



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO**

**INFLUENCIA DE QUIZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS
ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA DEL COLEGIO MARÍA REINA MARIANISTAS,
SAN ISIDRO 2022**



**PRESENTADA
MARÍA AMPARO VEGA AGUILAR**

**ASESOR
EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

TESIS

**PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**LIMA – PERÚ
2023**



CC BY-NC-ND

Reconocimiento – No comercial – Sin obra derivada

El autor sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



**INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
SECCIÓN DE POSGRADO**

**INFLUENCIA DE QUIZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE
TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO MARÍA
REINA MARIANISTAS, SAN ISIDRO 2022**

**TESIS PARA OPTAR
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN INFORMÁTICA Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**PRESENTADO POR:
MARÍA AMPARO VEGA AGUILAR**

**ASESOR:
MG. EMILIO AUGUSTO ROSARIO PACAHUALA**

LIMA, PERÚ

2023

**INFLUENCIA DE QUIZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER
GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO MARÍA REINA MARIANISTAS,
SAN ISIDRO 2022**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESOR:

Mg. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

PRESIDENTE DEL JURADO

Dr. Edwin Barrios Valer

MIEMBROS DEL JURADO

Dr. César Herminio Capillo Chávez

Dr. Ángel Salvatierra Melgar

DEDICATORIA

A mi hijo Leo que es el motor de mi vida y me inspira a ser mejor cada día, por todo el apoyo incondicional que siempre me brinda.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesor académico, Dr. Emilio Rosario Pacahuala, quien me dio una brillante orientación para poder desarrollar y concretizar la tesis, a mis maestros de posgrado, a mis hermanos marianistas y a mis queridos estudiantes de la promoción Laudato Si por todo el apoyo y cariño que siempre me han brindado, les agradezco de todo corazón.

ÍNDICE

| | |
|--|-------------|
| ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO | ii |
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTOS | iv |
| ÍNDICE | v |
| RESUMEN | viii |
| ABSTRACT | ix |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO | 7 |
| 1.1. Antecedentes de la Investigación | 7 |
| 1.2. Bases teóricas | 9 |
| 1.2.1. Quizizz | 9 |
| 1.2.2. Motivación | 14 |
| 1.3. Definición de términos básicos | 16 |
| CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES | 18 |
| 2.1. Formulación de Hipótesis Principal y Derivadas | 18 |
| 2.1.1. Hipótesis Principal | 18 |
| 2.1.2. Hipótesis Derivadas | 18 |
| 2.2. Operacionalización de Variables | 19 |
| CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN | 20 |
| 3.1. Diseño Metodológico | 20 |

| | |
|--|-----------|
| 3.2. Diseño Muestral | 21 |
| 3.3. Técnicas de Recolección de Datos | 22 |
| 3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información | 23 |
| 3.5. Aspectos Éticos | 23 |
| CAPÍTULO IV: RESULTADOS | 25 |
| 4.1. Análisis de Estadística Descriptiva | 25 |
| 4.2. Prueba de Hipótesis | 30 |
| CAPÍTULO V: DISCUSIÓN | 35 |
| CONCLUSIONES | 44 |
| RECOMENDACIONES | 46 |
| FUENTES DE INFORMACIÓN | 48 |
| ANEXOS | 52 |
| ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA | 53 |
| ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES | 54 |
| ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS | 56 |
| ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS | 58 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|----------------|--|-----------|
| Tabla 1 | Tabla de frecuencias de la variable dependiente - Motivación | 25 |
| Tabla 2 | Tabla de frecuencias de la dimensión 01 - Motivación Extrínseca | 27 |
| Tabla 3 | Tabla de frecuencias de la dimensión 02 - Motivación Intrínseca | 28 |
| Tabla 4 | Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general | 31 |
| Tabla 5 | Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 | 32 |
| Tabla 6 | Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 | 33 |

RESUMEN

La presente investigación denominada: Influencia de Quizizz en la motivación de los estudiantes de Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas, San isidro 2022, tuvo como objetivo determinar la influencia de la plataforma Quizizz en la motivación en los procesos de aprendizaje, determinar si el uso de esta plataforma mejora o no la motivación tanto intrínseca como extrínseca. La investigación fue de tipo aplicada con nivel explicativo, presentó un enfoque cuantitativo y tuvo un diseño pre experimental de corte transversal. La muestra del estudio estuvo compuesta por 103 estudiantes del Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro. Se utilizó una encuesta como instrumento para medir la Variable 2: Motivación. La encuesta se diseñó para abordar los indicadores y las dimensiones formuladas en esta investigación. La investigadora adaptó el cuestionario EMPA (Evaluación Motivacional del Proceso de Aprendizaje) de Quevedo et al. (2016) y se validó a través del juicio de expertos. Los datos se analizaron a través de la prueba de Wilcoxon y se obtuvieron los siguientes resultados: un $p_valor=0,013$ para prueba de hipótesis general, un $p_valor=0,114$ para prueba de hipótesis específica 1 y un $p_valor=0,034$ para prueba de hipótesis específica 2, lo que nos permite afirmar que Quizizz influye positivamente en la motivación de los estudiantes, así como en la motivación intrínseca pero no influye en la motivación extrínseca.

Palabras clave: gamificación educativa, educación virtual, plataforma Quizizz, motivación, matemática.

ABSTRACT

The present investigation called: Influence of Quizizz on the motivation of third grade students of Secondary Education of the María Reina Marianistas School, San Isidro 2022, had the objective of determining the influence of the Quizizz platform on motivation in learning processes, determining whether or not the use of this platform improves both intrinsic and extrinsic motivation. The research was of the applied type with an explanatory level, presented a quantitative approach and had a pre-experimental cross-sectional design. The sample of the study was composed of 103 students of Third grade of Secondary Education of the Maria Reina Marianistas School of San Isidro. A survey was used as an instrument to measure Variable 2: Motivation. The survey was designed to address the indicators and dimensions formulated in this research. The researcher adapted the EMPA questionnaire (Motivational Evaluation of the Learning Process) by Quevedo et al. (2016) and was validated through expert judgment. Data were analyzed through the Wilcoxon test and the following results were obtained: a $p_valor=0.013$ for general hypothesis testing, a $p_valor=0.114$ for specific hypothesis test 1, and a $p_valor=0.034$ for specific hypothesis testing 2, which allows us to affirm that Quizizz positively influences the motivation of students, as well as intrinsic motivation but it does not influence extrinsic motivation.

Keywords: educational gamification, virtual education, Quizizz platform, motivation, mathematics.

NOMBRE DEL TRABAJO

INFLUENCIA DE QUIZIZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DE

AUTOR

MARIA AMPARO VEGA AGUILAR

RECUENTO DE PALABRAS

16283 Words

RECUENTO DE CARACTERES

89390 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

73 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

1.1MB

FECHA DE ENTREGA

Mar 13, 2023 9:15 PM GMT-5

FECHA DEL INFORME

Mar 13, 2023 9:16 PM GMT-5**● 20% de similitud general**

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

- 16% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 18% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 10 palabras)

INTRODUCCIÓN

Nuestro país siempre ha quedado entre los últimos lugares en las evaluaciones internacionales con respecto al Área de Matemática; la prueba PISA “nos ubica en los últimos lugares de los países con mejor nivel educativo en el mundo” (Taboada, 2019, p. 9). A nivel nacional, el panorama también es desalentador pues según los resultados de la prueba de Evaluación Censal de estudiantes (ECE, 2019) son poco favorables respecto al Área de Matemática; en el nivel secundaria (2º grado) tenemos que el 17,7% se encuentra en nivel satisfactorio, 17,3% en proceso, 32,1% en inicio y 33,0% previo al inicio (MINEDU, 2020, p. 60). Estos resultados nos muestran que hay un problema con la Educación Matemática en el Perú, que no estamos logrando formar personas con habilidades para resolver problemas relacionados con su entorno, es decir que no estamos logrando aprendizajes significativos, por lo que la mejora de la enseñanza aprendizaje de la Matemática es una de las prioridades del Ministerio de Educación.

Se han realizado muchos cambios en el Currículo Nacional con miras a mejorar el aprendizaje de las matemáticas, hoy en día se trabaja por competencias y se intenta profundizar cada vez más los contenidos temáticos desde los primeros grados de educación secundaria.

En el Currículo Nacional de la Educación Básica mencionan que uno de los rasgos del perfil de egreso está relacionado con la Matemática y lo describen de esta forma:

El estudiante busca, sistematiza y analiza información para entender el mundo que lo rodea, resolver problemas y tomar decisiones relacionadas con el entorno. Usa de forma flexible estrategias y conocimientos matemáticos en diversas situaciones, a partir de los cuales elabora argumentos y comunica sus ideas mediante el lenguaje matemático, así como diversas representaciones y recursos. (MINEDU, 2016, p. 15)

La tecnología ha evolucionado vertiginosamente en estos últimos tiempos y ha impactado de manera significativa en nuestra sociedad, el auge de las TIC ha beneficiado enormemente la educación pues en la actualidad se cuentan con diversas herramientas tecnológicas que apoyan la labor docente. Los estudiantes de hoy son nativos digitales y tienen una manera peculiar de enfrentar las situaciones que se les presenta, sus intereses han cambiado y captar su atención es mucho más complicado.

Los métodos tradicionales fomentan la desmotivación de los estudiantes, por lo que debemos hacer uso de las TIC para modernizar nuestras sesiones de aprendizaje, para esto los docentes debemos estar preparados y responder adecuadamente a las demandas que exige la educación del siglo XXI. Es importante tener presente que “Actualmente en la educación se tiene acceso a una serie de herramientas, recursos y medios que aportan y facilitan el proceso de enseñanza- aprendizaje tanto para docentes como para estudiantes” (Almeida, 2020, p.3).

Los estudiantes de Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas están viviendo su primer año de retorno a clases después de 2 años de confinamiento. Durante todo ese tiempo muchos estudiantes enfrentaron crisis de ansiedad y depresión por la angustia de poder perder a alguno de sus seres queridos, otros tuvieron que afrontar el dolor de perderlos. Los estudiantes de este grado no solo tienen cargas emocionales sino también enfrenan cambios físicos y hormonales, todo esto los ha llevado a

un desánimo para trabajar en el área de Matemática, la cual consideran la más difícil y sus propios padres lo reafirman. Además, no podemos estar seguros que en estos dos últimos años los estudiantes hayan logrado aprendizajes significativos y si a todo esto le sumamos las clases tradicionales claramente se puede observar que el aprendizaje de los estudiantes se verá afectado.

De mantenerse la situación descrita anteriormente se puede incrementar el desánimo para trabajar en esta área lo que dificultará el desarrollo de las habilidades propuestas para este ciclo educativo que son bases para el logro de los aprendizajes de los grados superiores y su desarrollo integral se vería afectado, alejando más a los estudiantes de la Matemática. Además, la falta de motivación que les provoca las clases tradicionales y las creencias de los estudiantes sobre la Matemática seguirán perjudicando el desarrollo de sus aprendizajes. Si bien es cierto que los resultados de las pruebas nacionales e internacionales evidencian cierto avance en la Matemática tenemos mucho camino por recorrer si deseamos que los estudiantes peruanos estén en las mismas condiciones académicas de otros países.

Para evitar lo previsto se tiene que tomar ciertas medidas que permitan enfrentar dicha problemática, se puede hacer uso de diversas estrategias y herramientas digitales que desarrollen la motivación de los estudiantes para trabajar en el área de Matemática. Quizizz es una herramienta digital que proporciona al docente la posibilidad de gamificar su aula con ejercicios y evaluaciones que contienen elementos de los juegos, lo que favorece el interés y aprendizaje. Es importante que los estudiantes tengan experiencias gratificantes en el momento de aprender Matemática, pues el problema de la falta de motivación radica más que nada en el temor al fracaso. Algunas de las medidas que se pueden aplicar para superar esta situación son: (i) Gamificar las sesiones de aprendizaje, (ii) Utilizar Quizizz como herramienta gamificadora; y (iii) Diseñar actividades de aprendizaje gamificadas.

