



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

**EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y  
ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA -  
LIMA 2022**

**PRESENTADA POR  
LUCY DEL CARMEN HUASUPOMA FUENTES RIVERA**

**ASESOR  
EDWIN BARRIOS VALER**

**TESIS  
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON  
MENCIÓN EN E-LEARNING**

**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**

**EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y  
ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA -  
LIMA 2022**

**TESIS PARA OPTAR  
EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN  
CON MENCIÓN EN E-LEARNING**

**PRESENTADO POR:**

**LUCY DEL CARMEN HUASUPOMA FUENTES RIVERA**

**ASESOR:**

**Dr. EDWIN BARRIOS VALER**

**LIMA, PERÚ**

**2023**

**EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO  
ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y  
ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA -  
LIMA 2022**

## **ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO**

### **ASESOR:**

Dr. Edwin Barrios Valer

### **PRESIDENTE DEL JURADO:**

Dra. Patricia Edith Guillén Aparicio

### **MIEMBROS DEL JURADO:**

Dr. Emilio Augusto Rosario Pacahuala

Mg. Wuendy Lorena Urbina Manrique

## **DEDICATORIA**

A Dios padre celestial por ser mi modelo, mi inspiración y por su presencia y protección en cada día de mi vida.

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios, a mi familia, a mis colegas docentes y a los estudiantes que me acompañan en el camino de mi práctica docente.

## ÍNDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
RESUMEN.....	x
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	7
1.1 Antecedentes de la investigación.....	7
1.2 Bases teóricas.....	11
1.3 Definición de términos básicos.....	23
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	26
2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas.....	26
2.2 Variables y definición operacional.....	27
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	30
3.1 Diseño metodológico.....	30
3.2 Diseño muestral.....	31
3.3 Técnicas de recolección de datos.....	32
3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información.....	33
3.5 Aspectos éticos.....	34

CAPÍTULO IV: RESULTADOS .....	35
4.1 Resultados descriptivos .....	35
4.2 Prueba de hipótesis .....	40
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....	48
CONCLUSIONES .....	51
RECOMENDACIONES .....	53
FUENTES DE INFORMACIÓN.....	55
ANEXOS:.....	58

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1:	Operacionalización de la variable Uso de la aplicación Quizizz.....	28
Tabla 2:	Operacionalización de la variable Rendimiento académico.....	29
Tabla 3:	Análisis de fiabilidad.....	33
Tabla 4:	Estadísticos descriptivos – Rendimiento académico.....	35
Tabla 5:	Estadísticos descriptivos – D1: Motivación por aprender la materia (Punt. Máx. 5).....	36
Tabla 6:	Estadísticos descriptivos – D2: Comprensión de conceptos (Punt. Máx. 8).....	38
Tabla 7:	Estadísticos descriptivos – D3: Retención de contenidos (Punt. Máx. 7).....	39
Tabla 8:	Prueba de normalidad.....	40
Tabla 9:	Prueba de Wilcoxon – Rendimiento académico.....	42
Tabla 10:	Prueba U de Mann Whitney – Rendimiento académico.....	42
Tabla 11:	Prueba de Wilcoxon – Motivación por aprender la materia.....	43
Tabla 12:	Prueba U de Mann Whitney – Motivación por aprender la materia.....	44
Tabla 13:	Prueba de Wilcoxon – Comprensión de conceptos.....	45
Tabla 14:	Prueba U de Mann Whitney – Comprensión de conceptos.....	45
Tabla 15:	Prueba de Wilcoxon – Retención de contenidos.....	46
Tabla 16:	Prueba U de Mann Whitney – Retención de contenidos.....	47

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1:	Rendimiento académico.....	36
Figura 2:	Motivación por aprender la materia.....	37
Figura 3:	Comprensión de conceptos.....	38
Figura 4:	Retención de contenidos.....	39

## **RESUMEN**

La presente investigación se centró en identificar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

Para la investigación se empleó un diseño cuasi experimental con dos grupos independientes para observar el estudio: grupo control conformado por 23 estudiantes y grupo experimental también conformado por 23 estudiantes del curso de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA.

Con respecto al enfoque, esta investigación es cuantitativa de tipo aplicada y se utilizó una prueba de ejecución máxima de 20 preguntas para medir 3 dimensiones: la motivación por aprender, la comprensión de conceptos y la retención de contenidos. La prueba fue aplicada tanto al grupo control como al grupo experimental en dos tiempos (pretest y postest) a fin de comparar resultados.

En cuanto a los resultados se pudo concluir que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye positivamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022 dado que las

calificaciones promedio del grupo experimental entre pretest y posttest se incrementaron en un 46% evidenciando mejores logros.

En cuanto a las dimensiones consideradas, se pudo concluir que la aplicación Quizizz influye significativamente en la motivación para aprender, pero no es eficiente para la comprensión de conceptos ni la retención de contenidos.

**Palabras clave:** Rendimiento académico; aplicación Quizizz; enseñanza; aprendizaje.

## **ABSTRACT**

The present investigation focused on identifying the influence of the use of the Quizizz application as a didactic tool on the academic performance of the students of Society and Economics in Globalization of the IESTPFFAA - Lima 2022.

For the investigation, a quasi-experimental design was used with two independent groups to observe the study: a control group made up of 23 students and an experimental group also made up of 23 students from the course of Society and Economics in Globalization of the IESTPFFAA.

Regarding the approach, this research is quantitative of the applied type and a maximum execution test of 20 questions was used to measure 3 dimensions: motivation to learn, understanding of concepts and content retention. The test was applied to both the control group and the experimental group in two times (pretest and posttest) in order to compare results.

Regarding the results, it was possible to conclude that the use of the Quizizz application as a didactic tool positively influences the academic performance of the students of Society and Economics in Globalization of the IESTPFFAA - Lima 2022 given that the

average qualifications of the experimental group between pretest and posttest increased by 46%, evidencing better achievements.

Regarding the dimensions considered, it was possible to conclude that the Quizizz application significantly influences the motivation to learn, but it is not efficient for understanding of concepts or content retention.

**Keywords:** Academic performance; Quizizz application; teaching; learning.

NOMBRE DEL TRABAJO

**EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZIZZ EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y ECONOMÍA**

AUTOR

**LUCY DEL CARMEN HUASUPOMA FUENTES RIVERA**

RECUENTO DE PALABRAS

**17065 Words**

RECUENTO DE CARACTERES

**93984 Characters**

RECUENTO DE PÁGINAS

**99 Pages**

TAMAÑO DEL ARCHIVO

**1.8MB**

FECHA DE ENTREGA

**May 15, 2023 6:06 PM GMT-5**

FECHA DEL INFORME

**May 15, 2023 6:08 PM GMT-5****● 20% de similitud general**

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

- 12% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 17% Base de datos de trabajos entregados
- 5% 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)
- Bloques de texto excluidos manualmente

## DECLARACIÓN JURADA

Yo, Lucy del Carmen Huasupoma Fuentes Rivera, estudiante del instituto para la Calidad de la Educación USMP(Virtual) de la Universidad de San Martín de Porres DECLARO BAJO JURAMENTO que todos los datos e información que acompañan a la Tesis o Trabajo de Investigación titulado “El uso de la aplicación Quizizz en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022”:

1. Son de mi autoría.
2. El presente Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido plagiado ni total,ni parcialmente.
3. El Trabajo de Investigación / Tesis no ha sido publicado ni presentado anteriormente.
4. Los resultados de la investigación son verídicos. No han sido falsificados, duplicados, copiados, ni adulterados.

De identificarse alguna de las irregularidades señaladas en la presente declaración jurada; asumo las consecuencias y las sanciones a que dieran lugar, someténdome a las autoridades pertinentes.

Lima, 05 de junio de 2022.



.....  
Firma del Estudiante

DNI: 07632316

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad, desarrollar las labores académicas se ha convertido en todo un reto tanto para docentes como para estudiantes. Los estudiantes de estos tiempos no suelen acudir a clase motivados (Marchesi, 2004), tienen en el entorno excesivos elementos que distraen su atención tales como el bombardeo permanente de información a través de los medios de comunicación y las redes sociales que en su mayoría contienen datos superficiales y carecen de filtros de certeza y calidad.

Si bien es cierto, es cada vez más extendido el uso de la tecnología y la internet en nuestra sociedad (Prensky, 2001), el estudiante de estos tiempos emplea con mucho entusiasmo estos medios principalmente para mantenerse conectado a su grupo social sin embargo usarlo para aspectos laborales o académicos requiere muchas veces de una motivación extrínseca que los conduzca a participar con interés y confianza e involucrarse.

En el aspecto formativo, a los estudiantes les aburre y frustra tomar materias de contenido denso pues al representarles mayor grado de dificultad y esfuerzo se distraen con facilidad y no logran los rendimientos esperados (Díaz-Vicario, Mercader Juan, & Gairín Sallán, 2019).

En el IESPFFAA la mayoría de los estudiantes proceden de familias de estratos socioeconómicos bajos de modo que la fragilidad de la economía del hogar obstaculiza la adquisición de dispositivos informáticos y suscribirse a la internet por lo que muchas veces deben recibir clases virtuales con el dispositivo móvil y con muchas dificultades de conectividad.

Respecto a los docentes que los instruyen, se trata principalmente de inmigrantes digitales formados a la manera tradicional que se esfuerzan por incorporar metodologías activas y las tecnologías para la enseñanza en sus sesiones de clase pero que no siempre comprenden las costumbres y las necesidades especiales de aprendizaje de los nativos digitales.

No obstante, lo graficado líneas arriba, los estudiantes tienen muchos deseos de superación; valoran tener una carrera profesional y se esfuerzan por mantenerse en ella hasta concluir y convertirse en muchos casos en los primeros de su familia en culminar estudios superiores.

Es en ese marco que se propone esta investigación que pretende la introducción de herramientas didácticas basadas en la gamificación que permitan al docente inmigrante digital incorporarla en su práctica profesional para lograr aprendizajes significativos en estudiantes que son nativos digitales (Vásquez Arteaga, 2022).

