno de los beneficios del aprendizaje adaptativo, además de ello, brinda retroalimentación inmediata y personalizada, lo que ayuda a los estudiantes a corregir errores y a mejorar efectivamente sus habilidades, por ello el éxito de este modelo educativo depende de herramientas tecnológicas como aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje en línea.

Según (Coll, 2016), el aprendizaje adaptativo presenta desafíos, como la necesidad de garantizar un acceso justo a la tecnología y la precisión de los algoritmos, a pesar de sus muchas ventajas, sin embargo, para entender adecuadamente los datos y brindar apoyo adecuado a los alumnos, es esencial que los docentes se capaciten en el uso de estas herramientas.

6.1.20 Uso de Datos y Análisis de Quizzes para Mejorar el Rendimiento Académico

Se puede obtener información útil sobre el rendimiento académico de los alumnos mediante el análisis de datos de Quizzes, este análisis de datos permite identificar las falencias de los estudiantes y ser de gran ayuda para los educadores donde ellos puedan reconocer patrones y tendencias en el aprendizaje mediante el uso de modelos predictivos basados en datos de Quizzes, esto puede ser fundamental para la toma de decisiones informadas en el aula (Rico, 2022).

La integración de técnicas de aprendizaje automático en el análisis de Quizzes ha demostrado ser efectiva para predecir el rendimiento futuro de los estudiantes, permitiendo intervenciones tempranas y personalizadas que mejoran los resultados académicos a largo plazo**.**

(Gonzales & Rodriguez, 2020), asegura que el análisis de datos de Quizzes permite a los docentes modificar sus estrategias de enseñanza en tiempo real, brindando a los alumnos una retroalimentación más útil y precisa, esta cultura de datos permite un ambiente de mejora para una óptima toma de decisiones.

6.1.21 Integración de Quizzes en el Aprendizaje Basado en Proyectos

La metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP) promueve el desarrollo de habilidades prácticas y meta cognitivas mediante la realización de proyectos significativos aplicados a la vida cotidiana, el uso de Quizzes en ABP puede brindar una forma organizada de evaluar el progreso del alumno y garantizar que comprendan los conceptos fundamentales mientras trabajan en sus proyectos.

Según estudios de (Meza, Meza, Moreira, & Vera, 2023), los Quizzes pueden servir como puntos de control a lo largo del proyecto, ayudando a los

estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje y a los docentes a identificar áreas donde los estudiantes pueden necesitar más apoyo, los quizzes en ABP promueven la autoevaluación y la autorregulación, ya que los estudiantes pueden ver su progreso y ajustar sus estrategias de aprendizaje según sea necesario para completar con éxito sus proyectos

6.1.22 Quizzes en la Educación a Distancia y en el Aprendizaje Híbrido

La evaluación continua, que se puede llevar a cabo de manera remota en el aprendizaje híbrido y en la educación a distancia, es una herramienta fundamental, estos Quizzes permiten a los educadores evaluar el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación personalizada e inmediata sin necesidad de estar presentes físicamente en ambientes donde la interacción en persona es imposible o limitada, por ello esta adaptabilidad es especialmente beneficiosa (Rico, 2022).

Los Quizzes en línea pueden ser creados para ser entretenidos y atractivos, lo cual incrementa la participación y la motivación de los alumnos, estos pueden ir desde la elaboración de preguntas abiertas hasta preguntas de opción múltiple, las plataformas digitales posibilitan una evaluación más completa y dinámica del conocimiento de los alumnos.

En la educación híbrida, los Quizzes combinan lo mejor de ambos mundos: brindan una visión completa del rendimiento de los alumnos mediante evaluaciones en línea que pueden combinarse con sesiones presenciales, donde los educadores pueden identificar rápidamente las áreas que requieren más atención y adaptar sus estrategias de enseñanza en función de esta combinación.

6.1.23 Quizzes como Herramienta para Desarrollar el Pensamiento Crítico

Los Quizzes no solo son herramientas de evaluación, sino también potentes medios para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, cuando se diseñan preguntas que requieren análisis, síntesis y evaluación, ahí los educadores pueden desafiar a los estudiantes a ir más allá de la memorización de hechos, la elaboración de este tipo de preguntas exige que los estudiantes apliquen sus conocimientos en contextos nuevos y complejos, lo que facilita un aprendizaje más profundo y significativo.

Según (Meza, Meza, Moreira, & Vera, 2023), los Quizzes que incluyen preguntas de resolución de problemas y abiertas fomentan el pensamiento crítico porque obligan a los alumnos a aplicar sus conocimientos de manera reflexiva y práctica, el desarrollo del pensamiento crítico depende de habilidades como la interpretación de datos, la evaluación de argumentos y la creación de soluciones creativas a problemas complejos; estos tipos de preguntas fomentan estas habilidades.

Las habilidades de razonamiento lógico y argumentativo, necesarias para el pensamiento crítico efectivo, se pueden desarrollar a través de los quizzes que fomentan el debate y la discusión entre los estudiantes, al discutir y debatir diversos enfoques y respuestas, los estudiantes aprenden a considerar múltiples perspectivas, a justificar sus opiniones con evidencia sólida y a comunicarse de manera clara y persuasiva.

6.2 Teoría conceptual

Adaptación: Ajuste de las estrategias de enseñanza y aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes (Lee, 2023).

Andamiaje: Técnica educativa en la que el docente proporciona apoyo temporal a los estudiantes para ayudarlos a alcanzar niveles más altos de comprensión y habilidad (Lopez & Hederich, 2010).

Aprendizaje Autorregulado: Proceso mediante el cual los estudiantes planifican, supervisan y evalúan su propio aprendizaje, desarrollando habilidades para ser aprendices independientes y efectivos (Lamas, 2008).

Competencias: Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes desarrollan y que son necesarias para su desempeño académico y profesional (Incháustegui, 2019).

Comunidades de Práctica: Grupos de personas que comparten un interés o una profesión y que colaboran regularmente para mejorar sus habilidades y conocimientos mediante el intercambio de experiencias y mejores prácticas (Vasquez, 2011).

Condicionamiento Clásico: Método de aprendizaje descubierto por Ivan Pavlov, donde un estímulo neutral llega a provocar una respuesta condicionada después de ser emparejado repetidamente con un estímulo que ya provoca esa respuesta (Nuñez, Morillas, & Muñoz, 2015).

Condicionamiento Operante: Teoría del aprendizaje que se centra en cómo el comportamiento puede ser moldeado por sus consecuencias, como refuerzos y castigos (Bandura, 1997).

Conectivismo: Teoría del aprendizaje que sostiene que el conocimiento se distribuye a través de redes de conexiones y no reside únicamente en los individuos, resaltando la importancia de conectarse con diversas fuentes y herramientas tecnológicas (Siemens, 2005).

Constructivismo: Enfoque pedagógico que sostiene que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de experiencias y reflexiones (Vygotsky, 1978).

Constructo: Concepto o idea abstracta que es medible a través de instrumentos específicos, utilizado en el diseño de Quizzes para evaluar competencias específicas (Messick, 1989).

Diversidad: Reconocimiento y valoración de las diferencias individuales entre los estudiantes, incluyendo aspectos como habilidades, estilos de aprendizaje, antecedentes culturales y experiencias personales, que influyen en su proceso educativo (Gay, 2018).

Equidad: Principio de justicia en la educación que implica proporcionar a cada estudiante los recursos y el apoyo necesarios para alcanzar su máximo potencial, reconociendo y abordando las barreras individuales y contextuales que puedan afectar su aprendizaje (INTERED, 2019).

Espaciado (Teoría del Espaciado): Estrategia de aprendizaje que implica distribuir el estudio de la información a lo largo del tiempo en lugar de concentrarlo en sesiones cortas e intensivas, lo cual mejora la retención y el recuerdo a largo plazo (Roediger & Butler, 2011).

Evaluación Formativa: Proceso continuo de evaluación que se utiliza para monitorear el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación que mejore el aprendizaje Fernández (2017).

Feedback Correctivo: Retroalimentación que corrige errores específicos y proporciona explicaciones detalladas, ayudando a los estudiantes a entender y corregir sus fallos (Ferreira, 2017).

Gamificación: Uso de elementos y principios de juego en contextos no lúdicos, como la educación, para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Zambrano & Luque, 2020).

Interactividad: Grado en que los estudiantes pueden interactuar activamente con el contenido, los docentes y sus compañeros durante el proceso de aprendizaje (Meritxell, 2007).

Metacognición: Capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y entender sus propios métodos y estrategias de estudio (Crespo, 2004).

Neurociencia Cognitiva: Campo de estudio que investiga cómo las funciones del cerebro, como el pensamiento y la memoria, están involucradas en el aprendizaje (Escera, 2004).

Participación: Involucramiento activo de los estudiantes en las actividades educativas, lo que mejora su comprensión y retención de la información (Friedricks, 2004).

Retroalimentación: Proceso de proporcionar información a los estudiantes sobre su desempeño para ayudarlos a mejorar y aprender de sus errores (Hattie & Timperley, 2007).