La gamificación se puede utilizar para incrementar la motivación de los estudiantes, para que puedan buscar la mejor estrategia de enfrentar de manera satisfactoria aquellos cursos que son percibidos como difíciles o tediosos, ya que, al conseguir resultados positivos,

sin las presiones tradicionales de obtener un resultado inmediato, se sienten motivados, atraídos y estimulados, debido a que participan de una forma divertida y dinámica.

La presente investigación pretende determinar la influencia de Quizizz en la motivación de los estudiantes de Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas y así poder plantear estrategias de aprendizaje basadas en Quizizz para mejorar la motivación de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje. Es por ello que el problema general está planteado en la siguiente pregunta ¿De qué manera Quizizz influye en la motivación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022? y la hipótesis general está planteada en los siguientes términos: Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

El mundo de los estudiantes de hoy gira alrededor de la tecnología y en las escuelas no podemos estar con los ojos cerrados ante esta realidad. Se cuentan con tantas herramientas digitales para modernizar las actividades de aprendizaje y fomentar la motivación en los estudiantes y el responsable de seleccionar las herramientas digitales más idóneas para sus estudiantes es el docente. Tengamos en cuenta que usar herramientas virtuales “no significa la total ausencia del docente sino por el contrario, es quien acerca los aprendizajes mediante dichos recursos pues estos son medios que permiten un aprendizaje más fácil y divertido” (Chafloque, 2020, p. 12).

Por otro lado, es importante considerar el hastío que están presentando actualmente los estudiantes por haber estado en confinamiento durante tanto tiempo y que este será un año de re vinculación socio-emocional, pues vuelven a las clases presenciales, será un año muy exigente para todos los docentes. Por esta razón, los docentes debemos diversificar nuestras actividades y tratar de apoyarnos en las herramientas virtuales de gamificación educativa para brindar a los estudiantes un espacio donde aprendan de manera divertida.

Por lo expresado anteriormente, podemos considerar la importancia de determinar la relación que existe entre el uso de Quizizz como herramienta gamificadora y la motivación en los procesos de aprendizaje, pues “posee muchos beneficios y particularidades que permiten al docente reforzar los contenidos y temas estudiados de manera práctica y personalizada mostrándole a los alumnos una nueva forma de aprender jugando” (Zavala, 2021, p. 5). Esta herramienta permite a los docentes identificar con rapidez las dificultades que presentan los estudiantes y de esta manera realizar una retroalimentación más acertada y oportuna.

Los resultados de esta investigación serán un aporte muy importante para los docentes de Matemática pues les brinda una alternativa para cambiar la metodología tradicional por una más dinámica, beneficiando a los estudiantes que se sentirán más motivados hacia el aprendizaje de esta Área por trabajar en ambientes gamificados. Además, brindará algunos alcances a los docentes para generar actividades de aprendizaje que fomenten en los estudiantes la motivación por aprender matemática y eliminar poco a poco la creencia de que es aburrida y difícil.

Una de las limitaciones más importante de esta investigación fue que no existen muchas investigaciones relacionadas con la gamificación de entornos virtuales con Quizizz en el Área de Matemática en Educación Secundaria, sin embargo, las pocas investigaciones que existen son muy significativas para este estudio y sirvieron de referente para llevarla a cabo.

Otra limitación fue la necesidad de usar los dispositivos electrónicos de manera frecuente durante la investigación y la conexión a internet. Sin embargo, el uso de las computadoras de la Biblioteca del colegio, las de la sala de cómputo y de los celulares, laptops o tablets en clases permitieron sobrellevar esta limitación. Además, el colegio adquirió un potente sistema de Wifi para las aulas, de esta manera los estudiantes lograron conectarse desde cualquier dispositivo y resolver las actividades que se les propusieron en Quizizz.

Esta investigación es de tipo aplicada con nivel explicativo, pues busca determinar la influencia del Quizizz en la motivación de los estudiantes. Tiene un enfoque cuantitativo pues pretende dar respuesta a las preguntas planteadas y probar las hipótesis sobre las características de la población involucrada en el estudio. Presenta un diseño pre experimental de corte transversal, pues solo se contó con un grupo de control al cual se le aplicó un pretest y un postest, los datos se recolectaron solo en el segundo trimestre del año 2022.

La población de esta investigación está formada por los 137 estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro 2022. La muestra es de 103 estudiantes, que representan el 75% de la población.

La presente investigación está compuesta por los siguientes capítulos.

Capítulo I. Marco Teórico: Se exponen brevemente los Antecedentes tanto nacionales como internacionales sobre investigaciones similares, las bases teóricas y la definición de los términos básicos que servirán de apoyo para la presente investigación.

Capítulo II. Hipótesis y Variables: Se presenta la hipótesis general, las hipótesis específicas, así como la operacionalización de las variables.

Capítulo III. Metodología de la investigación: Se especifica el diseño metodológico, el diseño muestral, la técnica de recolección de datos y las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.

Capítulo IV. Resultados: Se analizan las tablas y gráficas estadísticas detallando los resultados de forma descriptiva y se realiza la contrastación y comprobación de hipótesis tanto general como específicas.

Capítulo V. Discusión: Se analizan los resultados estadísticos de la presente investigación y el debate con respecto a investigaciones actuales de similares características.

Finalmente, en las últimas páginas están las Conclusiones y Recomendaciones a las que podemos llegar después del proceso de investigación desarrollado.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. Antecedentes De La Investigación

Almeida (2020) realizó una investigación de tipo proyectiva cuyo objetivo era la creación de una propuesta pedagógica que tenía como base la Gamificación para fomentar la motivación del aprendizaje de la Matemática en los estudiantes de primero de Bachillerato de una escuela particular de Ecuador. El diseño que se empleó fue de fuente mixta, contemporáneo transeccional y multivariable; los datos fueron recogidos a través del desarrollo de encuestas realizadas por los estudiantes y cinco docentes. Los resultados confirman la necesidad de diseñar estrategias innovadoras en el Área de Matemática apoyados en la Gamificación, pues contribuye a que los estudiantes se sientan más motivados a aprender.

Chafloque (2020) presentó una tesis de tipo básica, correlacional con un enfoque cuantitativo, y tenía como objetivo determinar la relación entre los juegos virtuales aplicados a la educación y el aprendizaje de conocimientos matemáticos en los estudiantes de séptimo grado de un colegio particular de Lima. La investigación tuvo diseño no experimental y transversal. La recolección de datos se obtuvo a través de la observación, para lo cual se elaboró y aplicó una lista de cotejo de forma colectiva que permitía observar la relación existente entre los juegos pedagógicos virtuales y el aprendizaje de las competencias

matemáticas. Esta investigación confirmó que existe relación directa y significativa entre la aplicación de juegos virtuales y el aprendizaje de las matemáticas, pues el coeficiente de correlación de Spearman fue de 0,644.

Huaman (2020) realizó un estudio de tipo cuantitativo para establecer si el uso de la aplicación Quizizz influye en el aprendizaje de cierto contenido matemático en estudiantes de una institución privada de estudios universitarios de Lima. Tuvo un diseño no experimental, correlacional causal, de corte transversal. Los datos se recolectaron a través de la aplicación de cuestionarios y encuestas aplicadas a los estudiantes. El análisis estadístico de los datos arrojó los siguientes valores Cox y Snell = 0,280 y Nagelkerke = 0,353, los cuales confirman que existe una influencia del uso de cuestionarios generados a través de Quizizz en el aprendizaje del contenido matemático que se desarrolló en esta investigación.

Bolaños et al. (2020) realizaron una investigación con el objetivo de analizar la influencia del uso de herramientas digitales en el aprendizaje de la Geometría en estudiantes de séptimo año de un colegio de Costa Rica. La investigación fue de corte cualitativo con un diseño cuasi experimental. Para recolectar los datos se realizaron observaciones, cuestionarios y notas de campo. Concluyeron que el uso de las herramientas digitales favorece la motivación de los estudiantes y tiene una influencia positiva en el aprendizaje de la Geometría.

Sanabria (2021) elaboró un trabajo de investigación de tipo aplicado y diseño cuasi experimental para determinar la influencia del Quizizz en el desarrollo de las competencias matemáticas en estudiantes de segundo de secundaria de una escuela de Lima. Para la recolección de datos se usaron cuestionarios y los resultados determinaron que el uso del Quizizz influye significativamente en el aprendizaje de las competencias matemáticas, pues el resultado de la Prueba de U de Mann Whitney alcanzó un $p = 0,000 < 0,05$.

Zhao (2019) desarrolló una investigación sobre la eficacia del uso de Quizizz en el aprendizaje de estudiantes de contabilidad. Esta investigación fue de tipo aplicado, y de

diseño experimental. Para la recolección de datos se emplearon diversos cuestionarios y según el análisis de los resultados se llegó a la conclusión que Quizizz es una aplicación fácil de usar, que mejora la participación y reduce la ansiedad de los estudiantes ante las evaluaciones. Además, el autor concluyó que Quizizz motiva a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje pues hace posible diseñar actividades interesantes y divertidas.

1.2. Bases Teóricas

1.2.1. Quizizz

1.2.1.1. Gamificación. Es el proceso de aplicación de los diferentes elementos que hacen tan atractivos a los juegos en diversas situaciones distintas a los juegos, con la finalidad de generar experiencias gratificantes y la experimentación de emociones que fomenten la motivación y el compromiso.

Imagínese, por un momento, que usted se va a preparar para una maratón, o que comienza a aprender un idioma, o que le gustaría cuidar su salud o gestionar las actividades cotidianas de su casa con su familia, o incluso que tiene que esperar en la consulta del médico o del dentista. Son tareas que, aparentemente, parecen aburridas. Con el uso de la Gamificación podría hacer que actividades tan cotidianas, rutinarias y aburridas como las mencionadas anteriormente, se convirtieran en algo mágico y divertido. (Gonzalez, 2016, p.4)

1.2.1.1.1. Gamificación Educativa. Es una metodología que consiste en la aplicación de algunos elementos del juego con la finalidad de mantener la atención de los estudiantes por periodos más largos de tiempo y de esta manera impulsar la participación activa, así como la motivación y el compromiso hacia el aprendizaje. “La gamificación en educación tiende a

incluir los elementos lúdicos con fines didácticos en los procesos de enseñanza-aprendizaje” (Andrade, Marín y Iriarte, 2020, p. 230).

A través de la gamificación educativa podemos romper los paradigmas de las clases tradicionales que muchas veces resultan aburridas y tediosas, puesto que hace posible que el estudiante tenga una mirada diferente sobre el proceso de aprendizaje pues “se divierte y esto produce un desbloqueo y una desinhibición que favorece la adquisición de una conducta que le ayudará en el desarrollo de las actividades matemáticas” (Conchillo, 2017, p. 16).

Esta metodología requiere de mucho compromiso de parte del docente pues es quien diseñará las actividades de aprendizaje adecuando los elementos de los juegos a los contenidos académicos, supervisará que se cumplan las reglas y deberá estar atento ante las dificultades que se presenten para apoyar a los estudiantes. Además, debe conocer los aspectos básicos de la gamificación educativa, puesto que

Al utilizar la gamificación para crear un atractivo durante el aprendizaje se incluyen los elementos que constituyen el juego, la competencia, el reto, la recompensa, las reglas y la atención de estar preparado para no perder. Por ende, los jugadores deben conocer todas las reglas y respuestas para sacar ventaja. (Zavala, 2021, p. 16)

Es importante tener en cuenta que no se trata de utilizar diversos juegos durante las sesiones de aprendizaje, sino de utilizar los elementos de los juegos. De allí que podemos gamificar el proceso de enseñanza aprendizaje aún sin utilizar juegos. Para Gonzalez (2016), la gamificación “pretende influir en el comportamiento de las personas para que realicen ciertas actividades utilizando, para ello, características de los juegos que los hacen atractivos y que aumentan nuestra motivación” (p. 3).