Es necesario y oportuno abordar con responsabilidad las necesidades especiales de aprendizaje de los estudiantes de hoy pues permitirá corregir los sentimientos de desánimo y frustración (De la Luz Antúnez, 2020) especialmente cuando se enfrentan a materias difíciles pues, de no atenderse esta demanda puede conducirlos a la frustración, al abandono de la carrera profesional o a una formación profesional deficiente.

De acuerdo con lo planteado, el problema general de esta investigación es:

¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022?

En tanto que los problemas específicos de este estudio son:

¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022?

¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022?

¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022?

Son objetivos de esta investigación:

Objetivo general: Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

Por su parte, los objetivos específicos son:

Determinar la influencia del uso de Quizizz como herramienta didáctica, en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022

Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

La presente investigación encuentra Justificación en los siguientes aspectos:

Los cambios estructurales en la cultura y en la tecnología han puesto en escena a un nuevo estudiante con necesidades de aprendizaje diferentes que va a laborar en un mercado de trabajo que le exige competitividad y productividad.

En esta investigación se demuestra la efectividad de la aplicación Quizizz como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de la unidad didáctica de Sociedad y Economía en la Globalización.

Así, en el aspecto teórico, el uso estratégico de Quizizz, en un curso tildado como aburrido por su contenido teórico denso, transforma positivamente el proceso de enseñanza aprendizaje, haciéndolo más atractivo para el estudiante: motivándolo a aprender, fortaleciendo la comprensión de conceptos y contribuyendo a la retención de contenidos de manera más eficiente.

En el aspecto práctico, una mejor experiencia educativa con un aprendizaje más interactivo, entretenido, memorable y significativo fortalece la capacidad de los estudiantes para aplicar lo aprendido en situaciones reales con acierto.

En el aspecto social, la gamificación mejora la colaboración y el trabajo en equipo de los estudiantes, así como la comunicación e interacción entre estudiantes-profesores y

la inclusión en el aula al hacer que el aprendizaje sea más accesible y atractivo para todos los estudiantes independientemente de sus estilos de aprendizaje.

Con relación a la viabilidad de la investigación es importante destacar que pudo concretarse gracias a que se contó con el apoyo de un especialista en aplicación y uso de Gamificación en el aula, así como con la disposición de los estudiantes del IESTPFFAA y sus autoridades académicas.

Asimismo, se contó con los recursos materiales necesarios para el estudio como fueron el Aula Virtual de la Institución, la Intranet, la sala de Zoom institucional, la aplicación Quizizz en su versión libre, así como con materiales y recursos necesarios que permitieron hacer realidad la investigación.

El tiempo de duración de la investigación fue de aproximadamente un año; en tanto que los instrumentos para la recopilación de datos pudieron ser elaborados con el soporte de expertos en el tema y con una credibilidad suficiente para el logro de los objetivos de la investigación.

Con respecto a las limitaciones del estudio se pudieron superar las dificultades identificadas en un inicio tales como la falta de dispositivos electrónicos y los problemas de conectividad los cuales pudieron ser solucionados con las alternativas que ofrece la misma aplicación al facilitar el uso del teléfono móvil o la computadora, así como las opciones de evaluación tanto en tiempo real como en modalidad tarea con la misma eficacia.

Respecto al presupuesto de la investigación, éste no resultó oneroso ya que el desarrollo de la materia y sus evaluaciones se desarrollaron de manera virtual. Con relación a la estructura metodológica de la investigación, esta fue desarrollada contemplando cuatro capítulos:

En el Capítulo I, se desarrollan el marco teórico de la investigación donde se abordaron los antecedentes del estudio, las bases teóricas y la definición de términos básicos.

En el Capítulo II, se proponen las hipótesis y las variables tanto principal como derivadas y se desarrolla la definición operacional.

En el Capítulo III, se detalla la metodología seguida para la investigación explicando el diseño metodológico, de la muestra, las técnicas de recolección de datos, las técnicas estadísticas para el procesamiento de la información, así como los aspectos éticos.

En el Capítulo IV se muestran y analizan los resultados de la investigación y se contrastan las hipótesis planteadas dando respuesta a los problemas y objetivos de la investigación.

En el Capítulo V se desarrolla la discusión de la investigación comparando los resultados frente a otras investigaciones e interpretando los resultados obtenidos.

Se finaliza presentando las conclusiones y recomendaciones emanadas del tema, las fuentes de información consultadas, así como los anexos en donde se encuentran la matriz de consistencia y demás documentos que respaldan la solidez de la investigación.

## CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

### 1.1 Antecedentes de la investigación

A continuación, se presentan una relación de diversos estudios previos relacionados con el objeto de estudio de la presente investigación que muestran los hallazgos alcanzados y orientan el cumplimiento de los objetivos trazados.

#### 1.1.1 *(Anicama Silva, 2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I*

El objetivo de la investigación fue identificar la influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019 - I.

El diseño metodológico aplicado fue un diseño experimental del tipo cuasi-experimental para 2 muestras independientes, un grupo experimental de 36 estudiantes y un grupo control de 24 estudiantes.

En el pre-test del grupo control se obtuvo una media de 7.17, mientras en el grupo experimental un promedio de 8.86, sin diferencias grandes a nivel de inicio. Mientras que en el post-test del grupo control la media fue de 10.88, lo que significó un nivel de aprendizaje en proceso, mientras en el grupo experimental el promedio fue de 16.97, lo que significó que se logró el nivel esperado.

El estudio concluyó que la aplicación de la gamificación influye significativamente mejorando el rendimiento académico de los estudiantes.

*1.1.2 (Robles Gonzales, Salamanca Chaparro, & Laura De La Cruz, 2022). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero.*

La investigación se trazó como objetivo describir la percepción de Quizizz como parte del conectivismo en la educación superior de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann en Tacna-Perú en el año académico 2021.

El diseño de la investigación fue no experimental orientado a describir la percepción de Quizizz como parte del conectivismo en la educación superior. La muestra estuvo constituida por 160 estudiantes matriculados en el año académico 2021.

Los resultados demostraron que la aplicación Quizizz contribuyó al desarrollo de una clase dinámica y motivadora por tanto fue relevante para el logro de un aprendizaje significativo. Los estudiantes valoraron además la retroalimentación personal que permite la plataforma que los conduce al reconocimiento de sus errores para su posterior reflexión y mejora.

1.1.3 (Alonso García, Martínez Domingo, Berral Ortiz, & De la Cruz Campos, 2021).

*Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años.*

El objetivo de la investigación fue recopilar las últimas experiencias en gamificación llevadas a cabo en España y extraer los elementos básicos que sustentan el proceso de enseñanza - aprendizaje basado en la gamificación.

El estudio se enfocó en el análisis de 16 documentos y de contenidos publicados desde 2016 a 2020 por autores españoles que recogían experiencias prácticas de gamificación.

El estudio encontró como problema actual a docentes que tienen que hacer frente a estudiantes que aprenden en el aula con desmotivación.

Las herramientas de gamificación utilizadas fueron diversas, como Kahoot (2), Kahoot más Socrative (1), flipped classroom más gamificación (4), flipped classroom más Socrative (2) y un variado grupo de herramientas como Minecraft Edu, Google +, Hangouts, Instagram, certificados e insignias, Súper Mario, OpenGame, Moodle, ClassCraft y una herramienta de simulación y construcción (1 estudio con cada herramienta). En 3 estudios no se especificó la herramienta de gamificación utilizada.

Quizizz no fue utilizada en ninguno de los estudios seleccionados sin embargo señala el estudio que, de acuerdo con la Literatura, puede ser la herramienta de gamificación con mayores beneficios al ser gratuita y fácilmente accesible tanto para docentes como para estudiantes.

Los documentos analizados mostraron que la gamificación contribuye a mejorar la motivación del alumnado y puede tener efectos positivos, entre otros, en el rendimiento académico y una amplia gama de competencias universitarias.

1.1.4 (Heredía Sánchez, Pérez Cruz, Cocón Juárez, & Zavaleta Carrillo, 2020). *La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior.*

El objetivo del estudio fue investigar herramientas actuales de gamificación con impacto en el aula como estrategia eficaz para el aprendizaje de las asignaturas.

El enfoque de investigación fue cualitativa, no fundamentada en la estadística, y su propósito fue investigar herramientas tecnológicas de gamificación que faciliten la enseñanza en aulas a nivel universitario y conlleven a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

La investigación desarrollada por catedráticos de la Universidad Autónoma del Carmen de Campeche, México, identifica como dificultad en la enseñanza de nivel superior el uso de material convencional basado en libros de texto. Considera de gran utilidad la estrategia de gamificación aplicada en el contexto universitario para conjugar conocimiento con juego y generar así el interés y compromiso del estudiante.

Al concluir la revisión de Kahoot, Socrative y Quizizz, se determinó que Quizizz es la herramienta más completa que permite al docente sesiones de clase más dinámicas y a los estudiantes motivación en el desarrollo de contenidos y participación.

1.1.5 (Magadán Díaz & Rivas García, 2022). *Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot.*

El objetivo del estudio fue examinar las percepciones que los estudiantes universitarios de posgrado tienen al utilizar Kahoot, en el contexto de las asignaturas de “Didáctica de la Empresa y su entorno” y “Diseño de Propuestas didácticas en Economía, Empresa y Comercio”, ambas pertenecientes a la especialidad de Economía, Empresa y Comercio del Máster de Formación del Profesorado de ESO y Bachillerato, FP y Enseñanza de idiomas en la Universidad Nebrija.

La metodología siguió un diseño secuencial donde el componente central fue cualitativo y el componente complementario cuantitativo para reforzar la validez de los hallazgos, reducir el sesgo y obtener una comprensión más profunda del fenómeno.

En las entrevistas cualitativas semiestructuradas participaron 11 estudiantes y en la encuesta de la fase cuantitativa 135 estudiantes.

Como resultado final se determinó:

- a. Los estudiantes mostraron una alta percepción de Kahoot como una plataforma divertida, atractiva y entretenida.
- b. La competencia contribuyó a la motivación intrínseca de los estudiantes.
- c. Kahoot no fue la mejor herramienta para mejorar el rendimiento académico más sí es una herramienta valiosa para la revisión y retención de conceptos e ideas clave.