Taxonomía de Bloom: Marco teórico que clasifica los objetivos educativos en niveles de complejidad y especificidad, utilizada para diseñar quizzes que evalúan diferentes niveles de comprensión (Cuenca & Alvarez, 2021).

TICs y TAC: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) son herramientas tecnológicas esenciales en el ámbito educativo que facilitan la conexión y el acceso a diversas fuentes de conocimiento (Acosta & Moriel, 2018).

6.3 Teoría legal

Nuestro proyecto de investigación se enmarca en las siguientes leyes que erige el estado ecuatoriano entre las cuales están:

6.3.1 Constitución de la Republica del Ecuador 2008

Art. 26.- "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de política pública e inversión estatal, garantía de igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir." (Constitución de la República del Ecuador, 2008)

Art. 27.- "La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia, será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa calidad y calidez, impulsará la equidad de género." (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

6.3.2 Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

Art. 26.- "Modalidad a distancia. Es la que propone un proceso autónomo de aprendizaje de los estudiantes para el cumplimiento del currículo nacional, sin

la asistencia presencial a clases y con el apoyo de un tutor o guía, y con instrumentos pedagógicos de apoyo, a través de cualquier medio de comunicación." (LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL, 2015)

Art. 343.- "El Sistema Nacional de Educación tiene como finalidad el desarrollo de las capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje y la generación y utilización de los conocimientos, las técnicas, los saberes, las artes y la cultura."

6.3.3 Código de la niñez y adolescencia

Artículo 26: Se establece el derecho fundamental de los niños y jóvenes a una vida digna, este derecho abarca la provisión de elementos esenciales como una alimentación adecuada y equilibrada, acceso a atención médica de alta calidad, una educación superior, vestimenta apropiada y un hogar seguro con servicios básicos. (CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA, 2013)

Artículo 37: Los niños y jóvenes tienen el derecho inalienable a recibir una educación de alta calidad, esto requiere que el sistema educativo asegure la inclusión y permanencia de estos en el nivel básico y bachillerato, respetando sus tradiciones y características regionales.

6.3.4 Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar

Art.9.- Ingreso a la Unidad de Integración Curricular. - Para que el estudiante ingrese a las unidades de integración curricular deberá:

a) Haber aprobado todas las asignaturas del proyecto curricular del nivel inmediato inferior al que se imparte las Unidades de Integración Curricular.

b) Haber aprobado los niveles de idiomas establecidos por el Departamento de Idiomas (Secretaria General, 2021)

Art. 13.- Salida del proceso de integración curricular. - Un estudiante podrá ser retirado del proceso de la Unidad de Integración Curricular, si incurriere en una de las siguientes causales: Ausencia injustificada del proceso reportado por el docente tutor.

a) Incumplimiento de los criterios de evaluación, según el informe argumentado del Tribunal de Grado

b) Falta disciplinaria en contra del tribunal o docente tutor

c) Comportamiento violento o agresivo o no ético en alguna instancia

d) Plagios, falsificación de textos, documentos o trabajos de campo o cualquier conducta que sea considerada como deshonestidad académica, reportada por cualquiera de las Coordinaciones, instancias o actores relacionados al proceso.

e) Otras causales previstas en el presente Reglamento.

f) El estudiante que es separado del proceso de titulación, en cualquier instancia, por alguna de las causales antes mencionadas en este reglamento, deberá ser informado (Secretaria General, 2021).

Art. 23.- De la presentación del informe final del trabajo de Integración Curricular. - Una vez concluido el trabajo de integración curricular previa autorización del tutor, el estudiante entregará en secretaría de carrera y/o Unidad de Integración Curricular el documento en PDF y en físico, debidamente firmados por el tutor y autor. El porcentaje máximo permitido de similitud del documento será del 12% validado por un software anti plagio proporcionado por la institución (Secretaria General, 2021).

6.4 Teoría referencial

6.4.1 Georreferenciación

La Escuela Primaria "Ciudad de Montalvo1" se encuentra en la Provincia de Los Ríos, Parroquia Montalvo, en la Calle Atahualpa Víctor Villa Marín, Ciudadela Campo Elías Peña Herrera. Esta institución fiscal ofrece educación en los niveles Inicial y Educación General Básica, bajo el régimen costa y en modalidad presencial, con jornadas matutinas. El plantel cuenta con 15 docentes y un total de 280 estudiantes.

La escuela primaria general "Ciudad de Montalvo" fue fundada el 30 de junio de 1980. Inicialmente, la institución no tenía nombre, pero posteriormente fue denominada "Ciudad de Montalvo". La iniciativa para la creación de esta escuela fue propuesta por el Sr. Segundo Gáleas, presidente del Comité de Mejoramiento del Palacio, quien también comisionó al Lic. Diógenes Gavilanes.

La propuesta de construir una nueva escuela generó controversias entre quienes la apoyaban y quienes se oponían, argumentando que ya existían otras escuelas con las comodidades necesarias, como terrenos y pupitres, de las que la nueva escuela carecía.

A pesar de las dificultades, la idea de establecer una nueva escuela continuó, lo que llevó a la formación de comisiones para gestionar ante la Dirección Provincial de Educación de Los Ríos, dirigida en ese momento por el profesor Willfrodt Mora Yépez. Eva María Gaibor Benavides fue nombrada como la primera

---

1 Datos tomados de la secretaria del plantel, Montalvo 28 de mayo del 2024. https://www.ubica.ec/info/ESCUELA-DE-EDUCACION-BASICA-CIUDAD-DE-MONTALVO

docente, impartiendo clases voluntarias en primero y segundo grado a 36 alumnos en una sala de la casa del Sr. Segundo Gavilánez. Actualmente, la directora de la escuela es Cecilia Gallegos.

7. MARCO METODOLOGICO

7.1 Enfoque De Investigación

Para la elaboración del presente trabajo de investigación se implementó un enfoque mixto, por ello, (Ortega, 2018) menciona que, es un proceso en el cual se integran sistemáticamente los métodos cualitativos y cuantitativos con el fin de obtener los datos de la investigación de una manera más compleja y verídica.

Los investigadores, consideraron importante implementar este enfoque de investigación porque les permitió recoger información la cual permitió comprender los diferentes conceptos ideas u opiniones la cual nos permitirá realizar la interpretación y análisis de datos, conocer la problemática de nuestra investigación de dar solución a la misma.

7.1.1. Cualitativo: Este método se centra en la comprensión de ideas experiencias y emociones del investigado, además, desarrolla preguntas e hipótesis antes durante y después de la investigación, para posterior a ello analizar todos los datos que se recolectaron en la investigación y exponerlos.

7.1.2. Cuantitativo: Este enfoque de investigación recolecta datos para posterior responder hipótesis basándose en datos estadísticos, numéricos en donde permita establecer los patrones de comportamiento del individuo por ello este enfoque debe ser lo más objetivo posible para poder obtener resultados que sean eficaces.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño o tipo de estudio implementado en la presente investigación es explicativo por ello, (Martínez, 2017) afirma que, es una metodología que permite al investigador examinar el tema y diseñar teorías que permitan trasmitir nuevos datos sobre un punto de vista el cual este enfocado en la investigación.

Este método nos permitirá argumentar el porqué de la investigación, además está enfocado en explicar por qué ocurre un fenómeno y como se manifiesta para poder explicar las dos variables de la investigación.

7.3 Métodos

En el presente trabajo investigativo se implementó el método inductivo, deductivo y bibliográfico.

El método inductivo (Urzola, 2020) afirma que es un proceso el cual se basa en la observación y la experimentación para consiguientemente llegar a una conclusión a partir de datos específicos, además está enfocado en exponer el contexto que se basa en la probabilidad a partir de casos específicos.

Por otro lado, el método deductivo (Palmero, 2021) menciona que es un procedimiento se utiliza un tipo de pensamiento que está enfocado en un razonamiento más lógico el cual se basa en leyes que estén enfocado en un hecho concreto.

Por último, el método bibliográfico (Tramullas, 2020) es un método el cual nos permite analizar y recolectar datos de diferentes fuentes bibliográficas, esto nos ayuda a obtener información de documentos escritos y no escritos, esto no permitirá tener una búsqueda verídica y eficaz.

7.4 Técnica e instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos nos permitirá obtener datos confiables la cual nos va a permitir realizar el análisis estadístico más complejo de dicha investigación, además nos ayudará a tener una visión más global la cual nos permitirá responder preguntas y evaluar resultados.

Los instrumentos implementados en el presente trabajo investigativo son los siguientes:

(Reyes, 2015) menciona que, la encuesta es un método de recolección de datos de carácter cuantitativo, el investigador recopila información mediante un cuestionario previamente diseñado este proceso nos permitirá obtener información verídica capaz de responder las interrogantes planteadas dentro de la investigación.

El instrumento se dirigió a los estudiantes del quinto año de educación básica estuvo conformado de 6 preguntas de carácter cerrado de esta manera se logró obtener resultados los cuales fueron interpretados y analizados.