1.2.1.1.2. Ventajas De La Gamificación Educativa. Resulta interesante y motivador saber que esta metodología permita presentar a los estudiantes actividades de aprendizaje

estimulantes para ellos. Algunas de las ventajas de la gamificación educativa según Moreno (2021) son:

- “Motiva al estudiante.
- Desarrolla habilidades y destrezas relacionadas con la participación y la colaboración.
- Favorece el desarrollo de la competencia digital.
- Promueve el trabajo cooperativo.
- Ofrece feedback entre docente y alumno” (párrafo 2).

Una de las mayores ventajas que presenta la gamificación educativa es que promueve el trabajo en equipo, logrando que los estudiantes se comprometan en el logro de un objetivo o meta. Sentirse parte de un equipo y tener una meta hace que los estudiantes se sientan responsables de realizar las actividades de aprendizaje que se les propone, no las sienten como una obligación. Y si a esto le agregamos la mirada lúdica, el estudiante sentirá que aprenden jugando, ellos toman las decisiones de cuántas veces repiten el juego, la emoción por ganar les permite darse la libertad de equivocarse y aprenden sin presiones.

1.2.1.1.3. Desventajas De La Gamificación Educativa. Si bien es cierto que la gamificación educativa presenta muchas ventajas, también presenta algunas desventajas, mencionaremos algunas según Blas (2019):

- Requiere inversión ya sea económica o de tiempo para el docente.
- Los estudiantes se pueden acostumbrar a trabajar solo por los premios.
- Las reglas poco claras puede llevar a algunos estudiantes a querer abandonar.
- Puede impulsar la agresividad y enemistad entre los estudiantes por querer ganar.

De allí la importancia de establecer las reglas claras, el docente debe supervisar de manera constante su cumplimiento y prepararse adecuadamente en el manejo de las TIC.

1.2.1.2. Herramientas Digitales. Hoy en día contamos con una infinidad de herramientas digitales que pueden ser muy útiles para gamificar el proceso de enseñanza aprendizaje. Muchas de estas herramientas son gratuitas y de acceso libre, solo necesitas contar con un correo electrónico. Las versiones de pago ofrecen a los docentes la posibilidad de acceder a más herramientas que le ayuden en su labor educativa, como poder ver las preguntas en la que los estudiantes han presentado mayor dificultad o los resultados de los estudiantes de manera inmediata. Una de estas herramientas digitales es Quizizz.

1.2.1.2.1 Características Del Quizizz. Quizizz (<https://quizizz.com>) un generador virtual de cuestionarios, posee un entorno muy amigable y es de fácil acceso, pues solo se necesita tener una cuenta de correo electrónico. No es necesario ser un experto en tecnología para poder utilizarlo y permite crear cuestionarios originales o utilizar los que están en la plataforma, organizarlos por temas, configurarlos como públicos o privados.

Posee una versión gratuita y otra de pago, ésta última te permite acceder a funciones avanzadas como el aprendizaje adaptativo en la que de un banco de preguntas se pueden generar cuestionarios diferentes.

Esta herramienta digital es muy útil en el ámbito educativo pues se puede utilizar para evaluar a los estudiantes, para que refuercen un tema o para recoger conocimientos previos. No se necesita descargar pues se puede utilizar desde cualquier navegador. Por lo que “se está volviendo cada vez más popular entre el profesorado de todo el mundo como herramienta adicional en sus sesiones de enseñanza y aprendizaje” (Andrade, Marín y Iriarte, 2020, p.230).

Para Huamán (2021) Quizizz presenta las siguientes características: (i) Interactividad, los estudiantes pueden realizar la actividad a manera de concurso; (ii) Flexibilidad, permite realizar los cuestionarios desde cualquier dispositivo electrónico; (iii) Escalabilidad, se puede trabajar con pocos o muchos estudiantes; (iv) Estandarización, permite que los docentes

utilicen cuestionarios creados por otros usuarios. Lo que hace de esta herramienta digital un aliado para los docentes.

Otra característica interesante de esta herramienta digital es que le permite al docente utilizarla en diferentes momentos del proceso enseñanza aprendizaje, puesto que:

Los Quizizz pueden ser usados como si fueran pruebas o exámenes de conocimientos, ya que la aplicación ofrece tres modos de juego, el clásico que es el tipo trivia, el modo equipo que separa los alumnos en grupos para competir y el modo examen individual. (Zavala, 2021, p.20)

De esta manera, los docentes puedes diversificar el uso del Quizizz en el aula. Puede ser usado para recoger conocimientos previos, para verificar el aprendizaje y realizar la retroalimentación respectiva, para afianzar los conocimientos, entre otros.

1.2.1.2.2. Quizizz Como Herramienta Gamificadora. Los cuestionarios se pueden aplicar de manera síncrona o asíncrona. Brindan retroalimentación inmediata, los estudiantes refuerzan sus aprendizajes a modo de juego y al tratar de responder las preguntas más rápido para ganar más puntos van perdiendo el miedo al error, se sienten libres de equivocarse pues no están bajo la presión.

El docente puede configurar las veces que el estudiante puede realizar el cuestionario y al usar el modo aprendizaje adaptativo, cada intento es un cuestionario nuevo. De esta manera, por el afán de ganar el juego, el estudiante termina resolviendo de manera voluntaria más problemas de los que el docente le hubiese asignado.

Consideremos que es importante tanto dominar el área de aprendizaje que desarrollamos como tener la capacidad de generar actividades gamificadas que despierten el interés de los estudiantes, entendiendo que:

El profesor de matemáticas, además de tener un amplio conocimiento matemático, debe poder transformar ese conocimiento para que el alumnado pueda aprenderlo. El

docente debe ser capaz de mostrar al alumno ese contenido mediante actividades y con herramientas que despierten la motivación del mismo de forma que se produzca el aprendizaje. (Conchillo, 2017, p. 13)

En la actualidad, Quizizz se considera como una buena herramienta gamificadora de los aprendizajes, por las características que presenta al utilizar los elementos de los juegos y posibilitar una evaluación con componentes lúdicos.

1.2.2. Motivación

La matemática ha formado parte de nuestra cultura desde sus inicios y está estrechamente relacionada con los avances científicos pues las diferentes realidades en las que nos desenvolvemos hoy en día exigen cada vez más el desarrollo y manejo de habilidades matemáticas que las que se necesitaban hace unos cuantos años. Este mundo caótico lleno de retos nos enfrenta a situaciones en las que para tomar una decisión es imprescindible saber codificar e interpretar información que se nos presenta en diversos lenguajes matemáticos.

Además, es importante considerar que “Las matemáticas desde siempre ha sido el área de conocimiento más complicada para aprender en todos los niveles de la educación, aun así, es el área más aplicada y utilizada en los otros campos del saber” (Jiménez & Jiménez, 2017, p. 2). La utilidad de la matemática supera ampliamente las dificultades que se presentan para su aprendizaje.

La matemática es parte de la formación integral de los estudiantes y los ayuda a interpretar la realidad en la que viven por lo que es un aspecto relevante a considerar en la política educativa de nuestro país. El proceso de enseñanza aprendizaje de la matemática ha sido uno de los temas más estudiados por diversos científicos de la comunidad educativa con el afán de generar una didáctica propia para esta área del conocimiento y mejorarlo.

Para que los estudiantes aprendan algo necesitan sentirse motivados, necesitan querer aprender. La motivación es lo que los impulsa a realizar las actividades de aprendizaje que se les propone, por lo que es importante diseñar actividades que capten el interés de los estudiantes. La gamificación es una estrategia para desarrollar el interés y la motivación de los estudiantes.

La motivación puede ser entendida como un proceso conductual, tal como lo mencionan Herrera et al. al definir la motivación como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (2004, p. 5).

Deci y Ryan (2002), como se citó Egea (2018), identifican 3 tipos de motivación:

- Desmotivación
- Motivación intrínseca
- Motivación extrínseca

1.2.2.1. Motivación Intrínseca. Es aquella motivación que nace del interior de cada uno de nosotros y no se relaciona con factores externos como recompensas o castigos. Egea (2018) menciona dos tipos de motivación intrínseca:

- Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo.
- Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas.

1.2.2.2. Motivación Extrínseca. Es aquella motivación relacionada con factores externos como recompensas o castigos. Para Egea (2018) existen diversas formas de motivación extrínseca:

- Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento.

- Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad.
- Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo.
- Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo.

1.3 Definición De Términos Básicos

1.3.1. Gamificación:

Es el proceso de aplicación de los diferentes elementos que hacen tan atractivos a los juegos en diversas situaciones distintas a los juegos, con la finalidad de generar experiencias gratificantes y la experimentación de emociones que fomenten la motivación, el compromiso, la responsabilidad, la autonomía y las habilidades sociales.

1.3.2. Gamificación Educativa:

Es el proceso de aplicación de algunos elementos del juego en los entornos educativos con la finalidad de mantener la atención de los estudiantes, de impulsar la participación activa, así como la motivación y el compromiso hacia el aprendizaje.

1.3.3. Herramientas Digitales:

Las herramientas digitales son paquetes informáticos y aplicaciones conectados a Internet que, a través de un dispositivo electrónico, nos permiten interactuar con la tecnología y hacer uso eficiente de ella para comunicarnos, acceder a la información, generar actividades virtuales, entre otras cosas.

1.3.4. Quizizz:

Es una herramienta digital que permite crear cuestionarios gamificados, donde se utilizan elementos de los juegos para brindar una experiencia lúdica al usuario, además, permite evaluar a los estudiantes de manera divertida, aumentando la motivación y el compromiso.

1.3.5. Motivación:

Es la disposición que tiene una persona para hacer algo, que le permite modificar su conducta para lograr un objetivo.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1. Formulación De Hipótesis y Derivadas

2.1.1. Hipótesis General

Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

2.1.2. Hipótesis Específicas

Quizizz influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

2.2. Operacionalización De Variables

Variable Independiente (VI): Quizizz

Variable Dependiente(VD): Motivación

Operacionalización de variables

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | SUBVARIABLES | INDICADORES | |
|----------------|---|-------------------------------|--|-----------------------|
| VI. Quizizz | Quizizz es una plataforma virtual gratuita que permite generar cuestionarios online, los cuales pueden ser desarrollados ya sea como un juego en la clase, como tarea para la casa, a manera de repaso o como un examen. (Ruiz, 2019) | Gamificación | - Gamificación educativa - Ventajas de la gamificación educativa. - Desventajas de la gamificación educativa. (Zavala, 2021) | MÓDULO DE APRENDIZAJE |
| | | Herramientas digitales | - Características del Quizizz. - Quizizz como herramienta gamificadora. (Ruiz, 2019) | |

| VARIABLES | DEFINICIÓN CONCEPTUAL | SUBVARIABLES | INDICADORES | TÉCNICAS | INSTRUMENTOS |
|-------------------|---|------------------------------|---|--------------|-------------------------|
| VD. Motivación | La motivación puede ser entendida como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (Herrera et al., 2004, p. 5). | Motivación intrínseca | - Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. - Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. (Egea, 2018) | CUESTIONARIO | FORMULARIO DE PREGUNTAS |
| | | Motivación extrínseca | - Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. - Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. - Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. - Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. (Egea, 2018) | | |

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

3.1. Diseño metodológico

3.1.1. Tipo y nivel de investigación

Esta investigación es de tipo aplicada con nivel explicativo, pues busca determinar la influencia del Quizizz en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022, para lo cual se aplica un módulo de aprendizaje basado en Quizizz y luego se recolectan datos para analizarlos. Según Hernández y Mendoza los estudios explicativos se aplican cuando “su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta, o por qué se relacionan dos o más variables” (2018, p. 112).