## **1.2 Bases teóricas**

### *1.2.1 La Gamificación y el logro de aprendizajes significativos*

La gamificación es una técnica de enseñanza aprendizaje que traslada el potencial de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados

en clase tales como absorber mejor los conocimientos, mejorar alguna habilidad, motivar al estudiante o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

En palabras de los autores (Marín & Hierro, 2013): "La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de no juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora".

#### *1.2.1.1 Razones por las que usar la gamificación*

Los nativos digitales ven en los video juegos oportunidades para divertirse, interactuar y relajarse; por tanto, incorporarlos al proceso de enseñanza genera en ellos expectativas positivas de aprendizaje significativo.

A decir de (Borrás Gené, 2015) las razones por las cuales se debe gamificar son:

- a. Activa la motivación por aprender.
- b. Facilita la retroalimentación.
- c. Su entorno atractivo permite una mayor retención en la memoria del estudiante.
- d. Mayor compromiso del estudiante con el aprendizaje y fidelización con los contenidos y tareas.
- e. Resultados cuantificables (Mediante puntos, niveles e insignias).

- f. Adquirir competencias adecuadas entre ellas alfabetización digital.
- g. Estudiantes más autónomos.
- h. Genera un ambiente competitivo y colaborativo a la vez.
- i. Capacidad de conectividad en línea entre estudiantes.

#### *1.2.1.2 Consideraciones importantes para usar la gamificación*

En la gamificación se utilizan mecánicas, dinámicas y técnicas tomadas de los juegos que las estructuran y cuyo conocimiento contribuirá a configurar una propuesta eficaz:

Las Mecánicas: son las reglas que configuran al juego y generan emoción, aventura, satisfacción, desafío, superación, etc. Un buen diseño conjuga los elementos de tal manera que estas emociones no se generan en el jugador de modo abrupto, sino que sirven de transición entre espacios, procesos y resultados (Marczewski, 2013). Las mecánicas sirven para orientar el comportamiento de los jugadores ante el sistema gamificado. Como apuntan (Werbach & Hunter, 2020) sacar al jugador de la zona de confort será el primer reto para que sean incorporados al sistema gamificado. Algunas de las principales mecánicas de juego que se proponen son:

- a. Cosecha de ítems. Es la recolección de diversos objetos que recompensan las actividades del jugador.
- b. Puntos. Es el feedback inmediato que asigna valores cuantitativos a las acciones desarrolladas por el jugador en el sistema gamificado.
- c. Niveles. Representa la progresión del jugador a través de la acumulación de experiencia. Generada a su vez por las actividades, acciones y logros adquiridos por el jugador.

- d. Retos. Son desafíos puntuales entre la comunidad.
- e. Clasificaciones. Muestra el posicionamiento de los jugadores del sistema gamificado.
- f. Premios. Se obtienen al superar los objetivos propuestos por el sistema gamificado.
- g. Feedback. Proporciona motivación al jugador durante el proceso participativo en el proceso de gamificación.
- h. Ofrendas. Son regalos que ofrece el sistema para incrementar la motivación y el compromiso.

Las Dinámicas: son propias de las estructuras humanas (jugadores) que asumen motivaciones, inquietudes y deseos para superar las distintas mecánicas de juego propuestas en el sistema gamificado. Por ello la narrativa debe ser coherente y consistente para encaminar al jugador a una progresión perceptible (Herranz Sánchez & Colomo Palacios, 2012). Las dinámicas del sistema gamificado que se proponen son:

- a. Recompensa. Recompensar una acción.
- b. Estatus. Motivación referida al posicionamiento sobre otros miembros de un grupo.
- c. Logros. Superación de retos, metas u objetivos.
- d. Autoexpresión. Configura la identidad propia del jugador respecto al resto.
- e. Competición. Comparación de resultados con los demás miembros de un grupo.
- f. Altruismo. Afán cooperativo mutuo que se produce entre jugadores de un grupo.

Las Técnicas utilizadas están basadas en el sistema PBL, es decir Points (Puntos), Badgets (Insignias) y Leaderboards (clasificaciones) (Zichermann & Cunningham, 2011); (Marczewski, 2013) y (Werbach & Hunter, 2020) cada uno de estos puntos podría definirse como:

#### Points (Puntos)

- a. Ayudan a determinar qué grado de consecución se ha obtenido de la tarea.
- b. Nos permiten determinar quiénes lo hacen mejor o peor.
- c. La adquisición de puntos está asociada a las recompensas y aportan feedback bidireccional (docente-discente).
- d. Ofrecen una visión general sobre la tarea y las partes más complejas y las más sencillas para posteriores actividades.

#### Badgets (Insignias)

- a. Representan los logros del individuo. Identifican el grado de consecución de una tarea.
- b. Visibilizan la consecución de un objetivo a los demás individuos.
- c. Sirven de credencial, ejerce una representación de jerarquía.
- d. Están vinculados con colecciones, es decir, cada badget pertenece a una colección o serie más amplia lo que motiva a la consecución de todos aquellos que la componen.

#### Leaderboards (Clasificación)

- a. Muestra la posición de cada individuo. Sirve de feedback para los discentes.
- b. Está relacionado con las tipologías de “jugadores” presentes en sistemas gamificados.
- c. Monitoriza el avance.

Una vez conocido los elementos que configuran un sistema gamificado (McGonigal, 2011) cabe señalar que los elementos sociales y emocionales han de estar presentes y han de ser tenidos en cuenta en el diseño, el cual debe estar basado en una actividad que satisfaga, que genere motivación y felicidad.

#### *1.2.1.3 Quizizz y la gamificación en el aula*

Quizizz es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten. Ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o hacer uso de los que ya han creado otros docentes dentro de la plataforma.

Quizizz es una herramienta muy similar a Kahoot; sin embargo, ofrece funcionalidades destacadas tales como:

- a. Las preguntas de la evaluación pueden verse en cualquier dispositivo.
- b. Las evaluaciones pueden encargarse como tarea para la casa.
- c. La evaluación puede imprimirse y ser desarrollada en clase.
- d. La forma de previsualizar la evaluación y compartirla es muy sencilla.
- e. Asigna un avatar a cada jugador reafirmando el entorno gaming.
- f. Se pueden incluir memes que aparecerán luego de responder cada pregunta.
- g. Los cuestionarios pueden agruparse en colecciones.

- h. Se pueden crear cuestionarios en base a otro ya existente.

#### *1.2.1.4 Constructivismo y Quizizz*

El uso de la aplicación Quizizz encaja en esta teoría del aprendizaje desarrollada por Vigotsky, Piaget y Ausubel pues el docente actual incorpora herramientas pedagógicas de gamificación que despiertan el interés del estudiante para la adquisición de nuevos conocimientos, destrezas y actitudes en un entorno dinámico, activo y participativo.

El estudiante, motivado, deja el aburrimiento y pone interés en integrar un nuevo aprendizaje en su estructura de pensamiento. El entusiasmo mejora su atención y comprensión de conceptos, mediante una interpretación propia de acuerdo con lo vivido, logrando en consecuencia un aprendizaje significativo y una mejor retención de lo estudiado.

#### *1.2.1.5 Inteligencias Múltiples*

La teoría de las Inteligencias Múltiples considera que cada estudiante posee diferente potencial cognitivo por ende (Gardner, 2001) puede aprender de ocho formas primarias diferentes: lingüístico, musical, naturalista, lógico-matemático, espacial, cuerpo-cinestésico, intrapersonal e interpersonal (habilidades sociales). Cada inteligencia se desarrolla con estimulación, instrucción y enriquecimiento.

La gamificación es una estrategia efectiva para estimular las diferentes inteligencias múltiples. Contribuye al logro de aprendizajes significativos, así como a generar estudiantes críticos, participativos, creativos, analíticos y motivados por adquirir nuevos conocimientos. (Mieles Pico & Moya Martínez, 2021).

### *1.2.1.6 Ventajas y desventajas de la gamificación*

La gamificación conduce al estudiante hacia un escenario de aprendizajes motivador, atiende sus necesidades particulares, le brinda la oportunidad de aprender de manera cooperativa o colaborativa con comunicación síncrona o asíncrona sin perder la orientación hacia el logro de saberes y su retención.

No obstante, los diversos beneficios, también aparecen inconvenientes como la distracción que genera la internet en los estudiantes, la consecuente pérdida de tiempo/productividad (Wineburg, McGrew, Breakstone, & Ortega, 2016) o el riesgo de que los estudiantes se acostumbren a aprender sólo si se les ofrece recompensas externas (Cabrera Geidó, 2020).

En ese sentido la investigación en línea con los avances tecnológicos pretende que la tecnología esté al servicio de la enseñanza y el aprendizaje. De manera que los estudiantes usen la gamificación mediante Quizizz para construir sus aprendizajes de manera significativa y que los docentes usen Quizizz como herramienta estratégica didáctica para alcanzar los objetivos de aprendizaje de sus estudiantes.

### *1.2.2 El rendimiento académico*

El rendimiento académico se define como el logro obtenido por el estudiante en su proceso formativo (Cortez Bailón, Tutiven Campos, & Villavicencio Morejón, 2017). Dicho logro se evidencia mediante la obtención de notas aprobatorias en las evaluaciones que miden además de conocimientos, aspectos procedimentales y actitudinales.

En esta investigación se define el rendimiento académico como el logro de las capacidades terminales y unidades de competencia establecidas para cada unidad didáctica cursada por el estudiante a lo largo de su formación técnica profesional.

#### *1.2.2.1 Factores que influyen en el rendimiento académico*

El rendimiento académico es un concepto complicado que comprende un sin número de aspectos de desarrollo personal y emocional que van a condicionar el desarrollo eficaz de los alumnos (Adell, 2006).

Entre los múltiples factores que explican el rendimiento académico pueden existir componentes tanto internos como externos al estudiante lo cuales pueden clasificarse como de orden social, personal e institucional (Díaz Landa, Meleán Romero, & Marín Rodríguez, 2021).