(Martínez, 2017) afirma que la entrevista es un dialogo que se realiza entre dos o más personas en el cual el entrevistador formula preguntas y el entrevistado responde las mismas, el objetivo principal de este instrumento es recabar datos y obtener información que sea más profunda y detallada este proceso suele tener mayor índice de veracidad.

Se efectúo una entrevista de manera presencial a la docente que imparte sus conocimientos a los niños del quinto año de educación básica al realizar la entrevista la misma que estuvo conformada de 5 preguntas claras y directas en donde nos permitió conocer a problemática que existe dentro del aula de clases, esto nos ayudó a diseñar una propuesta la cual está enfocada en mejorar el proceso de

enseñanza aprendizaje a través de la implementación de la herramienta tecnología Quizizz.

7.5 Universo y muestra

El universo de trabajo corresponde a todos los cursos del nivel de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Ciudad de Montalvo" dándonos una cantidad de 280 estudiantes y 15 docentes.

La población se rige al quinto año E.G.B con un total de 20 estudiantes y la muestra que ha sido seleccionada en base a la técnica de muestreo por convivencia tiene como sujetos de estudio a 20 estudiantes y 1 docente.

7.6 Procesamiento de la información

En el presente trabajo de investigación de desarrollo una entrevista la cual está dirigida a la docente, se desarrolló una serie de preguntas de manera presencial se obtuvo información de relevancia la cual nos permitió elaborar graficas en donde se mostrarán los resultados obtenidos

Por otro lado, se implementó una encuesta dirigida a estudiantes del quinto año de básica, para poder obtener los datos estadísticos se utilizó la herramienta SPSS esto nos ayudó a obtener los diferentes pasteles de frecuencia posterior a ellos graficar los resultados.

8. ANÁLISIS INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE LA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFIAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA EDUCACIÓN BÁSICA

ENTREVISTA APLICADA A LA DOCENTE

Nº	Pregunta	Interpretación	Conclusión
1.	**¿Cuáles considera que son los principales beneficios y desafíos de integrar herramientas tecnológicas en el aula, específicamente en la evaluación de ciencias naturales?**	Son muy buenas estas herramientas y tienen muy buenos beneficios, pero en nuestra institución no cuenta con internet. Sin embargo, enfrentamos desafíos como la brecha digital, ya que no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos o internet, y la necesidad de capacitación para docentes y estudiantes en el uso eficaz de estas herramientas tecnológicas.	La docente considera importante estas herramientas, por lo contrario, no cuenta con un acceso a internet y no todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos o internet.
2.	**¿Qué técnicas de evaluación utiliza actualmente en la clases de ciencias naturales y cómo cree que influyen en el aprendizaje de sus estudiantes?**	Utilizo evaluaciones formativas con materiales concretos, como cuestionarios impresos, proyectos de investigación en papel y experimentos prácticos en el laboratorio. Estas técnicas permiten a los estudiantes aplicar conceptos teóricos de manera tangible, recibir retroalimentación continua y desarrollar habilidades prácticas, lo	Afirma, que utiliza materiales que ellos puedan manipular, y a su vez para que puedan fluir de mejor manera la comprensión y retención del material.

		que mejora su comprensión y retención del material.	
3.	**¿Qué conocimiento o expectativas tiene sobre el uso de herramientas digitales, como Quizizz, para evaluar a los estudiantes?**	Tengo muy poco conocimiento sobre el uso de herramientas digitales como Quizizz. Por lo contrario, espero que puedan ofrecer una forma interactiva y atractiva de evaluar a los estudiantes, proporcionando retroalimentación inmediata y ayudando a mantener su interés en las evaluaciones.	No conoce bien la herramienta digital Quizizz, pero considera que pueda ayudar de una manera atractiva a los estudiantes en su aprendizaje.
4.	**¿Qué tipo de apoyo o capacitación necesitaría para sentirse cómoda utilizando una herramienta como Quizizz en sus clases?**	Necesitaría una capacitación práctica sobre cómo usar la herramienta, incluyendo tutoriales paso a paso y ejemplos concretos. Además, sería útil contar con soporte técnico para resolver dudas o problemas que puedan surgir al implementar Quizizz en mis clases.	La docente tiene poco conocimiento sobre su uso de la herramienta digital Quizizz, para sentirse cómoda necesitaría una capacitación práctica. Ya que, con el apoyo adecuado, la docente podría aprovechar las ventajas de las herramientas digitales para mejorar la evaluación y el aprendizaje en sus clases de ciencias naturales.
5.	**¿De qué manera cree que una herramienta interactiva como Quizizz**	Aunque no tengo mucha experiencia en el uso de herramientas interactivas como Quizizz, imagino	A pesar de tener poca experiencia con herramientas

	podría impactar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de ciencias naturales?	que podría ser una forma interesante de involucrar a los estudiantes. Supongo que al hacer las evaluaciones más dinámicas y ofrecer retroalimentación inmediata, podría aumentar su motivación y compromiso al interactuar de manera diferente con el contenido de ciencias naturales.	interactivas como Quizizz, la docente percibe que podría ser una herramienta efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de ciencias naturales.

Fuente: Unidad educativa "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emerita, Vargas Maria

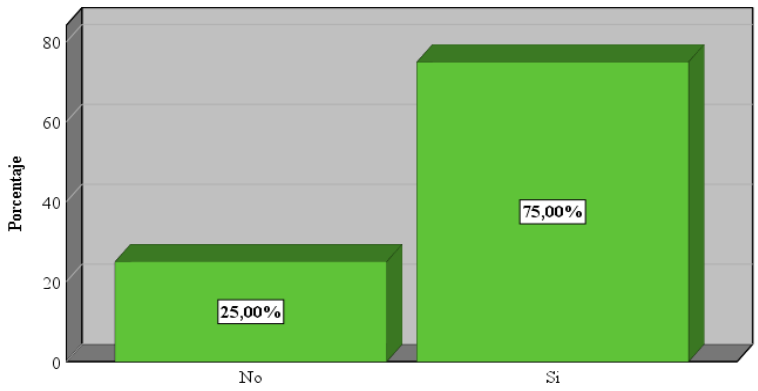
8. Pregunta

Cuadro

1. ¿Dispone en casa de una computadora o servicios de internet?				
Válido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**	**Porcentaje acumulado**
No	5	25,0 %	25,0	25,0
Si	15	75,0 %	75,0	100,0
Total	20	100,0 %	100,0	

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emerita, Vargas Maria

Grafico N° 1



Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita - Vargas Maria

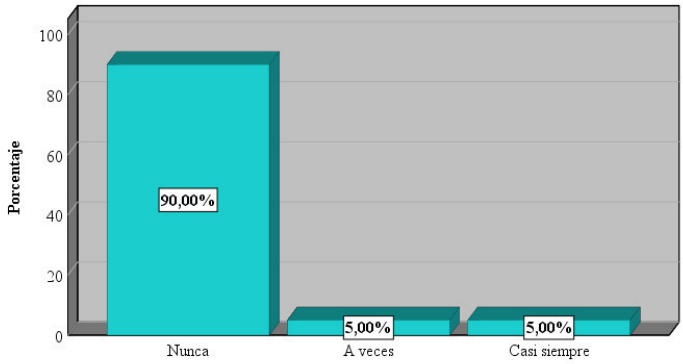
Análisis e Interpretación: Los estudiantes en su mayoría no cuentan con una computadora e internet en casa, por lo cual esto imposibilita poder aplicar la herramienta Quizizz para mejorar su aprendizaje.

Cuadro

2. ¿Durante la clase de Ciencias Naturales, el docente te permite manipular materiales u objetos que estén enfocados en el manejo de herramientas tecnológicas?				
Válido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**	**Porcentaje acumulado**
Nunca	18	90,0	90,0	90,0
A veces	1	5,0	5,0	95,0
Casi siempre	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emerita -Vargas Maria

Grafico N° 2



2. ¿Durante la clase de Ciencias Naturales, el docente te permite manipular materiales u objetos que estén enfocados en el manejo de herramientas tecnológicas?

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

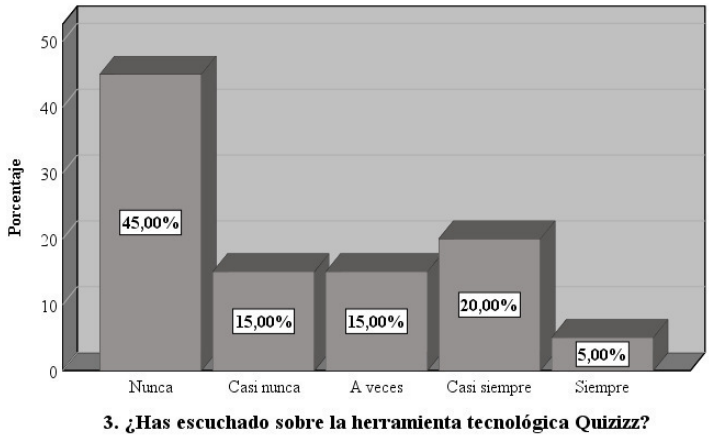
Análisis e Interpretación: La mayoría de estudiantes según la encuesta realizada manifiestan que, Nunca les han mencionado sobre la herramienta tecnológica, mientras que en un cierto número de estudiantes casi siempre les mencionan de las herramientas tecnológicas, y por último mencionan que a veces les hablan de los instrumentos tecnológicos.