3.1.2. Enfoque Cuantitativo

Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo pues pretende dar respuesta a las preguntas planteadas y probar las hipótesis sobre las características de la población involucrada en el estudio. Para la obtención de los datos se aplican instrumentos a los individuos que forman la muestra, posteriormente se desarrolla el respectivo análisis

estadístico con la finalidad de determinar con mayor precisión algunos modelos de conducta de la población.

3.1.3. Diseño de Investigación

Este estudio presenta un diseño pre experimental de corte transversal, pues solo se contó con un grupo de control al cual se le aplicó un pretest y un postest, los datos se recolectaron solo en el segundo trimestre del año 2022. El diseño se muestra en la Figura 1.

Diseño de investigación pre experimental

Diseño de la investigación

GE: O1 -----x-----O2

Donde:

GE: Grupo Experimental

X: Manipulación de la variable independiente: **Quizizz**

O1: Pretest

O2: Postest

3.2. Diseño muestral

3.2.1. Población

La población está formada por los 137 estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro 2022, pues se considera que estos estudiantes cumplen con las características que se requieren para esta investigación y se tomó en cuenta que “La población puede ser definida como el total de las unidades de estudio, que contienen las características requeridas, para ser consideradas como tales” (Ñaupas et al, 2018, p. 334).

3.2.2. Muestra

La muestra para esta investigación es de 103 estudiantes, que representan el 75% de la población, se calculó mediante la fórmula de tamaño muestral con un nivel de confianza del 95% y 5% de margen de error. Esta muestra al “ser representativa de la población permite la generalización de los resultados obtenidos en ella a toda la población” (Ñaupas et al, 2018, p. 334).

3.2.3. Criterios de inclusión

- Estudiantes que asistan el día de la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que tienen entre 14 y 15 años de edad.
- Estar matriculados en Tercero de Secundaria.
- Consentimiento informado para participar de manera voluntaria.

3.2.4. Criterios de exclusión

- Estudiantes que no asistan el día de la aplicación de los instrumentos.
- Estudiantes que no tienen entre 14 y 15 años de edad.
- Estudiantes de otros grados de Secundaria.
- Estudiantes que no aceptaron participar en la investigación.

3.3. Técnicas de recolección de datos

3.3.1. Técnica

Para la presente investigación se utilizó la técnica de la encuesta. Esta técnica presenta como característica principal que la recolección de datos se da a través de preguntas y tiene como objetivo obtener de forma metódica algunas medidas relacionadas con los conceptos relativos al problema de investigación previamente determinado. (López & Fachelli, 2016)

3.3.2. Instrumentos

Para la **Variable Independiente** se elaboró un módulo de aprendizaje de 4 semanas de duración donde se aplicaron diversos Quizizz para los temas de Matemática que se desarrollaron durante ese tiempo.

El instrumento para la recolección de datos en esta investigación fue la encuesta, que según Bourke et al. (2016), citado por Hernández-Sampieri y Mendoza (2018), es un conjunto de preguntas relacionadas a una o más variables.

Quevedo et al. (2016) han elaborado un instrumento para evaluar la motivación escolar denominado cuestionario EMPA, en el que se evalúan tanto la motivación intrínseca como extrínseca. Para la **Variable Dependiente** se adaptó este cuestionario y para validarlo se adaptó el Formato de Validación de Escobar y Cuervo (2008). Este instrumento, fue sometido al juicio de tres expertos de la especialidad con Grado Académico de Magister, quienes lo validaron. Los resultados de la encuesta tendrán una interpretación directa por lo que un mayor puntaje expresa que el estudiante posee una mayor motivación hacia el estudio.

Para la aplicación del módulo y del cuestionario se solicitó permiso a la Directora General del colegio. El cuestionario se ejecutó en modalidad virtual a través de un link y se requirió el género y la edad de los estudiantes.

3.4. Técnicas Estadísticas para el Procesamiento de la Información

Se utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para la prueba de hipótesis. Luego, se procederá a realizar la tabulación correspondiente, la discusión de los resultados propios, comparándolos con resultados de otras investigaciones similares.

3.5. Aspectos Éticos

Para desarrollar el presente estudio se coordinó previamente con la Directora General de la institución educativa, para conseguir la aprobación y los permisos respectivos y así poder aplicar los instrumentos diseñados a los estudiantes que forman la muestra.

En el informe de esta investigación se dio crédito a todos los autores consultados, realizando una lista de las obras de donde se hayan extraído citas directas o indirectas, teniendo en cuenta el código de ética de la APA, suprimiendo de esta manera cualquier intención de plagio o copia durante la búsqueda y el análisis de la información.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1. Análisis De Estadística Descriptiva

Se presentan los resultados descriptivos de los datos obtenidos por el grupo experimental tanto en el pretest como en el posttest relacionados con la Motivación. También se presentan los resultados de cada una de las dimensiones estudiadas: Motivación intrínseca y Motivación extrínseca.

4.1.1. Variable Dependiente: Motivación

Tabla 1

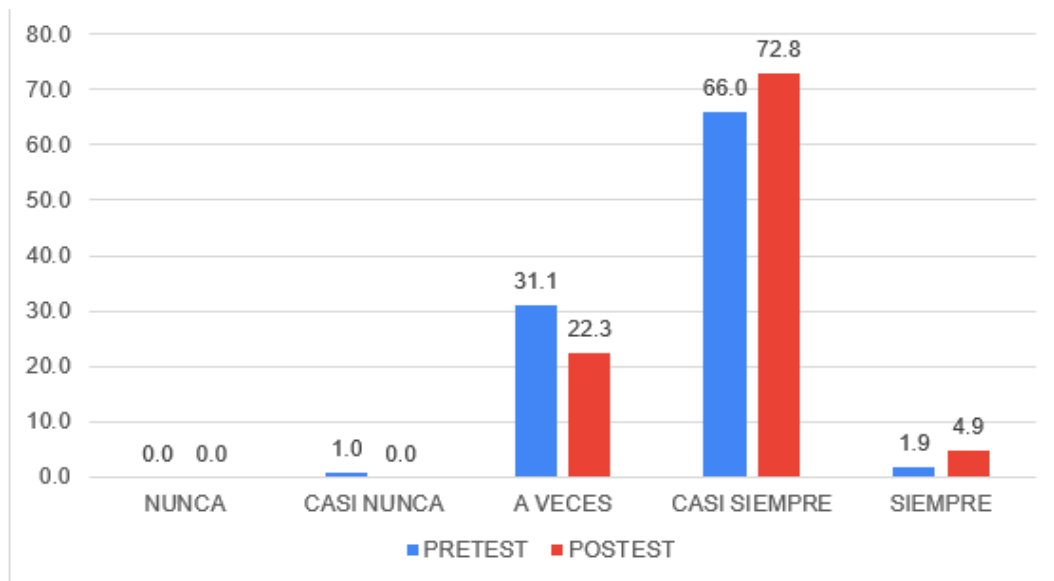
Tabla de frecuencias de la variable dependiente en el grupo experimental

| MOTIVACIÓN | PRETEST | | POSTEST | |
|--------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| NUNCA | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 |
| CASI NUNCA | 1 | 1.0 | 0 | 0.0 |
| A VECES | 32 | 31.1 | 23 | 22.3 |
| CASI SIEMPRE | 68 | 66.0 | 75 | 72.8 |
| SIEMPRE | 2 | 1.9 | 5 | 4.9 |
| Total | 103 | 100.0 | 103 | 100.0 |

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

Figura 1:

Motivación en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática



Nota: La figura muestra el nivel de motivación en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes del grupo experimental. Fuente: Elaboración propia.

Según los datos observados en la tabla 3 y la figura 1, se pueden observar los resultados del pretest y posttest del grupo experimental con relación a la motivación. En el caso del pretest, el 67.9% de los estudiantes manifestaron estar casi siempre o siempre motivados en sus procesos de aprendizaje en el área de Matemática. Mientras que en el caso del posttest, el 77.7% de los estudiantes indicaron estar en un estado de motivación de casi siempre o siempre.

Al analizar los resultados de la motivación en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática, se observa que existen diferencias significativas entre el pretest y el posttest, al evidenciarse un aumento de casi el 10% en los niveles casi siempre y siempre.

4.1.2. Dimensión 01: Motivación Extrínseca

Tabla 2

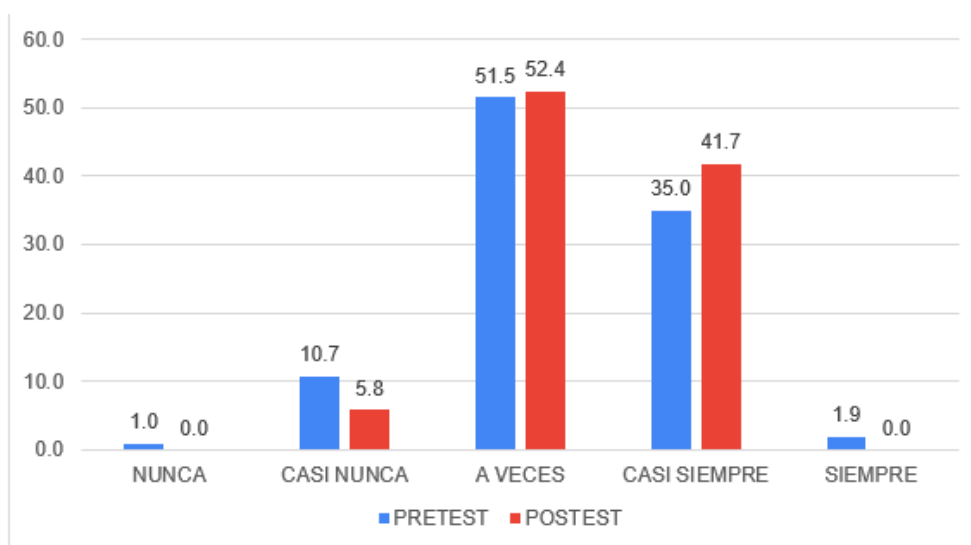
Tabla de frecuencias de la dimensión 01 en el grupo experimental

| D1: MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA | PRETEST | | POSTEST | |
|------------------------------|------------|------------|------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| NUNCA | 1 | 1.0 | 0 | 0.0 |
| CASI NUNCA | 11 | 10.7 | 6 | 5.8 |
| A VECES | 53 | 51.5 | 54 | 52.4 |
| CASI SIEMPRE | 36 | 35.0 | 43 | 41.7 |
| SIEMPRE | 2 | 1.9 | 0 | 0.0 |
| Total | 103 | 100.0 | 103 | 100.0 |

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

Figura 2:

Motivación Extrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática



Nota: La figura muestra el nivel de motivación extrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes del grupo experimental. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 2 y la figura 2 se pueden observar los resultados del pretest y posttest del grupo experimental con relación a la motivación extrínseca. Con respecto a los resultados del pretest, encontramos que el 36.9% de los estudiantes manifestaron estar casi siempre o

siempre motivados de manera extrínseca en relación a sus procesos de aprendizaje en el área de Matemática.

En relación a los resultados del postest, el grupo experimental se observa que 41.7% de los estudiantes manifestaron estar casi siempre o siempre motivados de manera extrínseca en relación a sus procesos de aprendizaje en el área de Matemática.

Al analizar los resultados de la motivación extrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática, se observa que existen diferencias mínimas entre el pretest y el postest, al evidenciarse un aumento de un poco menos del 5% en los niveles casi siempre y siempre.