(Garbanzo Vargas, 2007) explica estos tres factores del rendimiento académico de la siguiente manera:

Factores sociales del rendimiento académico:

- a. Entorno Familiar.
- b. Nivel Educativo de los progenitores, especialmente de la madre.
- c. Nivel Socioeconómico.
- d. Lugar de procedencia.

Factores personales

- a. La competencia cognitiva.
- b. La motivación.

- c. Las atribuciones causales.
- d. Las percepciones de control.

#### Factores Institucionales del Rendimiento Académico

- a. La Metodología de Enseñanza y la Relación con el Profesorado.
- b. El Currículo y la Complejidad en los Estudios.

Dada la problemática del estudiante actual al que le cuesta entusiasmarse con el aprendizaje, así como comprender y retener lo aprendido; esta investigación enfatiza en estudiar el rendimiento académico desde dimensiones como la motivación para aprender, la comprensión de conceptos y la retención de contenidos útiles para futuros contextos de aprendizaje o de desempeño profesional.

#### *1.2.2.2 Relevancia del rendimiento académico en la formación técnica superior*

Un buen rendimiento académico en el proceso de formación técnica profesional del estudiante es de suma importancia porque le prepara para asumir responsabilidades operativas, administrativas o gerenciales en un futuro centro de trabajo y ser competente en su labor.

Es un indicador que califica además la calidad educativa y la eficiencia con que imparte estudios el centro de formación superior, su contribución al desarrollo del país mediante egresados que apliquen debidamente los conocimientos, así como las habilidades adquiridas durante su etapa de formación (Cruz Zuluaga, 2016).

Asimismo, ofrece información pertinente para tomar decisiones (Garbanzo Vargas, 2007) y proponer estrategias que minimicen los riesgos de fracaso académico

que suelen decantar en rendimientos académicos bajos, desaprobación de unidades didácticas e incluso deserción estudiantil.

### *1.2.2.3 Categorización del rendimiento académico*

De acuerdo con el Diseño curricular básico nacional de la educación superior tecnológica, el sistema de evaluación emplea una escala vigesimal donde la nota mínima aprobatoria es 13 para las unidades didácticas y experiencias formativas en situaciones reales de trabajo (MINEDU, 2015).

El Reglamento de evaluación del aprendizaje del IESTPFFAA elaborado en el año 2019 enfatiza en que la calificación se expresa de manera cuantitativa de 0 (cero) a 20 (veinte) puntos y que el calificativo mínimo aprobatorio es de 13 (trece). Si la nota obtenida incluye una fracción de 0.5 o más se considera como unidad a favor del estudiante.

En situaciones de desaprobación con notas menores a 13 (trece); el reglamento dispone organizar, ejecutar y controlar un programa de actividades de recuperaciones para estudiantes con calificativos de 10 (diez), 11 (once) y 12 (doce), para superar las deficiencias de aprendizajes y evaluar nuevamente.

### *1.2.2.4 Dimensiones del rendimiento académico abordadas en la investigación*

#### *a. Motivación por aprender la materia*

La motivación es un estado interno que activa, impulsa e incita a una persona a desarrollar una acción o mantener un determinado comportamiento para conseguir sus propósitos. En consecuencia, un estudiante motivado aprende con mayor facilidad

y rapidez. La motivación se pone de manifiesto de dos formas diferentes: intrínseca y extrínseca.

Motivación intrínseca: esta motivación se presenta cuando un individuo tiene intención de realizar una acción para su propia satisfacción, porque considera que dicha acción es interesante para él o le resulta placentera. En el ámbito académico, cuando un estudiante tiene motivación intrínseca presentará interés para realizar sus tareas y estudiar ya que dichas acciones le agradan y le reportan un beneficio personal.

Motivación extrínseca: esta motivación se pone de manifiesto cuando una persona completa un trabajo para obtener una recompensa o evitar un castigo. Es decir, los factores motivacionales están condicionados por factores externos. Un ejemplo de ello sería la motivación del estudiante por obtener buenos resultados para evitar un castigo de sus padres.

Siempre es mejor fomentar la motivación intrínseca para que el estudiante se involucre en el aprendizaje con mucho interés y empeño. Por otro lado, es recomendable usar la motivación extrínseca cuando el estudiante emprenda el aprendizaje de nuevas habilidades o conocimientos (sólo en la etapa inicial), necesita completar una tarea que le resulta desagradable, o necesita fortalecer un desempeño que merece refuerzo.

#### *b. Comprensión de conceptos*

Para (Cuetos Vega, 2010) "Comprender una oración o texto consiste en construir un modelo mental sobre lo que allí está descrito. Este modelo se va formando con la información que el lector va recibiendo del texto, pero a la vez se usa como referente para la realización de inferencias y para guiar la interpretación de lo que va leyendo"

Según (Oakhill & Garnham, 1996) la comprensión de conceptos incluye tres procesos de los cuales se podría derivar un modelo mental. El primero se refiere a la integración de significados de las oraciones individuales y párrafos, esto es, la obtención de inferencias. El segundo proceso se relaciona con la identificación de la estructura y las ideas principales del texto. El tercero consiste en ir más allá de lo que está expresado en el texto, de tal forma que se vayan enlazando ideas para formar un modelo coherente global y se genere un conocimiento general que produzca una comprensión de los conceptos por parte del aprendiz.

### *c. Retención de contenidos*

La retención de contenidos se entiende como aquella capacidad que desarrolla nuestro cerebro para recordar situaciones de aprendizaje que hayamos vivido o experimentado y que podemos utilizar en contextos diferentes a los de las aulas.

Los estudiantes suelen tener dificultades en este sentido tal como evidencia la investigación de (Orive Rodríguez & Bauza Barreda, 2022) donde los cursos densos necesitan tratamiento didáctico diferente y acompañamiento de medios audiovisuales, así como terminología comprensible entre otros.

La retención del conocimiento es una actividad omnipresente durante toda la vida y es esencial para la actuación competente, la gestión eficaz y la mejora del trabajo cotidiano (Ausubel, 2002).

### **1.3 Definición de términos básicos**

A continuación, definiremos los términos que con frecuencia se utilizarán en esta investigación:

**Comprensión.** - La comprensión es una de las habilidades cognitivas básicas más importantes que nos ayuda a aislar, identificar y conectar de forma coherente datos externos con los datos de que disponemos de modo que llegamos a entender aquello percibido y a generar ideas a través de la observación del medio y los fenómenos que ocurren en él. (Calderón Bravo & López Cusme, 2016) (Sanabria Rodríguez & Ibáñez Ibáñez2, 2015).

**Gamificación.** - Consiste en una técnica de enseñanza que incorpora la mecánica de los juegos al ámbito educativo a fin de conseguir mejores rendimientos académicos, mediante la motivación que despierta en el estudiante favoreciendo la comprensión de conceptos y la retención de contenidos, así como la mejora de habilidades y el fortalecimiento de actitudes. (Vásquez Arteaga, 2022) (Vergara Rodríguez, Mezquita Mezquita, & Gómez Vallecillo, 2019).

**Motivación.** - Estado interno que activa, impulsa e incita a una persona a desarrollar una acción o mantener un determinado comportamiento para conseguir sus propósitos. Un estudiante motivado aprende con mayor facilidad y rapidez. (Alonso García, Martínez Domingo, Berral Ortiz, & De la Cruz Campos, 2021) (Mieles Pico & Moya Martínez, 2021).

**Quizizz.**- Se trata de una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten y socializan. Su plataforma intuitiva permite crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o utilizar los creados por otros docentes. Puede utilizarse en cualquier dispositivo electrónico con comodidad. . (Robles Gonzales, Salamanca Chaparro, & Laura De La Cruz, 2022) (Vergara Rodríguez, Mezquita Mezquita, & Gómez Vallecillo, 2019).

**Retención.** - Es la capacidad que posee el cerebro de retener información y recuperarla voluntariamente. Esta capacidad nos permite recordar hechos, ideas, sensaciones, relaciones entre conceptos y todo tipo de estímulos que ocurrieron en el pasado. (Ausubel, 2002) (Orive Rodríguez & Bauza Barreda, 2022).

## **CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES**

### 2.1 Formulación de hipótesis principal y derivadas

#### *2.1.1 Hipótesis General*

El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022

#### *2.1.2 Hipótesis Específicas*

a. El uso de Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022

b. El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022

c. El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA -Lima 2022

## 2.2 Variables y definición operacional

Variable independiente: Uso de la aplicación Quizizz.

Variable dependiente: Rendimiento académico.

Variable independiente

Tabla 1

Operacionalización de la variable Uso de la aplicación Quizizz

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Uso de la aplicación Quizizz	Quizizz es una herramienta de gamificación que permite evaluar a los estudiantes mientras se divierten y socializan. (Heredia Sanchez, Pérez Cruz, Cocón Juárez, & Zavaleta Carrillo, 2020)	Quizizz posee una plataforma intuitiva que permite crear cuestionarios de distintos tipos, para diferentes materias y niveles educativos, o utilizar los creados por otros docentes. Puede utilizarse en cualquier dispositivo electrónico con comodidad.	Uso de la aplicación	Nº de participantes.

Variable dependiente

Tabla 2

Operacionalización de la variable Rendimiento Académico

Variable	Definición conceptual	Definición operacional	Dimensiones	Indicadores
Rendimiento académico.	El rendimiento académico es una medida, que expresa lo que el estudiante ha aprendido a lo largo del proceso formativo. (Cortez Bailón, Tutiven Campos, & Villavicencio Morejón, 2017)	El rendimiento académico será medido mediante un examen objetivo de 20 preguntas. Las 5 primeras preguntas miden la motivación por aprender con escala de medición tipo Likert. Las 8 preguntas siguientes miden la comprensión de conceptos y las 7 últimas preguntas miden la retención de contenidos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Motivación por aprender la materia</li> <li>b. Comprensión de conceptos</li> <li>c. Retención de contenidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Participa en las actividades programadas.</li> <li>b. Asume una posición frente a la información brindada.</li> <li>c. Recupera la información estudiada.</li> </ul>

### **CAPÍTULO III: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Diseño metodológico**

La investigación es de tipo aplicada, de enfoque cuantitativo con diseño experimental del tipo cuasi experimental. Según su profundidad es causal, con relación a la inferencia es deductiva y de acuerdo con la temporalidad es transversal.