Cuadro

3. ¿Has escuchado sobre la herramienta tecnológica Quizizz?				
Valido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**	**Porcentaje acumulado**
Nunca	9	45,0	45,0	45,0
Casi nunca	3	15,0	15,0	60,0
A veces	3	15,0	15,0	75,0
Casi siempre	4	20,0	20,0	95,0
Siempre	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

Grafico N° 3



Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

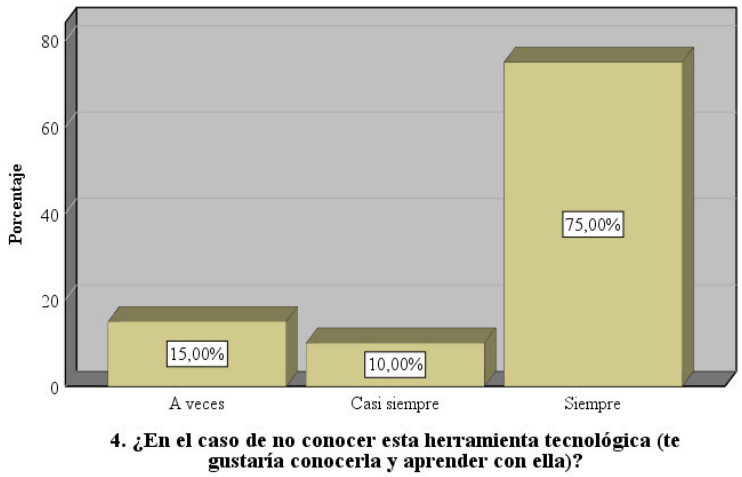
Análisis e Interpretación: Los estudiantes manifiestan que, nunca han escuchado sobre la herramienta tecnológica Quizizz, de esta manera casi nunca le mencionaron sobre la herramienta tecnológica, y a veces escucharon sobre la herramienta tecnológica, y así afirman que el casi siempre le hablaron sobre aquella herramienta, y el otro porciento de estudiantes si le mencionaron sobre la herramienta.

Cuadro

4. ¿En el caso de no conocer esta herramienta tecnológica (te gustaría conocerla y aprender con ella)?			
Valido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**
A veces	3	15,0	15,0
Casi siempre	2	10,0	10,0
Siempre	15	75,0	75,0
Total	20	100,0	100,0

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado Por: Pazmiño Emerita-Vargas Maria

Grafico N° 4



Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

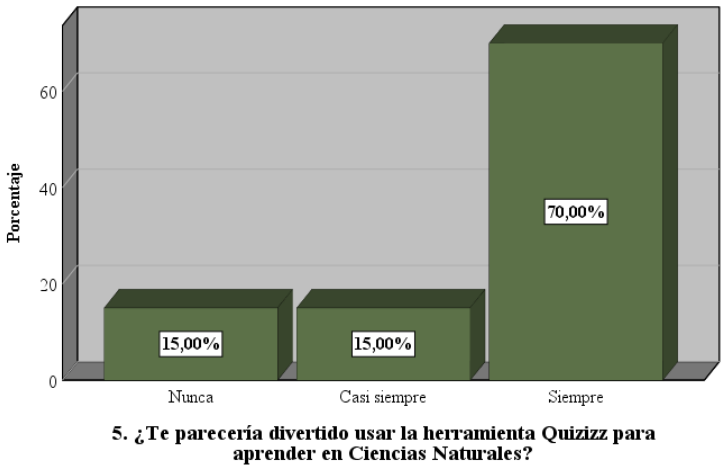
Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada mencionan que a veces utiliza herramientas tecnológicas, además mencionan que casi siempre utilizan herramientas, aunque afirman que si utilizan herramientas tecnológicas.

Cuadro

5. ¿Te parecería divertido usar la herramienta Quizizz para aprender en Ciencias Naturales?				
Valido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**	**Porcentaje acumulado**
Nunca	3	15,0	15,0	15,0
Casi siempre	3	15,0	15,0	30,0
Siempre	14	70,0	70,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emerita-Vargas Maria

Grafico N° 5



Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

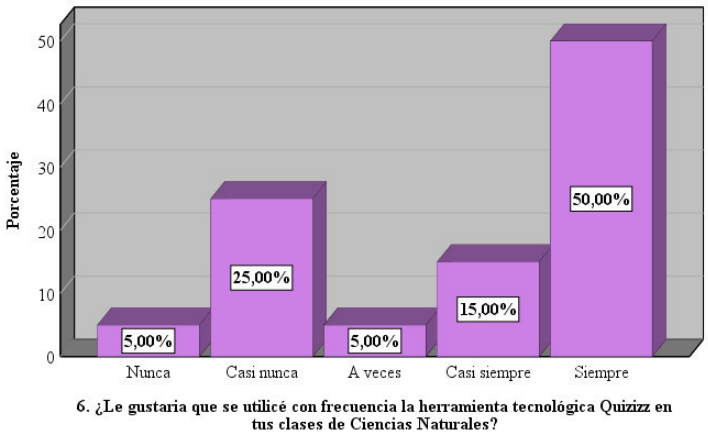
Análisis e Interpretación: Según la encuesta realizada mencionan que nunca utilizan herramientas tecnológicas así también manifiestan que casi siempre utilizan herramientas tecnológicas, es decir que siempre utilizan herramientas tecnológicas.

Cuadro

6. ¿Le gustaría que se utilicé con frecuencia la herramienta tecnológica Quizizz en tus clases de Ciencias Naturales?				
Valido	**Frecuencia**	**Porcentaje**	**Porcentaje válido**	**Porcentaje acumulado**
Nunca	1	5,0	5,0	5,0
Casi nunca	5	25,0	25,0	30,0
A veces	1	5,0	5,0	35,0
Casi siempre	3	15,0	15,0	50,0
Siempre	10	50,0	50,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	

Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emerita-Vargas Maria

Grafico N° 6



Fuente: Escuela "Ciudad de Montalvo"
Elaborado por: Pazmiño Emérita, Vargas Maria

Análisis e Interpretación: A raíz de esta encuesta realizada menciona que nunca han utilizado herramientas tecnológicas es decir que casi nunca utilizan herramientas tecnológicas y a veces utilizan herramientas tecnológicas y así se manifiestan que casi siempre utilizan herramientas tecnológicas de esta manera la otra parte afirman que siempre utilizan herramientas tecnológicas.

9. Conclusiones

La entrevista con la docente ha revelado la importancia de la integración de herramientas tecnológicas en el aula, aunque la docente conoce poco sobre Quizizz está dispuesta a aprender y mejorar su práctica educativa con el apoyo adecuado podrá utilizar Quizizz de manera efectiva para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

En conclusión, la mayoría de los estudiantes muestran interés en aprender a usar la herramienta tecnológica, aunque no la conocen bien, algunos pueden tener dificultades porque no tienen dispositivos tecnológicos, para integrar Quizizz de manera justa y efectiva en el aprendizaje, es esencial ofrecer opciones como usar computadoras en la escuela, o hacer actividades en papel si es necesario.

La escuela enfrenta desafíos por la falta de dispositivos, pero esto abre oportunidades para buscar soluciones creativas y accesibles para integrar tecnologías equitativamente en el aprendizaje, es importante colaborar con la comunidad educativa y buscar recursos para asegurar que todos los alumnos puedan beneficiarse de un entorno de aprendizaje enriquecido y adaptado a las demandas del mundo contemporáneo.

Para concluir, realizar encuestas a los estudiantes nos ha sido de gran utilidad como docentes ya que nos ha permitido comprender mejor sus necesidades y preferencias en el uso de herramientas educativas como Quizizz este proceso nos ha proporcionado información valiosa para adaptar y mejorar nuestra práctica educativa asegurando que nuestras destrezas pedagógicas sean más efectivas dinámicas, relevantes y enriquecedor para ellos para guiarlos en su desarrollo académico y personal.

Es importante la herramienta tecnológica en base a las técnicas aplicadas, ya que potencia la eficacia y eficiencia de las técnicas aplicadas, estas herramientas no solo facilitan la ejecución de tareas, sino que también mejora la precisión y consistencia de los resultados.

10. Recomendaciones

Implementar un programa de capacitación continua para los docentes que incluya sesiones específicas sobre el uso de plataformas interactivas como Quizizz, y ofrecer recursos y apoyo técnico constante, a más de ello la creación de una comunidad de práctica donde los docentes puedan compartir experiencias y estrategias efectivas, asegurando que todos los educadores se sientan competentes y motivados para incorporar Quizizz y otras tecnologías en sus metodologías de enseñanza.