4.1.3 Dimensión 02: Motivación intrínseca

Tabla 3

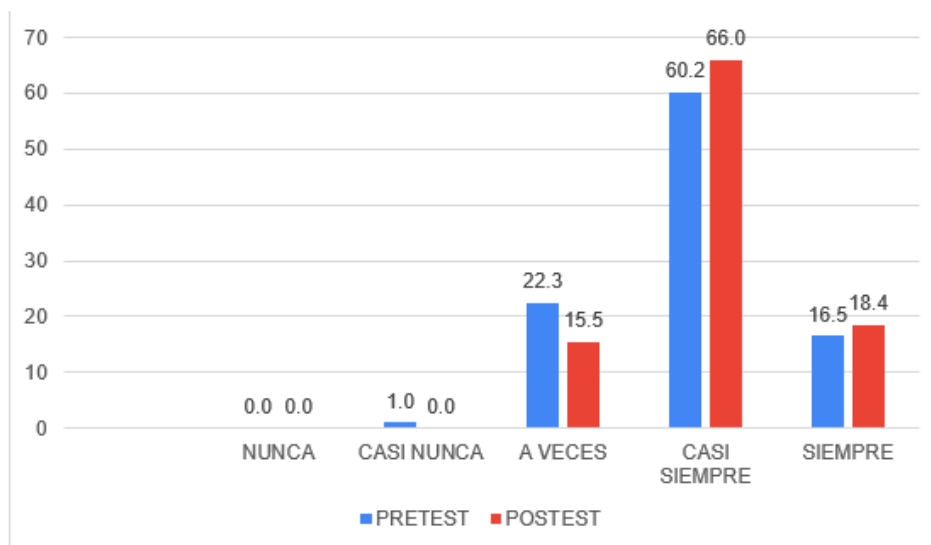
Tabla de frecuencias de la dimensión 02 en el grupo experimental

| D2: MOTIVACIÓN INTRÍNSECA | <i>PRETEST</i> | | <i>POSTEST</i> | |
|--------------------------------------|----------------|------------|----------------|------------|
| | Frecuencia | Porcentaje | Frecuencia | Porcentaje |
| NUNCA | 0 | 0.0 | 0 | 0.0 |
| CASI NUNCA | 1 | 1.0 | 0 | 0.0 |
| A VECES | 23 | 22.3 | 16 | 15.5 |
| CASI SIEMPRE | 62 | 60.2 | 68 | 66.0 |
| SIEMPRE | 17 | 16.5 | 19 | 18.4 |
| Total | 103 | 100.0 | 103 | 100.0 |

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

Figura 3:

Motivación Intrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática



Nota: La figura muestra el nivel de motivación intrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática en los estudiantes del grupo experimental. Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 3 y la figura 3 se aprecian los resultados del pretest y postest del grupo experimental. Con relación a los resultados del pretest, se observa que el 76.7% de los estudiantes se encuentran casi siempre o siempre motivados de manera extrínseca en sus procesos de aprendizaje en el área de Matemática.

Con respecto a los resultados del postest, se puede observar que el 84.4% de los estudiantes se encuentran casi siempre o siempre motivados de manera extrínseca en sus procesos de aprendizaje en el área de Matemática. El dato más resaltante es que en los niveles de motivación intrínseca nunca y casi nunca, tanto en el pretest y el postest los porcentajes son casi 0% en ambos casos.

Al analizar los resultados en la motivación intrínseca, estos reflejan que existen diferencias significativas los resultados del pretest y el postest, al evidenciarse un aumento de casi el 8% en los niveles casi siempre y siempre.

4.2. Prueba de Hipótesis

Para las pruebas de hipótesis se seleccionaron los siguientes análisis estadísticos:

Revisión del tipo de variable y dimensiones

- Variable dependiente: Motivación.
- Dimensión 01: Motivación extrínseca
- Dimensión 02: Motivación intrínseca

Grupos de trabajo

Cantidad de Grupos: 01 (Experimental conformado por 103 estudiantes)

Momentos: 02 (pre prueba y post prueba, para los estudiantes del grupo experimental)

Para el presente trabajo de investigación utilizó la prueba no paramétrica de Wilcoxon, donde se consideró un margen de error menor al 5% (0,05). Los resultados de esta prueba proporcionaron lo siguiente:

Prueba de la Hipótesis General

Hi: Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Ho: Quizizz no influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Tabla 4

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis general - grupo experimental

| Estadísticos de prueba ^a | |
|-------------------------------------|---------------------|
| | MOTIVACIÓN |
| Z | -2.475 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | 0.013 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

p_valor = 0.013

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

De acuerdo con la tabla 4, el valor de significancia hallado (0.013) en el grupo experimental fue menor al establecido (0.050), demostrando que existen diferencias significativas entre los resultados de la motivación de los estudiantes en el pretest y el postest.

Ante esta evidencia, se puede afirmar, que Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la prueba de Wilcoxon, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna: Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Prueba de la Hipótesis Específica 01

Hi: Quizizz influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Ho: Quizizz no influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Tabla 5

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 01 - grupo experimental

| Estadísticos de prueba ^a | |
|-------------------------------------|------------------------------|
| | D1: MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA |
| | -1.581 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | 0.114 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

p_valor = 0.114

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

Como se observa en la tabla 5, el valor de significancia hallado (0.114) resultó mayor al establecido (0.050), lo que demuestra que se no existen diferencias significativas en los resultados del pretest y el postest en el grupo experimental.

Por lo expuesto, se puede afirmar que Quizizz no influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Prueba de la Hipótesis Específica 02

Hi: Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Ho: Quizizz no influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Tabla 6

Resultados de la prueba de Wilcoxon para la hipótesis específica 02 - grupo experimental

| Estadísticos de prueba ^a | |
|-------------------------------------|---------------------|
| D2: MOTIVACIÓN INTRÍNSECA | |
| Z | -2.117 ^b |
| Sig. asintótica (bilateral) | 0.034 |

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon.

b. Se basa en rangos negativos.

p_valor = 0.034

NOTA: Resultados obtenidos en SPSS

Como se aprecia en la tabla 6, el valor de significancia hallado (0.034) ha sido menor al establecido (0,050), verificando que existen diferencias significativas en el grupo experimental, respecto a los resultados del pretest y el postest.

En función de estos resultados, se puede afirmar que Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

A raíz de los resultados obtenidos en la prueba de Wilcoxon, la hipótesis nula es rechazada y se acepta la hipótesis alterna: Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

En base a los resultados descritos en el capítulo anterior, se presenta la discusión respecto a la hipótesis principal:

Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Se logró comprobar su veracidad de forma estadística pues alcanzó un valor $p=0.013$ que es menor a la tolerancia de significancia ($p<0.050$) permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aprobar la hipótesis alterna. Los resultados mostraron que existe una influencia positiva entre la plataforma Quizizz y la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro. Se puede afirmar que Quizizz es una herramienta gamificadora que influye positivamente en la motivación para aprender. Estos resultados son similares a los de Almeida (2020), quien realizó una investigación titulada *Aprendizaje en el área de matemáticas: una propuesta pedagógica desde la gamificación*, de tipo proyectiva y cuyo producto final fue la creación de una propuesta pedagógica que tiene como base la Gamificación para fomentar la motivación. Una de las conclusiones de esta investigación fue que la Gamificación contribuye a que los estudiantes se sientan más motivados a aprender y

recomienda que se realice un seguimiento a la motivación de los estudiantes que son expuestos a elementos gamificadores durante sus procesos de aprendizaje.

En la investigación titulada *GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense*, realizada por Bolaños et al. (2020), los investigadores también concluyeron que el uso de herramientas digitales como Quizizz favorece la motivación de los estudiantes pues se mostraron más atentos y entusiasmados con los temas desarrollados durante su aplicación. Además, señalaron que Quizizz facilitó la evaluación formativa del aprendizaje y que contribuyó con la mejora de motivación de los estudiantes, pues permitió desarrollar una sana competencia entre ellos.

Por otro lado, Zhao (2019) desarrolló la investigación titulada *Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom* en la que concluyó que Quizizz motiva a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje y es un gran aliado del docente a la hora de realizar la gamificación en el aula pues hace posible diseñar actividades interesantes y divertidas. Además, los estudiantes manifestaron que Quizizz era fácil de usar, que los ayudaba a mejorar su participación en el aula, a reducir la ansiedad frente a los exámenes y que prefieren un examen en esta plataforma que en papel.

Además, Huaman (2020) realizó la investigación titulada *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada*. En esta investigación no solo recolectó datos relacionados con el aprendizaje de las funciones reales, sino que además recolectó datos relacionados con la percepción que tienen los estudiantes acerca del uso del Quizizz. Una de las dimensiones analizadas fue la interactividad y para evaluarla se tomaron en cuenta el aspecto amigable, la motivación y lo comprensible del Quizizz. Según los resultados casi el 70% de los estudiantes consideran que la interactividad en el Quizizz es favorable pues incrementa la motivación hacia el aprendizaje.

Por su parte, Andrade, Marín y Iriarte (2020) realizaron una investigación titulada *La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizizz*. En una de sus conclusiones afirman que Quizizz “mejora el nivel de interactividad de los estudiantes, lo que les ayuda a estar activos en clase y tener un aprendizaje colaborativo, aumentando su participación en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (p. 234). Además, estos autores recomiendan la implementación del Quizizz en las diferentes sesiones de aprendizaje pues permite realizar un seguimiento más cercano a los estudiantes. Según las afirmaciones anteriores podemos concluir que el uso de la plataforma Quizizz mejora la motivación de los estudiantes, lo que se traduce en una mayor participación en sus procesos de aprendizaje.

En este sentido, al haberse comprobado la hipótesis principal, se puede afirmar que Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercero de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

De esta manera, la plataforma Quizizz se establece como una herramienta digital efectiva para la gamificación de las sesiones de clases y para mejorar la motivación de los estudiantes. Pues además de tener un entorno amigable que permite que el usuario pueda navegar con libertad, le brinda una retroalimentación rápida y real, a medida que el estudiante va respondiendo las preguntas la plataforma le indica si su respuesta es correcta o no, incluso le muestra la respuesta correcta, si el docente lo programa con esa función. Esta característica es una de las más atractivas para los estudiantes

Es importante mencionar que los estudiantes que participaron en este estudio tuvieron acceso libre a una red de internet estable a través de la red Wifi del colegio, además todos tenían acceso libre a internet en sus casas, contaban con un dispositivo electrónico con el que podían realizar las actividades asignadas en Quizizz, ya sea en casa o en el colegio (Smartphone, Tablet, Laptop, PC). En una realidad donde no se cuente con estos medios los resultados podrían haber sido diferentes.

Con respecto a la primera hipótesis derivada,

Quizizz influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

No se logró comprobar su veracidad de forma estadística pues alcanzó un valor $p=0.114$ que es mayor a la tolerancia de significancia ($p<0.050$) permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar la hipótesis alterna y aprobar la hipótesis nula. Por lo expuesto, se puede afirmar que Quizizz no influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Es importante mencionar que la motivación extrínseca es aquella que se basa en un factor externo y cuando desaparece el factor externo, desaparece la motivación extrínseca. Para Conchillo (2017) la motivación extrínseca se da cuando el estudiante “aprende no por satisfacción personal sino por las ventajas que conlleva ese aprendizaje, es decir, los premios o recompensas que con ello va a conseguir” (p. 17). En principio se pensó que Quizizz, al ser un factor externo, influiría de manera positiva en la motivación extrínseca, sin embargo, luego de esta investigación aún nos queda la duda pues a pesar de haberse rechazado la hipótesis alterna, los resultados de los datos relacionados con la motivación extrínseca en los procesos de aprendizaje en el área de Matemática muestran que existen diferencias, aunque mínimas, entre el pretest y el posttest, además se evidencia un aumento cercano al 5% en los niveles casi siempre y siempre.