Para definir la población de estudio, se consideraron como criterios de inclusión: que sean estudiantes del IESTPFFAA, que se hayan matriculado en el III ciclo de cualquiera de las 12 carreras que ofrece el Instituto en la unidad didáctica transversal Sociedad y Economía en la Globalización. En tanto que se consideró pertinente excluir a aquellos estudiantes que no asistan regularmente a clases y que no dispongan de dispositivos electrónicos o no cuenten con datos al momento de la investigación.

Se trabajaron 2 muestras independientes, una denominada grupo experimental y otra denominada grupo de control no equivalente. El grupo experimental es aquel en el que se introduce el tratamiento o la variable independiente (Uso de la aplicación Quizizz),

mientras que el grupo de control es aquel que no tiene tratamiento, pero es útil para efectos de comparación.

De acuerdo con (White & Sabarwal , 2014) los diseños de investigación cuasiexperimentales contrastan hipótesis causales de modo que; el programa a aplicar se considera como una “intervención”. Después de ejecutar el estímulo se comparan los puntajes obtenidos por ambos grupos mediante un instrumento aplicado antes y después del tratamiento para conocer el nivel de significancia.

El diseño cuasiexperimental carece, por definición, de distribución aleatoria y la asignación a las condiciones (tratamiento versus ningún tratamiento) se lleva a cabo de acuerdo con la selección efectuada por la investigadora.

## 3.2 Diseño muestral

### 3.2.1 Población

La población está constituida por la totalidad de estudiantes involucrados en la investigación; es decir, al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan. En total son 190 estudiantes inscritos en el IESTPFFAA, en la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización matriculados en el semestre 2020-2.

### 3.2.2 Marco muestral

La muestra es un subconjunto de la población en la que se llevará a cabo la investigación. Estará representado por 25 estudiantes del grupo control y 25 estudiantes del grupo experimental matriculados en la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización en el semestre 2020-2.

### 3.2.3 Muestreo o selección de la muestra

El procedimiento para identificar a los participantes de la muestra a partir de la población en estudio es no probabilístico por conveniencia. Es decir, no todos los sujetos de la población o universo tienen la misma probabilidad de ser elegidos para formar parte del estudio y el investigador puede elegir de manera arbitraria cuántos participantes formarán parte de la investigación. (Hernández González, 2021)

### 3.3 Técnicas de recolección de datos

La técnica de recolección de datos que se utilizó para la investigación fue la prueba de ejecución máxima la cual permitirá obtener la información necesaria para dar cumplimiento al objetivo de este estudio.

#### 3.3.1 *Descripción del instrumento*

El instrumento es un examen objetivo el cual consta de 20 preguntas donde las 5 primeras miden la motivación por aprender con escala de medición tipo Likert. Las 8 preguntas siguientes miden la comprensión de conceptos y las 7 últimas preguntas miden la retención de contenidos. Todas las preguntas tienen por objetivo determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

### **Validación del instrumento**

#### **Validez**

El instrumento es validado por criterio de expertos calificados (3 docentes universitarios). Todos los expertos dieron su visto bueno al instrumento, por cuanto mide

con precisión lo que se desea medir y es válido para la recolección de datos de la investigación.

### **Confiabilidad**

Para determinar la confiabilidad se sometió el instrumento al Análisis de Fiabilidad: Alfa de Cronbach, a través del programa estadístico SPSS 25, obteniéndose el siguiente resultado:

Tabla 3  
*Análisis de fiabilidad - Resultados de la prueba*

Cronbach's Alpha	Nº de Ítems
0,916	20

Fuente: Cuestionario sobre Rendimiento Académico.  
Programa Estadístico SPSS 25.

El instrumento demuestra confiabilidad para la investigación pues su aplicación sistemática al mismo participante produce resultados consistentes y coherentes.

### 3.4 Técnicas estadísticas para el procesamiento de la información

La Estadística Descriptiva fue el método que permitió caracterizar al grupo de datos estudiados en tanto la Estadística Inferencial ayudó con las generalizaciones o inferencias acerca de la población.

Se utiliza el software estadístico SPSS versión 25.0, para procesar y analizar estadísticamente los datos obtenidos, presentando tablas de distribución de frecuencias, promedio, media y gráficos, donde se puede visualizar y analizar el comportamiento de las variables estudiadas.

Las conclusiones corresponden a los objetivos de la investigación trazados al inicio del estudio y a los resultados obtenidos al finalizar.

### 3.5 Aspectos éticos

Antes de desarrollar la investigación se contó con el permiso respectivo de la Dirección del IESTPFFAA así como de la Jefatura de las unidades didácticas transversales, obteniendo los consentimientos respectivos antes de aplicar el instrumento a la muestra.

Asimismo, se ha respetado la originalidad de las ideas de los autores cuya producción intelectual ha sido citada en esta investigación como fuente de información siguiendo las normas APA vigentes, evitando cualquier adulteración o copia que atente contra sus derechos.

Finalmente se mantuvo la confidencialidad de los estudiantes que participaron de la investigación respetando su derecho a la privacidad y usando la información sólo en el ámbito académico.

## CAPÍTULO IV: RESULTADOS

### 4.1 Resultados descriptivos

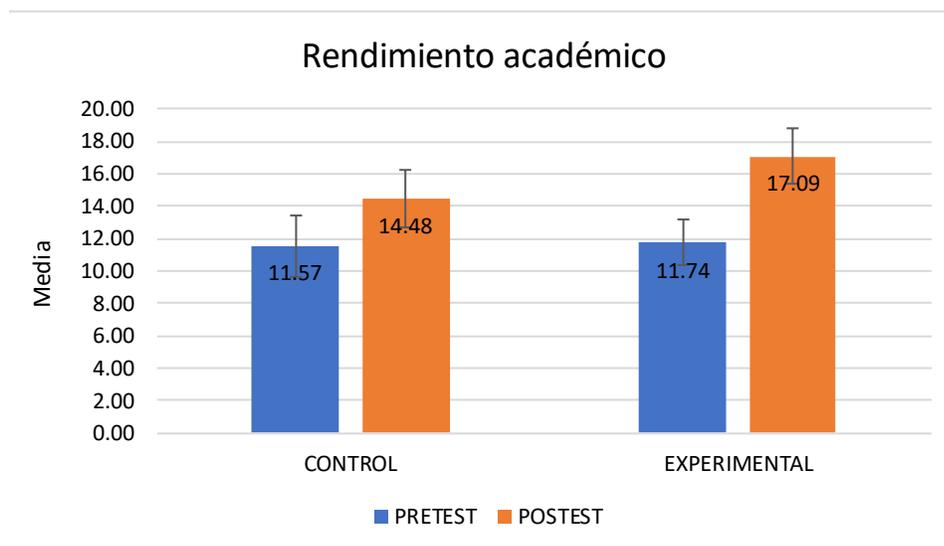
En este apartado se presentan los resultados descriptivos del Rendimiento Académico y de las tres dimensiones estudiadas: motivación por aprender la materia, comprensión de conceptos y retención de contenidos; analizados en el software SPSS V.

25.

Tabla 4  
*Estadísticos descriptivos - Rendimiento académico*

Grupo	N	PRETEST			POSTEST		
		Media	Desv. Estandar	Mediana	Media	Desv. Estandar	Mediana
CONTROL	23	11.57	1.91	12.00	14.48	1.81	14.00
EXPERIMENTAL	23	11.74	1.43	12.00	17.09	1.74	17.00

Figura 1



La tabla 4 y la figura 1, muestran respecto al rendimiento académico que en el pretest del grupo control se obtuvo una media de 11.57 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 11.74 puntos, demostrando homogeneidad en los resultados de ambos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, en el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 14.48 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 17.09 puntos de calificación, lo que permite evidenciar un aumento en cuanto al rendimiento entre los dos grupos.

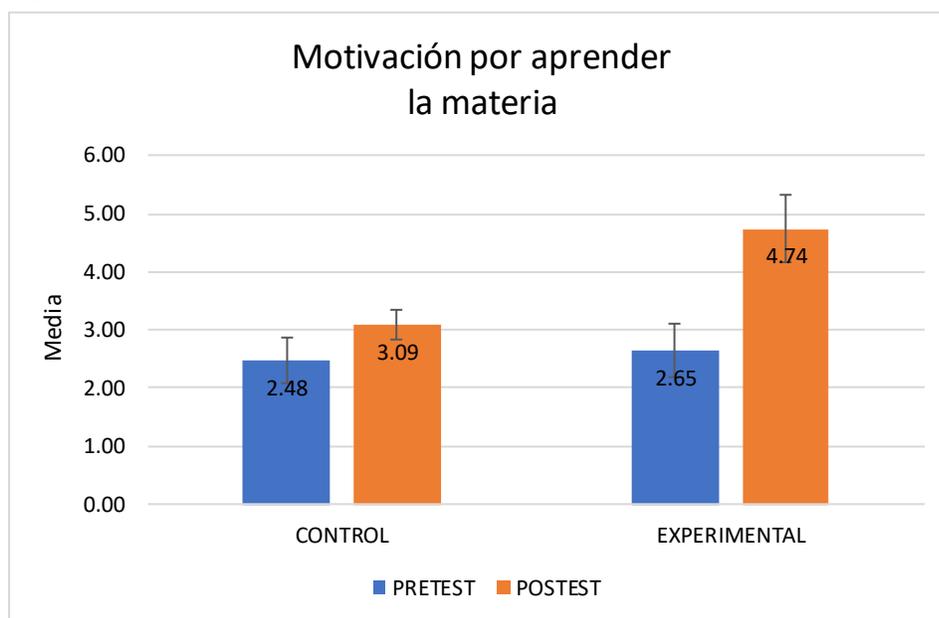
### Dimensión 1: Motivación por aprender la materia

Tabla 5

*Estadísticos descriptivos - D1: Motivación por aprender la materia (Punt. Max= 5)*

Grupo	N	PRETEST			POSTEST		
		Media	Desv. Estandar	Mediana	Media	Desv. Estandar	Mediana
CONTROL	23	2.48	0.38	2.50	3.09	0.25	3.00
EXPERIMENTAL	23	2.65	0.46	2.50	4.74	0.58	5.00

Figura 2



Con relación a la motivación por aprender la materia la tabla 5 y la figura 2 muestran que en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 2.48 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 2.65, lo que permite evidenciar la homogeneidad de los resultados en ambos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 3.09 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 4.74 en la totalidad de la calificación, lo que permite evidenciar diferencias significativas entre ambos grupos.