Adoptar un enfoque multifacético que aborde las diversas necesidades y limitaciones tecnológicas de los estudiantes, se debe establecer un programa de préstamo de dispositivos tecnológicos y asegurar el acceso a computadoras en la escuela para aquellos estudiantes que carecen de ello, es fundamental diseñar actividades complementarias en formato impreso para mantener la inclusión de todos los estudiantes.

Emprender varias iniciativas que promuevan soluciones creativas y accesibles para la integración equitativa de tecnologías en el aprendizaje, establecer alianzas con organizaciones comunitarias, empresas locales y entidades gubernamentales ayuda a obtener recursos y financiamiento para adquirir dispositivos adicionales, fomentar la colaboración entre la comunidad educativa

para compartir recursos y prácticas efectivas garantizará un uso óptimo de la tecnología disponible.

Establecer un sistema regular de encuestas y otros métodos de recolección de opiniones es necesario para que sea más fácil y asequible para los estudiantes, asegurando que sus voces sean escuchadas de manera consistente, es crucial analizar los datos recopilados para identificar tendencias y áreas de mejora, con esta información, se pueden diseñar talleres de desarrollo profesional para los docentes, centrados en el uso de herramientas como Quizizz y otras tecnologías educativas.

Implementar un enfoque estructurado de capacitación continua para los docentes, ofrecer soporte técnico accesible, y asegurar el acceso equitativo a las herramientas tecnológicas para todos los estudiantes, estas acciones garantizarán que las herramientas no solo faciliten la ejecución de tareas, sino que también mejoren la precisión y consistencia de los resultados, potenciando la eficacia y eficiencia de las técnicas aplicadas.

11. Propuesta

Diseñar una guía metodológica para el uso de la herramienta Quizizz como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Ciencias Naturales.

Introducción

La implementación de estrategias didácticas nos ayudará a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que esto nos permitirá despertar el interés del estudiante por aprender, de esta manera el dicente podrá forjarse un camino lleno de éxito, alcanzar todos los objetivos planteados al inicio del periodo lectivo, para poder llegar al éxito deben trabajar en equipo todos lo que conformar la comunidad educativa, docentes, estudiantes y padres de familia.

El docente debe estar constantemente preparándose para poder enfrentar los obstáculos que día a día se presentan dentro del ámbito educativo, implementar estrategias innovadoras que despierte el interés del estudiante, la implementación de una herramienta tecnológica Quizizz ayudara a evaluar los aprendizajes impartidos dentro del aula de clase.

Información tomada posterior a la elaboración de la propuesta

Luego de identificar la problemática encontrada en la escuela “Ciudad de Montalvo” se pudo evidenciar una variedad de problemas las cuales la detallamos a continuación: Falta de interés al momento de evaluar todo lo enseñado, el bajo conocimiento de herramientas tecnológicas, lo cual no le permite salir de las clases que se tornan aburridas y repetitivas, la dicente encargada debe buscar diversas alternativas que promuevan el aprendizaje y las ganas de aprender en los niños.

Como primer punto de la propuesta es implementar una guía didáctica en la cual se podrá evidenciar diferentes métodos para poder evaluar los aprendizajes impartidos dentro del área de ciencias naturales, a los estudiantes del quinto año de educación general básica en la escuela “Ciudad de Montalvo”

La herramienta tecnológica Quizizz brinda diversas formas en las cual el docente puede evaluar todo lo impartido dentro de la hora de clases, por ello se realizó diversas investigaciones dentro de la institución educativa antes mencionada, Quizizz es una herramienta tecnológica la cual nos permitirá aprender a base de juegos la misma que permitirá que los estudiantes sean evaluados dinámicamente

Objetivos

Objetivo general

Imprentar la herramienta tecnológica Quizizz para evaluar los conocimientos en el área de ciencias naturales en los estudiantes del quinto año de educación básica, en la escuela "Ciudad de Montalvo"

Objetivos específicos

- Utilizar habilidades que permitan perfeccionar el aprendizaje en el área de ciencias naturales.
- Implementar técnicas de evaluación la cual nos permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en los estudiantes implementando la herramienta tecnológica "QUIZIZZ"
- Evaluar los resultados de aprendizaje luego de la ejecución de los planes de clase que incluya actividades sobre la herramienta Quizizz.

Desarrollo

El docente está en la obligación de buscar diversas estrategias para implantar nuevos conocimientos, y de esta manera poder enseñar de una manera más dinámica, los estudiantes al momento que el docente les menciona que les va a tomar una prueba ellos se asustan se ponen nervioso por ello la implementación de la herramienta tecnológica Quizizz nos permitirá evaluar de una manera más dinámica en la cual los estudiantes puedan ser evaluados de una manera distinta e innovadora.

Consiguientemente, se detallan como está estructurada la guía didáctica para evaluar los aprendizajes en el ares de ciencias naturales, consta de 6 temas de estudio los cuales serán evaluados implementado Quizizz, en la Escuela de educación básica "Ciudad de Montalvo" a 20 estudiantes del quinto año de educación básica.

N°	NOMBRE	OBJETIVO
1	Animales Invertebrados	Identificar las características básicas de los animales invertebrados
2	Animales Vertebrados	Comprender todo lo relacionado con los animales vertebrados y conocer sus características
3	Clasificación de los animales vertebrados	Conocer la clasificación de los animales vertebrados
4	Clasificación de las plantas	Reconocer la diferencia entre planta con y sin flor
5	Clasificación de los seres vivos	Conocer la clasificación de los seres vivos y su adaptación y supervivencia en la tierra.
6	Las funciones vitales de los animals	Identificar y comprender las funciones vitales de los seres vivos.

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD N°1</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tema: Animales Invertebrados</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo : Identificar las características básicas de los animales invertebrados</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Tiempo</td><td>Beneficiario</td></tr>
<tr><td>Herramienta tecnológica Quizizz</td><td>30 minutos</td><td>Docentes y estudiantes del quinto año EGB</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procedimiento</td><td>Evidencia</td></tr>
<tr><td>Esta actividad nos permitirá:
-todo los relacionado con animales invertebrados.
-Además, permitirá conocer como ayudan a polinizar cultivos o a mantener controladas a plagas y enfermedades.
-Por ultimo como desempeñan roles esenciales en la</td><td>-Ingresar al buscador la palabra quizizz
- Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal.
- Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar.
-Dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta
- En la esquina superior derecha</td><td> 

 
  </td></tr>
</table>

polinización de plantas, el reciclaje de nutrientes, la descomposición de materia orgánica y como eslabones en las redes tróficas.	tenemos el botón para finalizar el test una vez que hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD N°2</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tema: Animales Vertebrados</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Comprender todo lo relacionado con los animales vertebrados y conocer sus características</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Duración</td><td>Beneficiario</td></tr>
<tr><td>Herramienta tecnológica Quizizz</td><td>30 minutos</td><td>Docentes y estudiantes del quinto año de EGB</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procedimiento</td><td>Evidencia</td></tr>
<tr><td>Esta actividad nos permitirá:

-Conocer los temas más relevantes y relacionados con los animales invertebrados.

-conocer cuál es el origen de los animales invertebrados

-Comparar la relación que existe entre animales vertebrados e invertebrados

-Describir cuales son la</td><td>-Ingresar al buscador la palabra quizizz

- Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal

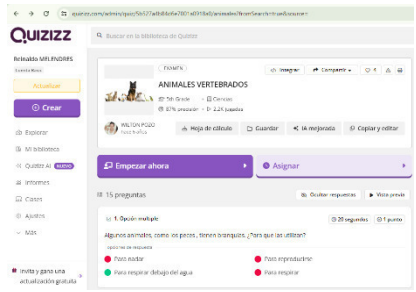
- Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar.

-Dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta

- En la esquina superior derecha tenemos el botón para finalizar el test una vez que</td><td> 

  </td></tr>
</table>

característica más relevante de los animales vertebrados.	hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

ACTIVIDAD N°3		
Tema: clasificación de los animales vertebrados		
Objetivo: Conocer la clasificación de los animales vertebrados		
Materiales	**Duración**	**Beneficiario**
Herramienta tecnológica Quizizz	30 minutos	Docentes y estudiantes del quinto año de EDG
Desarrollo	**procedimiento**	**Evidencia**
Esta Actividad nos permitirá: -Describir cómo se clasifica los animales vertebrados -describirla diversa clasificación de animales vertebrados ejemplo Se clasifican en cinco grupos: peces, anfibios, reptiles, aves y mamíferos. -Explicar por qué los animales invertebrados son importantes	-Ingresar al buscador la palabra Quizizz - Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal - Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar. - Dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta - En la esquina superior derecha	 

dentro del reino animal -Identificar como se relacionan los animales vertebrados	tenemos el botón para finalizar el test una vez que hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD N°4</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tema: clasificación de las plantas</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Reconocer la diferencia entre planta con y sin flor</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Duración</td><td>Beneficiario</td></tr>
<tr><td>Herramienta tecnológica Quizizz</td><td>30 minutos</td><td>Docentes y estudiantes del quinto año de EDG</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procedimiento</td><td>Evidencia</td></tr>
<tr><td>Esta actividad nos permitirá:

-conocer la clasificación de las plantas

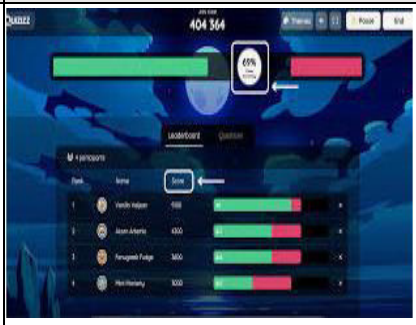
-obtener un amplio conocimiento sobre la diversidad de plantas que existe.