En la encuesta aplicada a los estudiantes se consideró una escala con puntuación máxima de 5 puntos para cada pregunta: Nunca (1 punto), Casi nunca (2 puntos), A veces (3 puntos), Casi siempre (4 puntos) y Siempre (5 puntos). Para medir la motivación extrínseca se evaluaron 4 tipos de motivación extrínseca, cuyos puntajes promedios fueron:

- Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento.

Pretest: 3.50

Postest: 3.50

- Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad.

Pretest: 2.59

Postest: 2.72

- Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo.

Pretest: 3.14

Postest: 3.26

- Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo.

Pretest: 4.11

Postest: 4.19

Como se puede apreciar, los resultados, tanto del Pretest como del Postest son similares para los 4 tipos de motivación extrínseca. El tipo de motivación extrínseca que logró el máximo puntaje, correspondiente al nivel Casi siempre, es la motivación por regulación integrada, que determina si el estudiante asume la tarea como propia, aunque siga siendo un medio para conseguir algo. Cabe resaltar que, a pesar que se evidencia una ligera mejora en 3 de los 4 tipos de motivación extrínseca, uno de ellos no registró cambios en el puntaje promedio y que todos empezaron en un determinado nivel y continuaron en el mismo nivel luego de la intervención con Quizizz.

Es importante rescatar, que el desarrollo de la motivación durante esta investigación se ha visto afectado por diversos factores, como son el cambio de modalidad virtual a presencial, la necesidad de socialización, la pobreza de los saberes previos y la ansiedad que les produce el enfrentar una prueba con papel y lápiz. Quizizz le brinda al docente una buena oportunidad de conectar ambos mundos, el virtual y el presencial, permitiendo que el estudiante se enfrente a las evaluaciones en un entorno más conocido, pues ha trabajado

dos años en virtualidad. Los elementos de juego que utiliza como avatars, puntos extras, potenciadores, tabla de líderes, vida extra, preguntas de rescate entre otros hace que los estudiantes se sientan más motivados. Además, la retroalimentación inmediata permite que los estudiantes identifiquen sus errores de manera personal, puedan hacer una reflexión y una mejora en sus aprendizajes. Es decir, que les ayuda a ser más autónomos en sus aprendizajes.

Cabe mencionar que los estudiantes que participaron en este estudio consideran que el curso de Matemática es bastante tedioso y que incluso algunos de ellos manifiestan que no son buenos para los números y sus propios padres alimentan esta falsa creencia. Acaban de pasar dos años en virtualidad donde los estímulos extrínsecos abundaban, por lo que para ellos la motivación extrínseca ha sido bastante estimulada. La motivación por regulación introyectada, que se desarrolla para evitar la culpa o ansiedad fue la que logró el menor puntaje, correspondiente al nivel A veces, probablemente por lo que se mencionó líneas arriba.

Con respecto a la segunda hipótesis derivada,

Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Se logró comprobar estadísticamente su veracidad pues se alcanzó un valor de $p=0.034$ que es menor a la tolerancia de significancia ($p<0.050$) permitida para este tipo de investigaciones, lo que permite rechazar la hipótesis nula y aprobar la hipótesis alterna. Por lo expuesto, se puede afirmar que Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Este resultado puede tener una explicación si consideramos que Quizizz, además de ser amigable con el usuario y brindarle una experiencia gamificable de aprendizaje, por los

elementos de juego que utiliza, realiza una retroalimentación inmediata al validar la respuesta que marca el estudiante o al mostrar las respuestas correctas, esta característica desarrolla la seguridad del estudiante durante sus procesos de aprendizaje lo que estaría influenciando en la mejora de su motivación intrínseca.

Por otro lado, Conchillo (2017) afirma que “Motivación intrínseca, es cuando el alumno realiza una actividad por el placer de aprender o la satisfacción de entender algo nuevo” (p. 17). Este tipo de motivación es más intensa y perdura más en el tiempo pues no depende de factores externos para su desarrollo.

En la encuesta aplicada a los estudiantes se consideró una escala con puntuación máxima de 5 puntos para cada pregunta: Nunca (1 punto), Casi nunca (2 puntos), A veces (3 puntos), Casi siempre (4 puntos) y Siempre (5 puntos). Para medir la motivación intrínseca se evaluaron 2 tipos de motivación intrínseca, cuyos puntajes promedios fueron:

- Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo.

Pretest: 3.64

Posttest: 3.77

- Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas.

Pretest: 4.13

Posttest: 4.19

Según estos resultados, a pesar que los puntajes fueron altos en el Pretest, el Posttest registró una mejora en los 2 tipos de motivación intrínseca, alcanzando el puntaje más alto la motivación de logro, que mide la satisfacción por lograr las metas propuestas.

Por lo tanto, podemos afirmar que Quizizz es una plataforma digital que permite gamificar las sesiones de aprendizaje y que su carácter lúdico brinda a los estudiantes experiencias gratificantes de aprendizaje por lo que influye positivamente en la motivación en los procesos de aprendizaje, lo que se evidenció más en la motivación intrínseca, pues los

resultados indican que mejoraron sus niveles de la satisfacción de aprender algo nuevo y de la satisfacción por lograr metas propuestas.

De esta manera, la plataforma Quizizz brinda a los docentes una oportunidad para gamificar sus evaluaciones o tareas, lo que le permite crear cuestionarios para las diversas etapas de las sesiones de aprendizaje. Puede usarlo para recoger saberes previos y poder trabajar a partir de ellos, puede usarlo durante el desarrollo de los contenidos para verificar si los estudiantes están comprendiendo y puede usarlo como evaluación final para recoger los saberes de los estudiantes relacionados con el tema desarrollado.

Es importante señalar, que los estudiantes que participaron en esta investigación han migrado de la educación remota a la educación presencial. Fueron dos años de aprendizaje para adecuarse a la virtualidad y ahora que están en presencialidad tienen prioridades más fuertes que adquirir nuevos aprendizajes, como lo es la revinculación social y el desarrollo socio-emocional que se vio truncado por el aislamiento obligado por la pandemia. Son adolescentes de 14 a 15 años, cuyas prioridades no son las académicas sino las socio-emocionales, aún no han desarrollado por completo la autonomía en sus aprendizajes y dependen mucho de estrategias motivacionales para trabajar en el área de Matemática. Es una lucha constante para lograr que deseen realizar las actividades que reforzarán sus aprendizajes, una forma de animarlos es a través de actividades gamificadas como las que se pueden diseñar a través de Quizizz.

Estos resultados son similares a los resultados de la investigación titulada Uso de Quizizz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19, realizada con estudiantes del tercer al sexto grado de primaria, en la cual los autores afirman que “En la motivación intrínseca, el uso de Quizizz favoreció el proceso de aprendizaje, porque evidenció que las estudiantes al utilizar esta herramienta sienten satisfacción y seguridad en ellas, porque pueden controlar su proceso de aprendizaje” (Alvarez et al., 2020, p. 62). A partir de esta afirmación, se puede deducir que los estudiantes se sienten motivados para a trabajar de manera más autónoma en pro de sus aprendizajes

cuando utilizan Quizizz pues les permite controlar sus tiempos de respuestas, es decir que pueden avanzar a su propio ritmo, disminuyendo de esta manera la ansiedad que provoca en los estudiantes el enfrentarse a evaluaciones con papel y lápiz.

Cabe mencionar que los estudiantes involucrados en esta investigación vienen de haber trabajado dos años en virtualidad, estaban acostumbrados a desenvolverse a través de diversos medios digitales para demostrar sus aprendizajes. Esta conducta aprendida es la que provoca en ellos cierta ansiedad cuando se enfrentan a las evaluaciones con papel y lápiz, pues no se sienten seguros de sus respuestas o procedimientos. La retroalimentación inmediata que brinda Quizizz a la hora de resolver un cuestionario le brinda al estudiante el refuerzo oportuno y la satisfacción de comprobar sus aprendizajes. Considero que Quizizz es como un puente que ayuda a los estudiantes a transitar de la virtualidad a la presencialidad.

Por ello, si los docentes les proponemos a los estudiantes actividades en entornos digitales gamificados se puede mejorar la motivación para el aprendizaje de la Matemática que es una de los cursos que más resistencia pone este grupo de estudiantes. Quizizz es una plataforma digital que además de ser un elemento gamificador ayuda a los estudiantes a reforzar sus aprendizajes y a sentirse más seguros durante el proceso de aprendizaje y en especial durante las evaluaciones. Sin embargo, no todas las evaluaciones pueden ser a través de Quizizz, esta plataforma es más que nada para motivar a los estudiantes y reforzar sus aprendizajes, también se debe evaluar con papel y lápiz para que puedan demostrar sus aprendizajes y la manera como justifican sus procedimientos. A través de la práctica con Quizizz los estudiantes llegan con más seguridad y menos ansiosos a sus evaluaciones finales escritas.

Finalmente, es necesario mencionar que el rol del docente como ente motivador de los procesos de aprendizaje es muy importante en este tipo de estudios, pues es parte importante del desarrollo de la motivación de los estudiantes. Es el pilar en el que se sostendrán los estudiantes cuando tengan dudas y debe tener siempre un discurso positivo y alentador hacia los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

CONCLUSIONES

Después del análisis y discusión de los resultados estadísticos obtenidos en la presente investigación y según la prueba de Wilcoxon no paramétrica para medir la variable “motivación”, donde el resultado de comparar los valores entre el pretest y el posttest arroja un p valor de 0.013 menor al 0.050, se determina que se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna por lo que se puede afirmar que: Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

Con respecto a la primera dimensión estudiada “motivación extrínseca”, también se hizo uso de la prueba de Wilcoxon no paramétrica para comparar los valores entre el pretest y el posttest, lo cual arrojó un p valor de 0.114 mayor al 0.050, con lo que se determina el rechazo de la hipótesis alterna y la aceptación a la hipótesis nula, por lo que se afirma que: Quizizz no influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

En relación a la segunda dimensión estudiada “motivación intrínseca”, de la misma manera se hizo uso de la prueba de Wilcoxon no paramétrica para comparar los valores entre el pretest y el posttest, lo cual arrojó un p valor de 0.034 menor al 0.050, con lo que se determina el rechazo de la hipótesis nula y la aceptación a la hipótesis alterna, lo que confirma que: Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022.

RECOMENDACIONES

Se recomienda que se capacite a los docentes del Colegio María Reina Marianistas para desarrollar sus competencias digitales y poder llegar a los estudiantes de hoy, particularmente en temas relacionados con gamificación educativa y juegos educativos virtuales, específicamente en el uso de la plataforma Quizizz y que forme parte de las sesiones de aprendizaje pues se ha demostrado que influye positivamente en la motivación de los estudiantes. Además, considerando que esta investigación se realizó en el curso de Matemática se recomienda a los docentes, en especial a los de Matemática, que diseñen cuestionarios en Quizizz y los apliquen en sus sesiones de aprendizaje, para fomentar la interactividad de los estudiantes y así puedan mejorar su motivación y autonomía.

Considerando que los resultados de esta investigación corresponden a 103 estudiantes de Tercero de Secundaria, se recomienda ampliar la investigación a todos los estudiantes de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas, pues los resultados podrían variar y darnos más luces para mejorar la motivación extrínseca de los estudiantes. Además, sería conveniente incrementar las investigaciones en la línea del uso de las TIC y de las herramientas digitales que nos ofrece el internet pues la educación debe responder a los avances tecnológicos y se deben ir insertando en los planes de estudio.