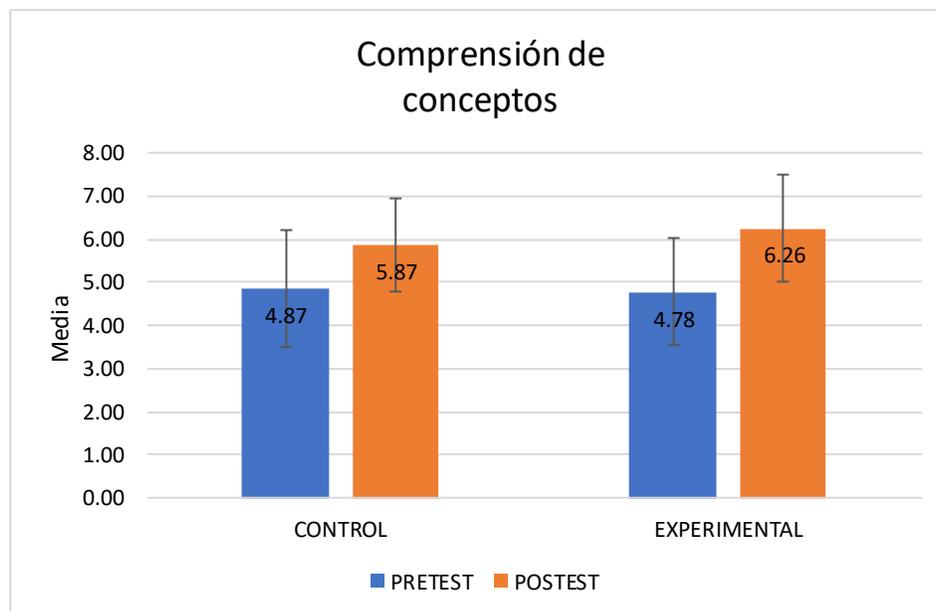
## Dimensión 2: Comprensión de conceptos

Tabla 6

*Estadísticos descriptivos - D2: Comprensión de conceptos (Punt. Max= 8)*

Grupo	N	PRETEST			POSTEST		
		Media	Desv. Estandar	Mediana	Media	Desv. Estandar	Mediana
CONTROL	23	4.87	1.36	5.00	5.87	1.10	6.00
EXPERIMENTAL	23	4.78	1.24	5.00	6.26	1.25	6.00

Figura 3



Respecto a la comprensión de conceptos la tabla 6 y la figura 3 muestran que en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 4.87 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental se obtuvo un promedio de 4.78, lo que permite evidenciar la homogeneidad de los resultados en ambos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el posttest el grupo control obtuvo una media de aprobación de 5.87 puntos en la prueba objetiva, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 6.26 en la totalidad de la calificación, lo que permite evidenciar que, si bien hubo una mejora, los estudiantes de ambos grupos demuestran tener capacidad para entender, justificar y captar significados.

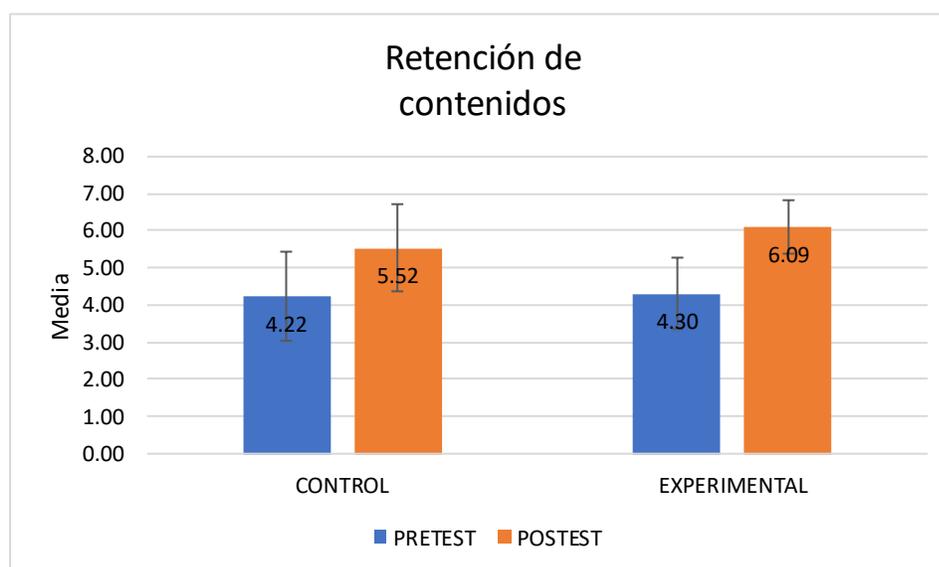
### Dimensión 3: Retención de contenidos

Tabla 7

*Estadísticos descriptivos - D3: Retención de contenidos (Punt. Max= 7)*

Grupo	N	PRETEST			POSTEST		
		Media	Desv. Estandar	Mediana	Media	Desv. Estandar	Mediana
CONTROL	23	4.22	1.20	4.00	5.52	1.16	6.00
EXPERIMENTAL	23	4.30	0.97	4.00	6.09	0.73	6.00

Figura 4



Sobre la retención de contenidos, la tabla 7 y la figura 4, muestran en el pretest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 4.22 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 4.30, lo que permite evidenciar la poca diferencia en los resultados, revelando la homogeneidad de los dos grupos al momento de la aplicación del pretest. Por otro lado, se observa que para el postest del grupo control se obtuvo una media de aprobación de 5.52 puntos de la prueba objetiva tomada, mientras que, en el grupo experimental, se obtuvo un promedio de 6.09

en la totalidad de la calificación, lo que permite evidenciar una mejora, si bien no hubo una mejora sustancial, en ambos grupos los estudiantes demostraron capacidad para recordar lo aprendido.

#### 4.2 Prueba de Hipótesis

Teniendo en cuenta que en esta investigación las variables y dimensiones fueron del tipo numéricas, se trabajó con la prueba de normalidad y un valor mínimo de significancia de 0.05, el cual asume un supuesto de normalidad. Dicha prueba contribuyó a determinar la utilización de la prueba paramétrica o la no paramétrica. Los resultados obtenidos se listan a continuación:

Tabla 8

<i>Pruebas de normalidad</i>					
Grupo			Shapiro-Wilk		
			Estadístico	gl	p_valor
PRETEST	D1: Motivación por aprender la materia	CONTROL	0.817	23	0.001
		EXPERIMENTAL	0.873	23	0.007
	D2: Comprensión de conceptos	CONTROL	0.932	23	0.123
		EXPERIMENTAL	0.900	23	0.025
	D3: Retención de contenidos	CONTROL	0.872	23	0.007
		EXPERIMENTAL	0.877	23	0.009
Rendimiento académico	CONTROL	0.911	23	0.042	
	EXPERIMENTAL	0.813	23	0.001	
POSTEST	D1: Motivación por aprender la materia	CONTROL	0.659	23	0.000
		EXPERIMENTAL	0.524	23	0.000
	D2: Comprensión de conceptos	CONTROL	0.836	23	0.002
		EXPERIMENTAL	0.911	23	0.043
	D3: Retención de contenidos	CONTROL	0.901	23	0.027
		EXPERIMENTAL	0.812	23	0.001
Rendimiento académico	CONTROL	0.952	23	0.322	
	EXPERIMENTAL	0.925	23	0.087	

Conforme muestra la tabla 8, los valores de significancia obtenidos por cada uno de los grupos evaluados fueron menores a 0.05, por tal motivo se rechazó el supuesto de normalidad aplicando pruebas no paramétricas en la investigación.

### **Tiempos y grupos de trabajo**

La investigación se trabajó con dos grupos y en dos momentos, dividiéndose en grupo control y grupo experimental a quienes se les aplicó las pruebas pretest y posttest respectivamente.

En línea con lo antes mencionado, se realizaron las pruebas no paramétricas de Wilcoxon y de U Mann Whitney, considerando un margen de error menor a 0.05 (5%).

### **Prueba de Hipótesis General**

H0: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica no influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

H1: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

Tabla 9  
*Prueba de Wilcoxon – Rendimiento académico*  
*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

Grupo		Rendimiento académico
CONTROL	Z	-4,023 <sup>b</sup>
	p_valor	0.000
EXPERIME	Z	-4,207 <sup>b</sup>
NTAL	p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 9, la prueba de Wilcoxon permitió demostrar la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Por tanto, se puede afirmar que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.

Tabla 10  
*Prueba U de Mann Whitney – Rendimiento académico*  
*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	Rendimiento académico	
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	264.000	81.000
Z	-0.011	-4.054
p_valor	0.991	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

Por su parte, tal como muestra la tabla 10, la comparación efectuada mediante la prueba U de Mann Whitney dio como resultado del pretest un valor p de 0.991 demostrando que no existe diferencia entre los grupos control y experimental. En tanto que en el posttest

el valor p de 0.000 permitió demostrar que el grupo experimental evidenció una diferencia significativa mucho más marcada que el grupo control luego de utilizar Quizizz como herramienta didáctica.

### Prueba de hipótesis específica 1:

H0: El uso de Quizizz como herramienta didáctica, no influye significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

H1: El uso de Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

Tabla 11

*Prueba de Wilcoxon – Motivación por aprender la materia*  
*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

Grupo		D1: Motivación por aprender la materia
CONTROL	Z	-3,934 <sup>b</sup>
	p_valor	0.000
EXPERIMENTAL	Z	-4,283 <sup>b</sup>
	p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 11, se demostró la existencia de diferencias significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Por ende, se puede afirmar que la motivación por aprender la materia del estudiante de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 es influenciada de manera positiva con el uso de la aplicación Quizizz.