-Explicar cómo se relacionan las plantas con semilla y las plantas sin semilla</td><td>-Ingresar al buscador la palabra Quizizz

- Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal

- Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar.

- Dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta

- En la esquina superior derecha tenemos el botón para finalizar el test una vez que</td><td> 
  </td></tr>
</table>

	hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD N°5</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tema: Clasificación de los seres vivos</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Conocer la clasificación de los seres vivos y su adaptación y supervivencia en la tierra.</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Duración</td><td>Beneficiario</td></tr>
<tr><td>Herramienta tecnológica Quizizz</td><td>30 minutos</td><td>Docentes y estudiantes del quinto año de EDG</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procedimiento</td><td>Evidencia</td></tr>
<tr><td>Esta actividad nos permitirá:

-Reconocer la importancia de la clasificación seres vivos.

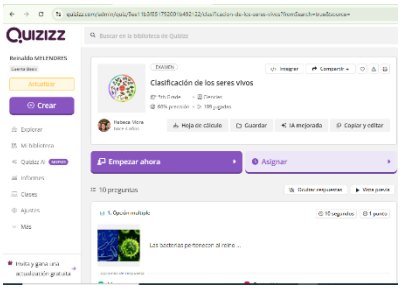
-Conocer que todos los seres vivos tienen un ciclo nacen, crecen, reproducen y mueren.

- Comprender cómo se relación todos los seres vivos.</td><td>-Ingresar al buscador la palabra Quizizz

- Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal

- Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar.

-dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta

- En la esquina superior derecha tenemos el botón para finalizar el test una vez que</td><td> 

  </td></tr>
</table>

	hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

<table>
<tr><td colspan="3">ACTIVIDAD N°6</td></tr>
<tr><td colspan="3">Tema: Las funciones vitales de los animales</td></tr>
<tr><td colspan="3">Objetivo: Identificar y comprender las funciones vitales de los seres vivos.</td></tr>
<tr><td>Materiales</td><td>Duración</td><td>Beneficiario</td></tr>
<tr><td>Herramienta tecnológica Quizizz</td><td>30 minutos</td><td>Docentes y estudiantes del quinto año de EDG</td></tr>
<tr><td>Desarrollo</td><td>Procedimiento</td><td>Evidencia</td></tr>
<tr><td>Esta actividad nos permitirá:

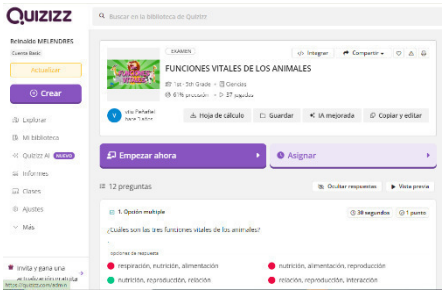
-Los estudiantes deberán verificar cual función vital es más importante para mantener el cuerpo humano sano.

-Mediante la aplicación Quizizz los estudiantes deben ordenar las funciones vitales en un orden correcto.</td><td>-Ingresar al buscador la palabra Quizizz

- Una vez dentro nos registramos con nuestro correo personal

- Una vez nos dirigimos a la opción crear cuestionario le damos clic se abrirá un icono en el cual registraremos las preguntas que deseemos evaluar.

- Dentro del cuestionario planteado se debe marcar la respuesta correcta

- En la esquina superior derecha tenemos el botón para finalizar el</td><td> 

  </td></tr>
</table>

	test una vez que hayamos incluido todas las preguntas que queramos. Para compartir la evaluación con los estudiantes se debe: En la opción de enviarla como deberes para casa, al establecer las opciones anteriores y darle al botón de "Proceder" nos aparece la forma de compartirlo: consiguientemente se obtiene un link y se comparte y los estudiantes podrán acceder al cuestionario	

Resultados de la aplicación

Al implementar la propuesta se logró los siguientes resultados:

El estudiante logro un amplio conocimiento en herramientas tecnológicas que están relacionadas a evaluar los conocimientos que se imparten dentro del aula de clase.

La ejecución de la propuesta se desarrolló de manera presencial utilizando la herramienta tecnológica Quizizz, esto nos permitió dar a conocer un instrumento tecnológico nuevo e innovador el cual ayudara a que el estudiante se evaluado dinámicamente.

Se logra cumplir con el propósito de la investigación ya que fue fundamental implementar herramientas tecnológicas, aunque muchos estudiantes tenían poco conocimiento previo, no se encontró problemas significativos al utilizarlas.

12. BIBLIOGRAFÍA

Acosta, H. L., & Moriel, E. (2018). Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) y la formación integral y humanista del médico. Investigación en educación médica, 72-81.

Alvarado, E., Ronquillo, F., Bohorquez, A., & Morla, E. (2023). Impacto de las TICs en el proceso de Aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research*, 324–340.

Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives.* Boston: MA (Pearson Education Group).

Andrade, H. (2019). A Critical Review of Research on Student Self-Assessment. *Frontiers in Education*, 87.

Bandura, A. (1997). *Social learning theory.* Prentice Hall.

Black, P., & Wiliam, D. (1998). Assessment and classroom learning. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice, 5*(1), 7-74.

Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educb ational Assessment, Evaluation and Accountability,, 21*(1), 5-31.

Brookhart, S. (2017). How to Give Effective Feedback to Your Students. *ASCD*.

Cabrero, J., & Palacios, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 169-188.

Catagua, C., & Vigueras, J. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQRInvestigar*, 2381–2404.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA. (2013). *CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.* Obtenido de registrocivil.gob.ec: https://www.registrocivil.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/este-es-06-CÓDIGO-DE-LA-NIÑEZ-Y-ADOLESCENCIA-Leyes-conexas.pdf

Colorado, P., & Gutierrez, L. (2016). Estrategias didácticas para la enseñanza de las ciencias naturales en la educación superior. *Revista Logos, Ciencia & Tecnología, 8*(1), 148-158.

Constitución de la República del Ecuador. (2013). *Normas constitucionales Constitución de la República del Ecuador.* Obtenido de educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/01/TRANSP-NORMAS_CONSTITUCIONALES.pdf

Crespo, N. (2004). La Metacognición: Las diferentes vertientes de una Teoría. *Revista signos*, 97-115.

Cuenca, A., & Alvarez, M. (2021). La Taxonomía de Bloom para la era digital: actividades digitales docentes en octavo, noveno y décimo grado. *Espacios*.

Dever, R., & Karabenick, S. (2021). Adaptive quizzing: Personalizing learning for student success. *Journal of Educational Technology Systems, 49*(3), 339-365.

Downes, S. (2012). Connectivism and Connective Knowledge: Essays on Meaning and Learning Networks. *National Research Council Canada.*

Escera, C. (2004). *Aproximación histórica y conceptual a la Neurociencia Cognitiva.* Obtenido de ub.edu:

http://www.ub.edu/brainlab/docs/publicacions_pdf/Escera%20(2004a)%20Cognitiva%20uncorrected%20proof.pdf

Fernandez, M., & Ruiz, L. (2022). Innovación educativa: Realidad aumentada y virtual en la evaluación. . *Revista de Tecnología Educativa*, 45-58.

Fernández, M., & Sánchez, L. (2020). La importancia de la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista de Educación Científica*, 23-35.

Fernandez, S. (2017). Evaluación y aprendizaje. *MarcoELE*.

Ferreira, A. (2017). *TRATAMIENTO DE ERRORES Y FEEDBACK CORRECTIVO ESCRITO EN ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA.* Obtenido de cvc.cervantes.es: https://cvc.cervantes.es/lengua/eaesla/pdf/03/03.pdf

Friedricks, J. (2004). Compromiso escolar: Potencial del concepto, estado de la evidencia. *Revisión de Investigación Educativa*, 59-109.

García, A., & Hernandez, P. (2022). Evaluación formativa: Estrategias y beneficios en el aula. *Educación y Desarrollo*, 33-47.

García, S., & Martinez, J. (2021). Desafíos en la implementación de evaluaciones continuas: Una revisión crítica. *Revista de Pedagogía*, 112-125.

Gay, G. (2018). *Enseñanza inclusiva: teoría y práctica.* Morata.

Gonzales, S. (2021). Pensamiento crítico en la educación científica. *Innovación Educativa*, 66-80.