Además, se recomienda fortalecer los entornos digitales existentes en el Colegio María Reina Marianistas con la incorporación de plataformas gamificadoras como el Quizizz pues se ha demostrado que influye en la motivación intrínseca de los estudiantes, además permiten desarrollar las competencias digitales tanto de los docentes como de los estudiantes. También, sería conveniente profundizar sobre el alcance que tienen las herramientas digitales para gamificar los entornos de aprendizaje a través de plataformas que usan los elementos del juego y permiten a los docentes presentar a los estudiantes actividades de aprendizaje más atractivas y acordes con la realidad digital en la que se desenvuelven.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Almeida, M. (2020). *Aprendizaje en el área de matemáticas: una propuesta pedagógica desde la gamificación* [Tesis de Maestría, Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

<http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18226>

Andrade, L., Marín, I. & Iriarte, M. (2020). La influencia de la gamificación en el aprendizaje con la aplicación Quizziz. En Aguaded, I. y Vizcaíno, A. (Eds.), *Redes sociales y ciudadanía: hacia un mundo ciberconectado y empoderado* (Primera ed., pp. 229-235). Alfamed.

<https://redalfamed1.wixsite.com/redesy Ciudadania>

Blas, J. (26 de junio de 2019). Gamificación en el aula. *Didactia*.

<https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>

Bolaños, A., Ruiz, M., Alonso, B., Bermúdez, I. & Bolaños, V. (2020). GeoGebra, Quizizz, PowToon y Kahoot como recursos tecnológicos en la enseñanza de la Geometría en séptimo año de la Educación General Básica costarricense. *Dialnet*, 20(34), p. 61-73.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7689770>

Chafloque, E. (2020). *Juegos pedagógicos virtuales y el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de séptimo grado del Colegio Innova Schools* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/46536>

Conchillo, M. (2017). *¿Cómo motivar a nuestros alumnos? La gamificación* [Tesis de Maestría, Universidad de Almería].

<http://repositorio.ual.es/handle/10835/5911>

Egea, M. (2018). Motivación y emoción en el ámbito educativo. *Fundación Universitaria San Pablo CEU*.

<http://opendata.dspace.ceu.es/handle/10637/9726>

Escobar, J. & Cuervo, A. (2008). Validez de contenido y juicio de expertos: una aproximación a su utilización. *Avances en Medición*, 6, 27–36.

https://www.humanas.unal.edu.co/lab_psicometria/download_file/view/171/250

Gonzalez, M. (2016). *Gamificación. Hagamos que aprender sea divertido* [Tesis de Maestría, Universidad Pública de Navarra].

<https://academica-e.unavarra.es/handle/2454/21328>

Hernández, R. & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.

Herrera, F., Ramírez, M. I., Roa, J. M. & Herrera, I. (2004). Tratamiento de las creencias motivacionales en contextos educativos pluriculturales. *Revista Iberoamericana De Educación*, 34(1), 1-21.

<https://rieoei.org/RIE/article/view/2885/3818>

Huaman, J. (2020). *Uso de la herramienta quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada* [Tesis de Maestría, Universidad César Vallejo].

https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_BJE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jiménez, J. & Jiménez, S. (2017). GeoGebra, una propuesta para innovar el proceso enseñanza-aprendizaje en matemáticas. *Revista Electrónica Sobre Tecnología, Educación Y Sociedad*, 4(7).

<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/654>

López, P. & Fachelli, S. (2016). La encuesta. En *Metodología de la Investigación Social Cuantitativa*, (1era ed., pp. 1-41). Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona.

<https://ddd.uab.cat/record/163567>

Moreno, A. (29 de abril de 2021). ¿Conoces las ventajas de la Gamificación y las herramientas para iniciarte en ella? *Tiching*.

<http://blog.tiching.com/conoces-las-ventajas-la-gamificacion-las-herramientas-iniciarte-2/>

- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J. & Romero, H. (2018). *Metodología de la investigación: Cuantitativa – Cualitativa y Redacción de la Tesis*. (5ta. ed.). Ediciones de la U.
- Quevedo, R., Quevedo, V. & Téllez, M. (2016). Cuestionario de evaluación motivacional del proceso de aprendizaje (EMPA). *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 6(2), 83-105.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6130993>
- Rodriguez, A. (29 de enero de 2021). Viabilidad de la investigación. *Lifeder*.
<https://www.lifeder.com/viabilidad-investigacion/>
- Ruiz, D. (febrero de 2019). Quizizz en el aula: evaluar jugando. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado*.
https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/
- Sanabria, L. (2021). *Aplicación del Quizziz en el aprendizaje virtual para el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria, SJL* [Tesis de Doctorado, Universidad César Vallejo].
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/77663>
- Taboada, M. (2019). *Resultados de la prueba PISA en el Perú: análisis de la problemática y elaboración de una propuesta innovadora* [Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el título de Economista, Universidad de Piura].
<https://pirhua.udep.edu.pe/handle/11042/3949>
- Vergara, D., Mezquita, J. & Gómez, A. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: Evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 23(3), 363-387.
<https://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232/9313>
- Zavala, K. (2021). *Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima* [Tesis de Maestría, Universidad San Martín de Porres].
<http://repositorio.usmp.edu.pe/handle/20.500.12727/7601>

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *Revista Internacional de Educación Superior* 8 (1).

<https://www.sciedu.ca/journal/index.php/ijhe/article/view/14120>

ANEXOS

ANEXO 1: MATRIZ DE CONSISTENCIA

| | |
|------------------------|--|
| TÍTULO DE LA TESIS: | INFLUENCIA DE QUIZZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO MARÍA REINA MARIANISTAS, SAN ISIDRO 2022 |
| LÍNEA DE INVESTIGACIÓN | TIC y la educación virtual |
| AUTOR(ES): | MARÍA AMPARO VEGA AGUILAR |

| PROBLEMA GENERAL | OBJETIVO GENERAL | HIPÓTESIS PRINCIPAL | VARIABLES | DIMENSIONES | INDICADORES | METODOLOGÍA |
|---|---|---|---|-------------------------------|---|---|
| ¿De qué manera Quizizz influye en la motivación los estudiantes de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022? | Determinar la influencia de Quizizz en la motivación de los estudiantes de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | Quizizz influye de manera positiva en la motivación de los estudiantes de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | VARIABLE Independiente: Quizizz | Gamificación | <ul style="list-style-type: none"> - Gamificación educativa - Ventajas de la gamificación educativa. - Desventajas de la gamificación educativa. | Tipo de investigación: Aplicada Enfoque: Preexperimental Nivel: Explicativa |
| PROBLEMAS ESPECÍFICOS | OBJETIVOS ESPECÍFICOS | HIPÓTESIS DERIVADAS | | Herramientas digitales | <ul style="list-style-type: none"> - Características del Quizizz. - Quizizz como herramienta gamificadora. | Nivel: Explicativa |
| ¿De qué manera Quizizz influye en la motivación extrínseca de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022? | Determinar la influencia de Quizizz en la motivación extrínseca de los estudiantes Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | Quizizz influye de manera positiva en la motivación extrínseca de los estudiantes de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | VARIABLE Dependiente: Motivación | Motivación extrínseca | <ul style="list-style-type: none"> - Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. - Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. - Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. - Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. (Egea, 2018) | Diseño de investigación: Preexperimental con pretest y posttest GE: 01 X 02 Donde: G.E. Grupo experimental 01: Pretest 02: Posttest |
| ¿De qué manera Quizizz influye en la motivación intrínseca de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022? | Determinar la influencia de Quizizz en la motivación intrínseca de los estudiantes Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | Quizizz influye de manera positiva en la motivación intrínseca de los estudiantes de Tercer grado de Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro en el segundo trimestre del año 2022. | | Motivación intrínseca | <ul style="list-style-type: none"> - Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. - Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. (Egea, 2018) | X: Manipulación de la variable independiente |

ANEXO 2: MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

Tabla N° 1

Operacionalización de la variable dependiente

| Variable: MOTIVACIÓN | | |
|---|--|--|
| Definición conceptual: La motivación puede ser entendida como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (Herrera et al., 2004, p. 5). | | |
| Instrumento: Formulario de preguntas | | |
| Dimensiones | Indicadores (Definición Operacional) | Ítems del instrumento |
| Dimensión 1: Motivación extrínseca | Indicador 1: Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. | Compuesta por 2 preguntas: 1. Intento ser un(a) buen(a) estudiante para que mis padres hablen bien de mí. 5. Me gusta que los compañeros(as) de la clase me feliciten por sacar buenas notas. |
| | Indicador 2: Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. | Compuesta por 3 preguntas: 2. Me preocupa lo que opinan de mí los compañeros(as) de la clase cuando saco malas notas. 3. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí si es que me equivoco o no sé la respuesta. 8. Me preocupa lo que el profesor(a) opine de mí cuando no estudio. |
| | Indicador 3: Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. | Compuesta por 3 preguntas: 4. Estudio y hago las tareas porque me gusta la forma en cómo el profesor(a) da las clases. 6. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo. 9. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un(a) buen(a) estudiante(a). |
| | Indicador 4: Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. | Compuesta por 2 preguntas: 7. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser un(a) buen(a) estudiante. 10. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales distintos y entretenidos para explicar la clase. |
| Dimensión 2: Motivación intrínseca | Indicador 1: Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. | Compuesta por 10 preguntas: 15. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me proporciona en clase. 16. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor una persona en la vida. 18. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles o retadoras para aprender más. 20. Estudio y hago las tareas para poder resolver los problemas que me surjan en la vida. 22. Estudio para aprender a cambiar cosas de mi vida que no me gustan y quiero mejorar. 23. Estudio para comprender mejor el mundo que me rodea y así, poder actuar mejor en él. 26. Estudio más y mejor en clase cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando. |

| | | |
|--|---|--|
| | | <p>27. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie.</p> <p>28. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida.</p> <p>29. Estudio porque me gusta y me divierte aprender.</p> |
| | <p>Indicador 2: Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas.</p> | <p>Compuesta por 10 preguntas:</p> <p>11. Estudio y estoy atento(a) en clase para mejorar mis notas.</p> <p>12. Cuando llego a casa, lo primero que hago son las tareas para luego tener más tiempo libre.</p> <p>13. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más.</p> <p>14. Me siento bien conmigo mismo(a) cuando saco buenas notas.</p> <p>17. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable.</p> <p>19. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día.</p> <p>21. Me siento mal cuando desarrollo bien un examen y el resultado es peor del que esperaba.</p> <p>24. Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en los exámenes.</p> <p>25. Cuando las tareas de clase me salen mal, las repito hasta que me salgan bien.</p> <p>30. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor.</p> |