Tabla 12

*Prueba U de Mann Whitney – Motivación por aprender la materia*

*Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

D1: Motivación por aprender la materia

	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	192.500	22.500
Z	-1.691	-5.611
p_valor	0.091	0.000

a. Variable de agrupación: Grupo

Tal como muestra la tabla 12, la comparación efectuada mediante la prueba U de Mann Whitney dio como resultado del pretest un valor p de 0.091 demostrando que no existe diferencia entre los grupos control y experimental. En tanto que en el posttest el valor p de 0.000 permitió demostrar que el grupo experimental evidenció una diferencia significativa.

Ante los resultados, se puede afirmar que la motivación por aprender la materia del estudiante de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 es influenciada significativamente cuando se usa Quizizz como herramienta didáctica.

### **Prueba de hipótesis específica 2:**

H0: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, no influye significativamente en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

H1: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

Tabla 13

*Prueba de Wilcoxon – Comprensión de conceptos**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

Grupo		D2: Comprensión de conceptos
CONTROL	Z	-2,829 <sup>b</sup>
	p_valor	0.005
EXPERIMENTAL	Z	-3,677 <sup>b</sup>
	p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Conforme a la tabla 13, se demostró la existencia de diferencias entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, lo que nos permite aceptar la hipótesis alterna y rechazar la hipótesis nula.

Tales resultados permiten afirmar que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye positivamente en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

Tabla 14

*Prueba U de Mann Whitney – Comprensión de conceptos**Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

	D2: Comprensión de conceptos	
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	249.500	215.500
Z	-0.339	-1.114
p_valor	0.735	0.265

a. Variable de agrupación: Grupo

En la tabla 14, se muestran los resultados que se obtuvieron en la evaluación de la comprensión de conceptos mediante la prueba U de Mann Whitney cuyo resultado del pretest dio un valor p de 0.735 demostrando que no existe diferencia entre los grupos control y experimental. Asimismo, en el postest el valor p de 0.265 demuestra también que no se evidencia una diferencia significativa entre los grupos control y experimental.

Ante tales resultados, se puede afirmar que la comprensión de conceptos del estudiante de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 no es influenciada significativamente cuando se usa Quizizz como herramienta didáctica.

### **Prueba de hipótesis específica 3:**

H0: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, no influye significativamente en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA -Lima 2022.

H1: El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA -Lima 2022.

Tabla 15

#### *Prueba de Wilcoxon – Retención de contenidos*

##### *Estadísticos de prueba<sup>a</sup>*

Grupo		D3: Retención de contenidos
CONTROL	Z	-3,325 <sup>b</sup>
	p_valor	0.001
EXPERIMENTAL	Z	-3,867 <sup>b</sup>
	p_valor	0.000

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

Tal como consigna la tabla 15, se demostró la existencia de diferencias entre el pretest y postest con un p. valor de 0.000 para el grupo experimental, por lo que se acepta la hipótesis alterna y se rechaza la hipótesis nula.

Dichos resultados permiten afirmar que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye positivamente en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.

Tabla 16

*Prueba U de Mann Whitney – Retención de contenidos*

<i>Estadísticos de prueba<sup>a</sup></i>	D3: Retención de contenidos	
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	258.500	194.000
Z	-0.142	-1.631
p_valor	0.887	0.103

a. Variable de agrupación: Grupo

La tabla 16, presenta los resultados que se obtuvieron en la evaluación de la retención de contenidos mediante la prueba U de Mann Whitney cuyo resultado del pretest dio un valor p de 0.887 evidenciando que no existe diferencia entre los grupos control y experimental. Igualmente, en el postest el valor p de 0.103 demuestra también que no se evidencia una diferencia marcada entre los grupos control y experimental.

En consecuencia, los resultados obtenidos permiten afirmar que en la retención de contenidos del estudiante de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 no se genera una diferencia significativa cuando se usa Quizizz como herramienta didáctica.

## **CAPÍTULO V: DISCUSIÓN**

Como resultado de la presente investigación se pudo demostrar que el uso de la gamificación mejora el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022, al aceptar la hipótesis alterna con un p. de valor 0.000, en donde se consideraron las dimensiones motivación por aprender la materia, comprensión de conceptos y retención de contenidos. Los resultados derivados de esta investigación son similares a los obtenidos por diversos investigadores que abordaron el mismo tema de estudio. Tal es el caso de (Anicama Silva, 2020) cuya tesis "Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I" aplicada a estudiantes de la carrera de Psicología en el curso Psicoterapia Conductual Cognitiva cuyos resultados de aprendizaje mostraban altos porcentajes de desaprobación. Al aplicarse como solución la gamificación, en el pre-test el grupo control registró una media de 7.17 y el grupo experimental una media de 8.86, iniciando el estudio sin diferencias grandes; mientras que en el post-test, el grupo control obtuvo una media de 10.88, alcanzando un nivel de aprendizaje en proceso, mientras que en el grupo experimental la media de 16.97, demostró significativamente el nivel de logro.

En cuanto a la primera hipótesis específica, la cual evalúa la influencia de la gamificación en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 la diferencia de medias pre-test y pos-test en el grupo control fue de 0.61 en tanto que en el grupo experimental fue de 2.09 demostrándose una mejora significativa en la motivación del estudiante que de la mano de la gamificación se involucra más y disfruta de su proceso de aprendizaje. Estos resultados fueron congruentes con lo estudiado por (Robles Gonzales, Salamanca Chaparro, & Laura De La Cruz, 2022) en la investigación titulada “Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero” aplicada en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann en Tacna-Perú en el año 2021 a una muestra de 161 estudiantes donde se demuestra que con la aplicación Quizizz se desarrollan clases dinámicas y motivadoras que contribuyen al logro de aprendizajes significativos. Asimismo, valoraron el proceso de retroalimentación que les permitía reconocer sus errores, reflexionar sobre los mismo y mejorar.

Con relación a la segunda hipótesis específica que estudia la influencia de la gamificación como herramienta didáctica, en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA la diferencia de medias pre-test y pos-test en el grupo control fue de 1.00 en tanto que en el grupo experimental fue de 1.48 demostrándose una mejora que se traduce en un mejor entendimiento de los temas abordados en la unidad didáctica estudiada. Estos resultados fueron congruentes con (Heredia Sánchez, Pérez Cruz, Cocón Juárez, & Zavaleta Carrillo, 2020) quienes en su investigación titulada “La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior” desarrollada por catedráticos de la Universidad Autónoma del Carmen de Campeche, México, identifica como dificultad en la enseñanza de nivel superior el uso de libros de texto y encuentra en la gamificación una

herramienta valiosa para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje permitiendo al estudiante superar las dificultades para trabajar contenidos, comprenderlos y adquirir el conocimiento esperado.

Respecto a la tercera hipótesis específica que investiga la influencia de la gamificación como herramienta didáctica, en la retención de contenidos en los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA la diferencia de medias pre-test y pos-test en el grupo control fue de 1.30 en tanto que en el grupo experimental fue de 1.78 evidenciándose una mejora que contribuye a lograr aprendizajes duraderos y recuperarlos cuando se necesite. Estos resultados fueron semejantes con (Magadán Díaz & Rivas García, 2022) cuya investigación titulada “Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot” determinó que la gamificación permite afrontar el desafío de tareas de resolución de problemas en un entorno audiovisual estimulante resultando ser una herramienta valiosa para la revisión y retención de conceptos e ideas clave.

## CONCLUSIONES

De acuerdo con los hallazgos obtenidos como resultado de la presente investigación podemos concluir lo siguiente:

El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022. La comparación de resultados de rendimiento académico mediante la prueba de Wilcoxon permitió demostrar la existencia de diferencias estadísticas significativas entre el pretest y posttest con un p. valor de 0.000 a favor del grupo experimental. Asimismo, las calificaciones promedio del grupo experimental entre pretest y posttest se incrementaron en un 46% demostrando mejores logros cuando la aplicación Quizizz es utilizada como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Con relación a la motivación por aprender, se pudo concluir que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente sobre esta dimensión. Sustentan esta conclusión la diferencia en las calificaciones promedio del grupo

experimental entre pretest y posttest que crecieron en un 79% demostrando que los estudiantes aprendieron con mayor interés y confianza cuando se empleó Quizizz.

Respecto a la dimensión comprensión de conceptos los resultados de la investigación permitieron concluir que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica no influye significativamente sobre esta dimensión. Esta conclusión tiene como sustento el resultado de la Prueba U de Mann Whitney cuyo valor p fue de 0.265 no evidenció diferencias marcadas de mejor entendimiento conceptual de la materia del grupo experimental frente al grupo control.

Finalmente, respecto a la dimensión retención de contenidos, los resultados de la Prueba U de Mann Whitney cuyo valor p fue de 0.103 permiten concluir que el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica no influye significativamente sobre la retención de contenidos. Las calificaciones registradas por los estudiantes no demostraron diferencias relevantes, con relación del grupo control, para recordar lo aprendido y utilizarlo en contextos diferentes al ambiente académico.

## RECOMENDACIONES

Comprobada la eficiencia de Quizizz en el rendimiento académico en asignaturas calificadas como densas por los estudiantes se recomienda promover el uso de la gamificación para contribuir al alcance de aprendizajes significativos. En ese sentido, los docentes deben comprometerse en fortalecer sus competencias digitales asistiendo a talleres y capacitaciones, así como explorando recursos en línea y tutoriales para incorporarlas, de manera estratégica, en su práctica docente.

Para motivar el aprendizaje en los estudiantes usando Quizizz, se recomienda: proponer preguntas interesantes y variadas con base en los objetivos de aprendizaje, proporcionar retroalimentación inmediata, establecer un ambiente competitivo y hacer que la sesión sea al mismo tiempo divertida.

En cuanto a la comprensión de conceptos, Quizizz no demostró aportes significativos en esta dimensión por lo cual se recomienda considerar las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes para elegir otras herramientas digitales disponibles como los organizadores gráficos que facilitan la comprensión de conceptos complejos, así

como las lecciones en video para presentar información de manera clara y visualmente atractiva.