González, R., & Martín, C. (2021). Herramientas digitales para la evaluación educativa: Un estudio de caso. *Tecnología y Educación, 12*(4), 76-89.

Guevara, C., Cordero, G., & Erazo, C. (2022). Kahoot! como herramienta de gamificación del aprendizaje: una experiencia con estudiantes de Medicina. *593 Digital Pubisher*, 328-341.

Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". *Educere*, 235-241.

Gutierrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz.* Obtenido de riull.ull.es: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/15072/Implementacion%20de%20herramientas%20de%20evaluacion%20en%20tiempo%20real%20una%20experiencia%20practica%20con%20Kahoot!%2C%20Plickers%20y%20Quizizz..pdf?sequence=1

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). El poder de la retroalimentación. *Revisión de Investigación Educativa*, 81-112.

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research, 77*(1), 81-112.

Hernández, L., & López, A. (2022). Desarrollando el pensamiento científico. *Revista de Ciencias Naturales, 14*(2), 56-68.

Incháustegui, J. (2019). Incháustegui . *Educere*, 57-67.

INTERED. (2019). *Construir puentes, no muros: educación inclusiva para la equidad.* Obtenido de intered.org: https://intered.org/es/recursos/construyendo-puentes-no-muros

Kapp, M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education.* John Wiley & Sons.

Lamas, H. (2008). Aprendizaje autorregulado, motivación y rendimiento académico. *Liberabit*.

Lee, A. (2023). *Adaptaciones: Qué son y cómo funcionan*. Obtenido de understood.org: https://www.understood.org/es-mx/articles/accommodations-what-they-are-and-how-they-work

LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL. (2015). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL.* Obtenido de educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf

López, A. (2020). Evaluación sumativa: Métodos y aplicaciones en la educación secundaria. *Educación Hoy, 15*(3), 58-70.

Lopez, M. (2023). Apoyo docente en la implementación de evaluaciones efectivas. *Revista de Formación Docente*, 90-103.

Lopez, O., & Hederich, C. (2010). Efecto de un andamiaje para facilitar el aprendizaje autorregulado en ambientes hipermedia. *Revista Colombiana de Educación*, 14-39.

Lopez, P. (2023). Importancia de las ciencias naturales en la educación básica. *Revista de Educación Básica*, 90-103.

Maraza, B., Cuadros, L., Fernandez, W., Alay, Y., & Chillitupa, A. (2019). Análisis de las herramientas de gamificación online Kahoot y Quizizz en el proceso de retroalimentación de aprendizajes de los estudiantes. *Referencia, Pedagogica*, 339-362.

Martinez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opcion* , 252-277.

Martinez, J. (2022). Habilidades prácticas en la enseñanza de las ciencias. *Revista de Educación Experimental*, 101-115.

Martínez, J., & López, C. (2021). Qué son las ciencias naturales. *Ciencias en la Escuela*, 33-47.

Martinez, M., & Cascales, A. (2021). *La Evaluación Formativa a través de las Herramientas del Aula Virtual: Tareas, Exámenes y Contenido Web.* Obtenido de rua.ua.es: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/87666/1/2018-El-compromiso-academico-social-69.pdf

Mayer, R. (2014). Introduction to multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.). *The Cambridge handbook of multimedia learning*, 1-24.

Mayer, R. (2020). *Multimedia learning.* Cambridge: University Press.

Meritxell, E. (2007). INTERACTIVIDA E INTERACCIÓN. *Revista Latinoamericana de Tecnologia a Distancia*, 9.

Messick, S. (1989). Validez de las evaluaciones. En Evaluación educativa. *Fondo de Cultura Económica.*, 13-103.

Mora, A. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación",, 4*(2), 0.

Mosquera, I. (2022). *¿Conoces todas las posibilidades de Quizizz?* Obtenido de unir.net: https://www.unir.net/educacion/revista/posibilidades-quizziz/

Nicol, D., & Macfarlane-Dick, D. (2006). Formative assessment and self-regulated learning: A model and seven principles of good feedback practice. *Studies in Higher Education, 31*(2), 199-218.

Nuñez, M., Morillas, A., & Muñoz, D. (2015). Principios de condicionamiento clásico de Pavlov en la estrategia creativa publicitaria. *Opción*, 813-831.

Ocadiz, I. (2020). *Resumen "Aprendizaje y Comunicación Social en Niños de 3 a 5 años" Desde la teoría de Albert Bandura.* Obtenido de uaeh.edu.mx: https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/atotonilco/n3/m2.html

Ortega, D., & Lopez, A. (2023). *Educación y sociedad: claves interdisciplinares.* Obtenido de octaedro.com: https://octaedro.com/wp-content/uploads/2023/11/9788410054356.pdf

Ortiz, A., Jordan, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*.

Paredes, J., & Ayala, M. (2022). *Implementación de la herramienta digital Quizizz como recurso interactivo para la evaluación en la asignatura de Matemática.* Obtenido de dspace.utpl.edu.ec: https://dspace.utpl.edu.ec/handle/20.500.11962/30099

Pellon, S. (2013). Watson, Skinner y Algunas Disputas dentro del Conductismo. *Revista Colombiana de Psicología, 22*(2), 389-399.

Pérez, J. (2023). Métodos científicos en el aula. *Educación y Ciencia*, 58-70.

Pérez, J., & Torres, L. (2021). Retroalimentación constructiva y su influencia en la autoeficacia de los estudiantes. *Psicología y Educación, 13*(3), 56-68.

Piaget, J. (1970). *"The Science of Education and the Psychology of the Child".* New York: Orion Press.

Real, Y., & Yunda, J. (2021). Aprendizaje basado en el juego aplicado a la enseñanza de la historia de la arquitectura prehispánica. *Estoa*.

Ríos, S., & Sánchez, V. (2022). Inclusividad y equidad en las técnicas de evaluación: Desafíos y propuestas. *Educación Inclusiva, 9*(2), 47-59.

Rios, S., & Sanchez, V. (2022). nclusividad y equidad en las técnicas de evaluación: Desafíos y propuestas. *Educación Inclusiva, 9*(2), 47-59.

Robles, H., Salamanca, R., & De La Cruz, K. (2021). QUIZIZZ Y SU APLICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA PROFESIONAL DE IDIOMA EXTRANJERO. *Puriq*.

Rodríguez, A., & Martín, V. (2020). Relación entre ciencias naturales y otras disciplinas. *Revista de Educación Interdisciplinaria*, 28-40.

Rodriguez, A., & Perez, M. (2021). Técnicas de evaluación en contextos educativos diversos. *Revista de Evaluación Educativa*, 28-40.

Rodriguez, A., & Perez, M. (2021). Técnicas de evaluación en contextos educativos diversos. . *Revista de Evaluación Educativa*, 28-40.

Rodriguez, S., & Herrera. (2022). *Capitulo-13-QUIZ.* Obtenido de cuaed.unam.mx: https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-13-QUIZ.pdf

Rodriguez, S., & Herrera, C. (2023). *QUIZZ* . Obtenido de cuaed.unam.mx: https://cuaed.unam.mx/publicaciones/libro-evaluacion/pdf/Capitulo-13-QUIZ.pdf

Rodríguez, S., & Pérez, M. (2022). La enseñanza de las ciencias en la educación básica. *Revista de Ciencias de la Educación*, 33-47.

Roediger, H., & Butler, A. (2011). El papel crítico de la práctica de recuperación en la retención a largo plazo. *Trends in Cognitive Sciences*, 20-27.

Roediger, H., & Butler, A. (2011). The critical role of retrieval practice in long-term retention. *Trends in Cognitive Sciences, 15*(1), 20-27.

Ruiz, D. (2018). *Quizziz en el aula: evaluar jugando.* Obtenido de intef.es: https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula-Evaluar-jugando.pdf

Sarmiento, B. (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.* Obtenido de repositorio.unae.edu.ec: http://repositorio.unae.edu.ec/bitstream/56000/3254/1/Herramienta%20Quizizz%20como%20aporte%20al%20proceso%20evaluativo%20de%20la%20materia%20de%20Lengua%20y%20Literatura.pdf.pdf

Secretaria General. (2021). *Reglamento Unidad de Integración Curricular UEB, 26-11-2021, (S.O.014).* Obtenido de rdigital.ueb.edu.ec: https://rdigital.ueb.edu.ec/jspui/handle/123456789/4386

Shepard, L. (2000). he role of assessment in a learning culture. *Educational Researcher, 29*(7), 4-14.

Siemens, G. (2005). Conectivismo: una teoría del aprendizaje para la era digital. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 3-10.

Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 3-10.

Simbaña, M., & Valles, L. (2022). *Quizizz para evaluar el aprendizaje de las Ciencias Naturales, a los estudiantes de séptimo grado de EGB, de la*

Unidad Educativa "Parambas" del cantón Ibarra, febrero-Julio Del 2021. Obtenido de repositorio.utn.edu.ec: https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/11927

Tünnermann, C. (2011). El constructivismo y el aprendizaje de los estudiantes. *Universidades*, 21-32.