ANEXO 3: INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

| Nombre del Instrumento: | | Cuestionario de Evaluación Motivacional | | | | | | |
|---|---|---|---|--------|------------|---------|--------------|---------|
| Autor del Instrumento: | | María Amparo Vega Aguilar, adaptado de Quevedo et al., 2016, pp. 97-99 | | | | | | |
| Definición Conceptual: | | La motivación puede ser entendida como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (Herrera et al., 2004, p. 5). | | | | | | |
| Población: | | Estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro, 2022. | | | | | | |
| Variable | Dimensión | Indicador | Preguntas | Escala | | | | |
| | | | | Nunca | Casi nunca | A veces | Casi siempre | Siempre |
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Motivación | D1 Motivación extrínseca | I1 Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. | 1. Intento ser un(a) buen(a) estudiante para que mis padres hablen bien de mí. | | | | | |
| | | | 5. Me gusta que los compañeros(as) de la clase me feliciten por sacar buenas notas. | | | | | |
| | | I2 Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. | 2. Me preocupa lo que opinan de mí los compañeros(as) de la clase cuando saco malas notas. | | | | | |
| | | | 3. Cuando el profesor(a) me pregunta en clase, me preocupa que mis compañeros(as) se rían de mí si es que me equivoco o no sé la respuesta. | | | | | |
| | | | 8. Me preocupa lo que el profesor(a) opine de mí cuando no estudio. | | | | | |
| | | I3 Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. | 4. Estudio y hago las tareas porque me gusta la forma en cómo el profesor(a) da las clases. | | | | | |
| | | | 6. Estudio y hago las tareas porque así el profesor(a) se lleva mejor conmigo. | | | | | |
| | | | 9. Estudio y hago las tareas para que mi profesor(a) me considere un(a) buen(a) estudiante(a). | | | | | |
| | I4 Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. | 7. Me gusta que el profesor(a) me felicite por ser un(a) buen(a) estudiante. | | | | | | |
| | | 10. Estudio más cuando el profesor(a) utiliza materiales distintos y entretenidos para explicar la clase. | | | | | | |
| | D2 Motivación intrínseca | I1 Motivación por conocer: satisfacción por aprender nuevo. | 15. Estudio y hago las tareas porque me gusta aprender a resolver los problemas que el profesor(a) me proporciona en clase. | | | | | |
| | | | 16. Estudio y hago las tareas de clase para aprender a ser mejor una persona en la vida. | | | | | |
| | | | 18. Me gusta que el profesor(a) me mande tareas difíciles o retadoras para aprender más. | | | | | |
| | | | 20. Estudio y hago las tareas para poder resolver los problemas que me surjan en la vida. | | | | | |
| 22. Estudio para aprender a cambiar cosas de mi vida que no me gustan y quiero mejorar. | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | |
|--|--|---|---|--|--|--|--|--|--|
| | | | 23. Estudio para comprender mejor el mundo que me rodea y así, poder actuar mejor en él. | | | | | | |
| | | | 26. Estudio más y mejor en clase cuando me gusta lo que el profesor(a) está explicando. | | | | | | |
| | | | 27. Estudio e intento sacar buenas notas para aprender a tomar decisiones correctas sin ayuda de nadie. | | | | | | |
| | | | 28. Estudio para tener más aciertos y cometer menos errores en la vida. | | | | | | |
| | | | 29. Estudio porque me gusta y me divierte aprender. | | | | | | |
| | | 12 | | | | | | | |
| | | Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. | 11. Estudio y estoy atento(a) en clase para mejorar mis notas. | | | | | | |
| | | | 12. Cuando llego a casa, lo primero que hago son las tareas para luego tener más tiempo libre. | | | | | | |
| | | | 13. Cuando saco buenas notas me sigo esforzando y estudio igual o más. | | | | | | |
| | | | 14. Me siento bien conmigo mismo(a) cuando saco buenas notas. | | | | | | |
| | | | 17. Estudio y hago las tareas porque me gusta ser responsable. | | | | | | |
| | | | 19. Estudio e intento sacar buenas notas porque me gusta superar obstáculos y mejorar día a día. | | | | | | |
| | | | 21. Me siento mal cuando desarrollo bien un examen y el resultado es peor del que esperaba. | | | | | | |
| | | | 24. Me animo a estudiar más cuando saco buenas notas en los exámenes. | | | | | | |
| | | | 25. Cuando las tareas de clase me salen mal, las repito hasta que me salgan bien. | | | | | | |
| | | | 30. Estudio e intento sacar buenas notas para poder tener un buen futuro cuando sea mayor. | | | | | | |

ANEXO 4: FICHA DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista:

Siendo conocedores de su trayectoria académica y profesional, me he tomado la libertad de nombrarlo como JUEZ EXPERTO para revisar a detalle el contenido del instrumento de recolección de datos:

1. Cuestionario (x) 2. Guía de entrevista () 3. Guía de focus group ()
4. Guía de observación () 5. Otro _____ ()

Presento la matriz de consistencia y el instrumento, la cual solicito revisar cuidadosamente, además le informo que mi proyecto de tesis tiene un enfoque:


1. Cualitativo () 2. Cuantitativo (x) 3. Mixto ()

Los resultados de esta evaluación servirán para determinar la validez de contenido del instrumento para mi de tesis de posgrado.


| | |
|-------------------------------|---|
| Título del proyecto de tesis: | INFLUENCIA DE QUIZZ EN LA MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES DEL TERCER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA DEL COLEGIO MARÍA REINA MARIANISTAS, SAN ISIDRO 2022 |
| Línea de investigación: | TIC y la educación virtual |

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

| Apellidos y Nombres | Firma |
|----------------------------|---|
| Vega Aguilar, María Amparo |  |

Asesor(a) del proyecto de tesis:

| Apellidos y Nombres | Firma |
|-----------------------------------|--|
| Rosario Pacahuala, Emilio Augusto |  |

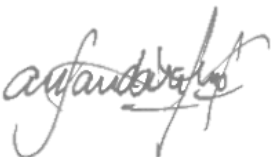
San Isidro, 09 de abril del 2022

RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

| Criterios | Escala de valoración | | | |
|--|--|---|---|--|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. SUFICIENCIA: Los ítems que pertenecen a una misma dimensión o indicador son suficientes para obtener la medición de ésta. | Los ítems no son suficientes para medir la dimensión o indicador. | Los ítems miden algún aspecto de la dimensión o indicador, pero no corresponden a la dimensión total. | Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión o indicador completamente. | Los ítems son suficientes. |
| 2. CLARIDAD: El ítem se comprende fácilmente, es decir su sintáctica y semántica son adecuadas. | El ítem no es claro. | El ítem requiere varias modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas. | Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem. | El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada. |
| 3. COHERENCIA: El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo. | El ítem no tiene relación lógica con la dimensión o indicador. | El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión o indicador. | El ítem tiene una relación regular con la dimensión o indicador que está midiendo | El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión o indicador que está midiendo. |
| 4. RELEVANCIA: El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido. | El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión o indicador. | El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que éste mide. | El ítem es esencial o importante, es decir debe ser incluido. | El ítem es muy relevante y debe ser incluido. |

Fuente: Adaptado de: www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (1):

| | |
|----------------------------------|---|
| Nombres y Apellidos: | Angel Francisco Sandoval Mariño |
| Sexo: | Hombre (x) Mujer () Edad: 37 (años) |
| Profesión: | Docente |
| Especialidad: | Lengua y Literatura |
| Años de experiencia: | 14 |
| Cargo que desempeña actualmente: | Coordinador del Área de Comunicación |
| Institución donde labora: | Colegio María Reina Marianistas |
| Firma: |  |

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 1)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)


Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1

VARIABLE 2 (MOTIVACIÓN)

| Nombre del Instrumento motivo de evaluación: | CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN MOTIVACIONAL | | | | | |
|---|---|-------------|----------|------------|------------|-----------------------------------|
| Autor del Instrumento | Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. María Amparo Vega Aguilar | | | | | |
| Variable 2: (DEPENDIENTE) | MOTIVACIÓN | | | | | |
| Definición Conceptual: | La motivación puede ser entendida como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (Herrera et al., 2004, p. 5). | | | | | |
| Población: | Estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro, 2022. | | | | | |
| Dimensión / Indicador | Ítems | Suficiencia | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y/o recomendaciones |
| D1: Motivación extrínseca Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 5 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 3 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 8 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 6 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 9 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. | 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 10 | | 4 | 4 | 4 | |
| D2: Motivación intrínseca Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. | 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 16 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 18 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 20 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 22 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 23 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 26 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 27 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 28 | | 4 | 4 | 4 | |
| 29 | 4 | 4 | 4 | | | |
| Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. | 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 12 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 13 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 14 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 17 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 19 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 21 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 24 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 25 | | 4 | 4 | 4 | |
| 30 | 4 | 4 | 4 | | | |

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (2):

| | |
|----------------------------------|--|
| Nombres y Apellidos: | Giuliana Lizbeth Ríos Fernández |
| Sexo: | Hombre () Mujer (x) Edad: 37 (años) |
| Profesión: | Docente |
| Especialidad: | Ciencias Sociales |
| Años de experiencia: | 15 años |
| Cargo que desempeña actualmente: | Docente de Ciencias Sociales, Coordinadora del Dpto. de atención a la diversidad |
| Institución donde labora: | Colegio María Reina Marianista |
| Firma: |  |

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 2)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)


Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1

VARIABLE 2 (MOTIVACIÓN)

| Nombre del Instrumento motivo de evaluación: | CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN MOTIVACIONAL | | | | | |
|---|---|-------------|----------|------------|------------|-----------------------------------|
| Autor del Instrumento | Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. María Amparo Vega Aguilar | | | | | |
| Variable 2: (DEPENDIENTE) | MOTIVACIÓN | | | | | |
| Definición Conceptual: | La motivación puede ser entendida como un "proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar" (Herrera et al., 2004, p. 5). | | | | | |
| Población: | Estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro, 2022. | | | | | |
| Dimensión / Indicador | Ítems | Suficiencia | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y/o recomendaciones |
| D1: Motivación extrínseca Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 5 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 3 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 8 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 6 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 9 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. | 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 10 | | 4 | 4 | 4 | |
| D1: Motivación intrínseca Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. | 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 16 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 18 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 20 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 22 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 23 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 26 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 27 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 28 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 29 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. | 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 12 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 13 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 14 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 17 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 19 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 21 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 24 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 25 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 30 | | 4 | 4 | 4 | |

INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA (3):

| | |
|----------------------------------|--|
| Nombres y Apellidos: | Pablo Fernando Montalván Zúñiga |
| Sexo y edad: | Hombre (x) Mujer () Edad: 38 (años) |
| Profesión: | Docente |
| Especialidad: | Letras y humanidades |
| Años de experiencia: | 15 |
| Cargo que desempeña actualmente: | Docente de pre grado y posgrado de la Facultad de Educación de la PUCP |
| Institución donde labora: | Pontificia Universidad Católica del Perú |
| Firma: |  |

FORMATO DE VALIDACIÓN (ESPECIALISTA 3)

(Adaptado de Escobar y Cuervo, 2008, pp. 35-36)

Para validar el Instrumento debe colocar en el casillero de los criterios: suficiencia, claridad, coherencia y relevancia, el número que según su evaluación corresponda de acuerdo a la rúbrica.

TABLA N° 1

VARIABLE 2 (MOTIVACIÓN)

| Nombre del Instrumento motivo de evaluación: | CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN MOTIVACIONAL | | | | | |
|---|---|-------------|----------|------------|------------|-----------------------------------|
| Autor del Instrumento | Adaptación del Cuestionario EMPA, por Lic. María Amparo Vega Aguilar | | | | | |
| Variable 2: (DEPENDIENTE) | MOTIVACIÓN | | | | | |
| Definición Conceptual: | La motivación puede ser entendida como un “proceso que explica el inicio, dirección, intensidad y perseverancia de la conducta encaminada hacia el logro de una meta, modulado por las percepciones que los sujetos tienen de sí mismos y por las tareas a las que se tienen que enfrentar” (Herrera et al., 2004, p. 5). | | | | | |
| Población: | Estudiantes del Tercer grado de Educación Secundaria del Colegio María Reina Marianistas de San Isidro, 2022. | | | | | |
| Dimensión / Indicador | Ítems | Suficiencia | Claridad | Coherencia | Relevancia | Observaciones y/o recomendaciones |
| | | | | | | |
| D1: Motivación extrínseca Motivación por regulación externa: satisfacción por un reconocimiento. | 1 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 5 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación introyectada: para evitar la culpa o ansiedad. | 2 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 3 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 8 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación identificada: se acepta la tarea como un medio para conseguir algo. | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 6 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 9 | | 4 | 4 | 4 | |
| Motivación por regulación integrada: se asume la tarea como propia, pero sigue siendo un medio para conseguir algo. | 7 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 10 | | 4 | 4 | 4 | |
| D1: Motivación intrínseca Motivación por conocer: satisfacción por aprender algo nuevo. | 15 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 16 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 18 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 20 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 22 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 23 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 26 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 27 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 28 | | 4 | 4 | 4 | |
| 29 | 4 | 4 | 4 | | | |
| Motivación de logro: satisfacción por lograr las metas propuestas. | 11 | 4 | 4 | 4 | 4 | |
| | 12 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 13 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 14 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 17 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 19 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 21 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 24 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 25 | | 4 | 4 | 4 | |
| | 30 | | 4 | 4 | 4 | |