Vasquez, S. (2011). Comunidades de práctica. *EDUCAR*, 51-68.

Vigotsky, L. (1978). *"Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes".* Cambridge, MA: Harvard University Press.

Villagomez, M., & Guilar, F. (2022). *Experiencias docentes en tiempo de pandemia.* Obtenido de dspace.ups.edu.ec: https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/21823/4/EXPERIENCIAS%20DOCENTES%20EN%20TIEMPO%20DE%20PANDEMIA%206-05-2022.pdf

Vygotsky, L. (1978). *Pensamiento y lenguaje.* Paidos.

Wang, A. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education,, 82*, 217-227.

Wang, A., & Tahir, R. (2020). he effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*.

Yorke, M. (2003). Formative assessment in higher education: Moves towards theory and the enhancement of pedagogic practice. *Higher Education, 45*(4), 477-501.

Zambrano, A., & Luque, K. (2020). La Gamificación: herramientas innovadoras para promover el aprendizaje autorregulado. *Ciencias de la salud*, 349-369.

Ortega, A. (2018). Enfoques de investigación. *Métodos para el diseño urbano–Arquitectónico*, *1*, 9-10.

Martínez, F. (2017). El método explicativo como alternativa de aprendizaje independiente en la escuela cubana del siglo XIX. *Luz*, *16*(2), 134-143.

Urzola, M. (2020). Métodos inductivo, deductivo y teoría de la pedagogía crítica. *Revista Crítica Transdisciplinar*, *3*(1), 36-42.

Palmero Suárez, S. (2021). La enseñanza del componente gramatical: El método deductivo e inductivo.

Tramullas, J. (2020). Temas y métodos de investigación en Ciencia de la Información, 2000-2019. Revisión bibliográfica. *Profesional de la información/Information Professional*, *29*(4).

Reyes, M. P. (2015). La encuesta. *Obtenido de http://files. sld. cu/bmn/files/2015/01/laencuesta. pdf*.

Martínez, D. A. (2017). Entrevistas. *https://revistacorazonada. wordpress. com/2015/06/29/corazonada-subjetividades-de-la-forma-sexto-latido/*.

13. ANEXOS

Anexos A. Documentos

Anexos A1. Certificado de la institución educativa

Anexos A2. Resolución del consejo directivo

Anexos A3. Solicitud de ingreso a Institución

Anexos B. Instrumentos de recolección de datos

Anexos B1. Encuesta dirigida a los estudiantes

Anexos B2. Entrevista dirigida a la docente

Anexos C. Fotografías. Anexos

AnexosC1. Fotografía de la institución educativa

AnexosC2. Aplicación de la propuesta de manera presencial

Anexos C3. Certificado del Turnitin

AnexosC4. Foto en grupo estudiantes-autores

AnexosC5. Técnica utilizada para la elaboración de la formulación del problema “árbol del problema”

A1. CERTIFICADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA

ESCUELA DE EDUCACION BASICA

"CIUDAD DE MONTALVO"

Montalvo 16 de julio del 2024

Licenciada Cecilia Gallegos con numero de cedula 1204081358 Directora de la escuela de educación básica **"Ciudad de Montalvo"** del cantón Montalvo, a petición verbal de parte interesada.

CERTIFICA:

Que los estudiantes **Emerita Elizabeth Pazmiño Monar** con cedula **1207286129** y **Maria Fernanda Vargas Romero** con cedula 1208955664, estudiantes del octavo ciclo paralelo "B" de la carrera de Educación Básica, de la Universidad Estatal de Bolívar, cumpliendo con la ejecución del proyecto de investigación con el tema denominado.

Uso de la herramienta QUIZZ como técnica de evaluación en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños del quinto año de Educación General Básica de la escuela educación básica. "Ciudad de Montalvo" Cantón Montalvo, Provincia los Ríos en el periodo 2024-2025.

Es todo cuanto pudo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados hacer el uso a la presente certificación que convenga a sus intereses.

Atentamente

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO" MONTALVO - LOS RÍOS

Lcda. Cecilia Gallegos

A2. RESOLUCIÓN DEL CONSEJO DIRECTIVO

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO
CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Guaranda, 21 de mayo de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0251.35 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 20 de mayo de 2024.

EN RELACIÓN AL SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de aprobación de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico abril – agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el Capítulo IV del trabajo de integración curricular en los artículos manifiesta: **Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. **Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "USO DE LA HERRAMIENTA QUIZZ COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS DEL 5TO GRADO DE EGB DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "CIUDAD DE MONTALVO", CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA LOS RÍOS, EN EL PERIODO 2024-2025.", presentado por: PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH Y VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso abril – agosto 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: DR. HUGO NÚÑEZ JIMENEZ MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese.

Atentamente,

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

A3. SOLICITUD DE INGRESO A INSTITUCIÓN

UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Guaranda, 10 de mayo del 2024

Oficio N° 007 -C-CEB-FCESFH-2023

Lc: Cecilia Gallegos

RECTORA

UNIDAD EDUCATIVA "CIUDAD DE MONTALVO "

De mi consideración:

Con un cordial saludo y deseándole éxitos en sus funciones, me permito solicitar de la manera más comedida se digne autorizar el ingreso a los estudiantes: **PAZMIÑO MONAR EMERITA ELIZABETH** junto a **VARGAS ROMERO MARIA FERNANDA** , del octavo ciclo de la carrera de Educación Básica paralelo "B", en la unidad que usted dirige, para que puedan desarrollar las actividades pertinentes que enmarcan el trabajo de integración curricular (Proyecto de Investigación), previo a la obtención del título de licenciadas en Educación Básica.

Cabe mencionar que las actividades a realizar serán especificadas directamente por los estudiantes a la autoridad de la escuela de la Educación Básica.

Por la atención presente, le agradezco.

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR
DECANO
Guaranda - Ecuador

ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA CIUDAD DE MONTALVO
MONTALVO - LOS RÍOS

Recibido 10-05-2024

Atentamente:

Lic. Maria Lorena Noboa, MSc.

COORDINADORA DE LA CARRERA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

B1. ENCUESTA DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES

Encuesta para los estudiantes

1. **¿Dispone en casa de una computadora o servicios de internet?**

a) Si
b) No

2. **¿Durante la clase de ciencias naturales, el docente te permite manipular materiales u objetos que estén enfocados en el manejo de herramientas tecnológicas?**

a) Sí, siempre
b) Sí, a menudo
c) A veces
d) Rara vez
e) Nunca

3. **Has escuchado sobre la herramienta tecnológica Quizizz**

a) Sí, siempre
b) Sí, a menudo
c) A veces
d) Rara vez
e) Nunca

4. **En el caso de no conocer esta herramienta tecnológica (¿te gustaría conocerla y aprender con ella?**

a) Sí, siempre
b) Sí, a menudo
c) A veces
d) Rara vez
e) Nunca

5. **¿Te parecería divertido usar la herramienta Quizizz para aprender en ciencias naturales?**

a) Sí, muy divertido
b) Sí, algo divertido
c) Es regular
d) No, es muy divertido
e) No, me gusta nada

6. **Le gustaría que se utilicé con frecuencia la herramienta tecnológica Quizizz en tus clases de ciencias naturales**

a) Sí, definitivamente
b) Sí, me gustaría
c) No estoy seguro
d) No me gustaría

B2. ENTREVISTA DIRIGIDA A LA DOCENTE

Entrevista para la docente

1. **¿Qué conocimiento o expectativas tiene sobre el uso de herramientas digitales, como Quizizz, para evaluar a los estudiantes?**

2. **¿Qué técnicas de evaluación utiliza actualmente en sus clases de ciencias naturales y cómo cree que influyen en el aprendizaje de sus estudiantes?**

3. **¿Cuáles considera que son los principales beneficios y desafíos de integrar herramientas tecnológicas en el aula, específicamente en la evaluación de ciencias naturales?**

4. **¿Qué tipo de apoyo o capacitación necesitaría para sentirse cómoda utilizando una herramienta como Quizizz en sus clases?**

5. **¿De qué manera cree que una herramienta interactiva como Quizizz podría impactar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje de ciencias naturales?**

C1. FOTOGRAFÍA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA



C2. APLICACIÓN DE LA PROPUESTA DE MANERA PRESENCIAL





C3. CERTIFICADO DEL TURNITIN

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO
Proyecto de Investigación_E.P_M.V.docx

AUTOR
Emerita Pazmiño Maria Vargas

RECUENTO DE PALABRAS
15898 Words

RECUENTO DE CARACTERES
94481 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS
95 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
2.2MB

FECHA DE ENTREGA
Aug 1, 2024 5:16 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME
Aug 1, 2024 5:22 PM GMT-5

● **2% de similitud general**

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- Base de datos de Crossref
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● **Excluir del Reporte de Similitud**

- Base de datos de Internet
- Base de datos de trabajos entregados
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)
- Base de datos de publicaciones
- Material bibliográfico
- Material citado



C4. FOTO EN GRUPO ESTUDIANTES-AUTORES