Con respecto a la retención de contenidos Quizizz tampoco demostró eficiencia significativa. Para asegurar mejores resultados de retención es recomendable relacionar la información nueva con temas conocidos; al abordar la información difícil utilizar recursos educativos que promuevan el desarrollo de actividades de aprendizaje concretas como la lectura interactiva y la elaboración de resúmenes; variar la rutina de estudio para evitar el aburrimiento y mantener la atención; y no descuidar la retroalimentación para lograr aprendizajes de calidad.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- Adell, M. A. (2006). *Estrategias para mejorar el rendimiento académico de los adolescentes*. Madrid: Pirámide.
- Alonso García, S., Martínez Domingo, J. A., Berral Ortiz, B., & De la Cruz Campos, J. C. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación*, 23, 1-21.
- Anicama Silva, J. C. (2020). Influencia de la gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú semestre 2019-I. (Tesis de maestría). Universidad San Martín de Porres, Lima.
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Barcelona: Paidós.
- Borrás Gené, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad politécnica de Madrid.
- Cabrera Geidó, E. (2020). Gamificar la educación: Una mirada desde la psicología. (Tesis de Licenciatura). Universidad de la República Uruguay, Montevideo.
- Cortez Bailón, F. M., Tutiven Campos, J. L., & Villavicencio Morejón, M. N. (2017). DETERMINANTES DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO UNIVERSITARIO. *Revista Publicando*, 4(10), 284-296.
- Cruz Zuluaga, M. N. (2016). Factores que influyen en el rendimiento académico del estudiante. *Escenarios: empresa y territorio*, 5(5), 93-118.
- Cuetos Vega, F. (2010). *Psicología de la lectura*. Madrid: Wolters Kluwer.
- De la Luz Antúnez, K. E. (2020). ¿Quiénes son y cómo aprenden los jóvenes pertenecientes a la generación Z? . *11° Coloquio - 2020* (págs. 1-10). Puebla de Zaragoza: Ibero Puebla.
- Díaz Landa, B., Meleán Romero, R., & Marín Rodríguez, W. (2021). Rendimiento académico de estudiantes en Educación Superior: predicciones de factores influyentes a partir de árboles de decisión. *Telos*, 23(3), 616-639.
- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín Sallán, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21(e07), 1-11.
- Garbanzo Vargas, G. M. (2007). Factores asociados al rendimiento académico en estudiantes universitarios, una reflexión desde la calidad de la educación superior pública. *Revista Educación*, 31(1), 43-63.
- Gardner, H. (2001). *Estructuras de la mente. La Teoría de las inteligencias múltiples*. Bogotá: Fondo de cultura económica.

- Heredia Sánchez, B. D., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J. F., & Zavaleta Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.
- Heredia Sanchez, B., Pérez Cruz, D., Cocón Juárez, J. F., & Zavaleta Carrillo, P. (2020). La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 49-58.
- Herranz Sánchez , E., & Colomo Palacios, R. (2012). La Gamificación como agente de cambio en la Ingeniería del Software. *Revista de procesos y métricas de las tecnologías de la información*, 9(2), 30-56.
- Magadán Díaz, M., & Rivas García, J. (2022). Gamificación del aula en la enseñanza superior online: el uso de Kahoot. *Campus virtuales*, 11(1), 137-152.
- Marchesi, Á. (2004). *Qué será de nosotros, los malos alumnos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A Simple Introduction and a Bit More*. Londres: Andrzej Marczewski.
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa activa.
- McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: Penguin Books.+
- Mieles Pico, G. L., & Moya Martínez, M. E. (2021). La gamificación como estrategia para la estimulación de las inteligencias múltiples. *Polo de conocimiento*, 6(1), 111-129.
- MINEDU, D. . (2015). *Diseño curricular básico nacional de la educación superior tecnológica*. Lima: Ministerio de educación del Perú.
- Oakhill, J., & Garnham, A. (1996). *Mental Models in Cognitive Science*. Sussex: Psychology Press.
- Orive Rodriguez, N. M., & Bauza Barreda, B. M. (2022). Factores relacionados con la retención de los contenidos de Genética Médica en la formación médica. *Edumecentro*, 12(1), 169-184.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Robles Gonzales, H. E., Salamanca Chaparro, R. X., & Laura De La Cruz, K. M. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq: Revista de Investigación Científica*, 4(1), 97-115.
- Vásquez Arteaga, I. A. (2022). La gamificación como estrategia neurodidáctica para incentivar la motivación escolar propuesta de evaluación: "My Goals Game". (*Título de Maestría*). Universidad CES, Medellín.
- Vergara Rodríguez, D., Mezquita Mezquita, J. M., & Gómez Vallecillo, A. I. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo

Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 23(3), 363-387.

Werbach, K., & Hunter, D. (2020). *For the Win, Revised and Updated Edition: The Power of Gamification and Game Thinking in Business, Education, Government, and Social Impact*. Pennsylvania: Wharton School Press.

Wineburg, S., McGrew, S., Breakstone, J., & Ortega, T. (2016). *Evaluating information: The cornerstone of civic online reasoning*. California: Stanford history education group.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media, Inc.

**ANEXOS**

## ANEXO 1

## Matriz de Consistencia

**TÍTULO: EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA - LIMA 2022.**

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	METODOLOGÍA
<p align="center"><b>PROBLEMA GENERAL</b></p> <p>¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022?</p> <p align="center"><b>PROBLEMAS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a. ¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022?</p> <p>b. ¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la</p>	<p align="center"><b>OBJETIVO GENERAL</b></p> <p>Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022.</p> <p align="center"><b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b></p> <p>a. Determinar la influencia del uso de Quizizz como herramienta didáctica, en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022</p> <p>b. Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la comprensión de conceptos de los estudiantes de</p>	<p align="center"><b>HIPÓTESIS GENERAL</b></p> <p>El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica influye significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA - Lima 2022</p> <p align="center"><b>HIPÓTESIS ESPECÍFICAS</b></p> <p>a. El uso de Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la motivación por aprender de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022</p> <p>b. El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la comprensión de conceptos de los estudiantes de Sociedad y</p>	<p align="center"><b>VARIABLE INDEPENDIENTE</b></p> <p>Uso de la aplicación Quizizz.</p> <p align="center"><b>VARIABLE DEPENDIENTE</b></p> <p>Rendimiento académico.</p> <p align="center"><b>DIMENSIONES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivación por aprender la materia</li> <li>• Comprensión de conceptos</li> <li>• Retención de contenidos</li> </ul>	<p>La investigación pertenece al enfoque cuantitativo</p> <p>Es de tipo aplicada.</p> <p>El diseño de la investigación es experimental en su variante cuasiexperimental.</p> <p>La población de la investigación está conformada por los 190 estudiantes de la unidad didáctica Sociedad y Economía de la Globalización del IESTPFFAA.</p>

<p>Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022? c. ¿Cómo influye el uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022?</p>	<p>Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022. c. Determinar la influencia del uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022.</p>	<p>Economía en la Globalización del IESTPFFAA – Lima 2022 c. El uso de la aplicación Quizizz como herramienta didáctica, influye significativamente en la retención de contenidos de los estudiantes de Sociedad y Economía en la Globalización del IESTPFFAA -Lima 2022</p>		<p>Se determinó considerar una muestra poblacional de 23 estudiantes de la unidad didáctica Sociedad y Economía de la Globalización del IESTPFFAA</p> <p>La técnica a utilizar será la prueba de ejecución máxima, y el instrumento el examen objetivo.</p>
---	---	--	--	---

## ANEXO 2

## Matriz de operacionalización de variables

<b>Variable:</b> Rendimiento Académico - Variable Dependiente		
<b>Definición conceptual.</b> – El rendimiento académico es una medida que permite conocer el nivel de logro de aprendizaje del estudiante a lo largo del proceso formativo.		
<b>Instrumento:</b> Examen objetivo		
<b>Dimensiones</b>	<b>Indicadores (Definición Operacional)</b>	<b>Ítems del instrumento</b>
D1: Motivación por aprender la materia	I1: Participa en las actividades programadas.	1. ¿Considera que aprender la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización es útil e importante para su vida personal y profesional? a) Nada b) A veces c) Siempre
		2. ¿Se siente respetado y en confianza en la clase de la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre
		3. ¿Espera aprobar la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización pese a ser un curso de contenido denso y a veces difícil de comprender? a) Nada b) A veces c) Siempre
		4. ¿Cree que las herramientas tecnológicas contribuyen a que se mantenga atento a la clase y aprenda mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre
		5. ¿Considera valioso el trabajo colaborativo con sus compañeros para aprender mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre

D2: Comprensión de conceptos	I2: Asume una posición frente a la información brindada.	<p>1. Si estamos en situación de Déficit Fiscal: ¿Es necesario que el Perú se endeude?</p> <p>a) Si, es necesario b) No es necesario</p> <p>2. Los Estados se endeudan para:</p> <p>a) Pagar mediante bonos la deuda social con los sectores olvidados b) Afrontar los gastos en: Infraestructura, Gastos corrientes e Inversión social</p> <p>3. Los organismos financieros internacionales exigen como condición crediticia:</p> <p>a) El manejo adecuado de las finanzas públicas de modo que se garantice la devolución de la deuda y sus intereses. b) Simplemente que se les pague con puntualidad y si no se hace condonan la deuda.</p> <p>4. La deuda pública se materializa mediante:</p> <p>a) Emisiones de títulos valor en los mercados locales o internacionales y a través de préstamos directos de organismos multilaterales, gobiernos, etc. b) Donaciones de organismos multilaterales, gobiernos, etc.</p> <p>5. Si el Perú no pagara sus obligaciones financieras con el FMI:</p> <p>a) Nos esperarían el pago hasta cuando tengamos recursos sin ninguna penalidad b) Nos declararían país inelegible o en default.</p> <p>6. Un riesgo de no pago en el mercado financiero internacional puede ser:</p> <p>a) Perder acceso a los mercados financieros internacionales b) Las tasas de interés se abaratan en las instituciones financieras del mundo.</p> <p>7. En situación de default los intereses que ofrecen los prestamistas internacionales</p> <p>a) Suele ser más caros para el país en default b) Suele abaratare para los países en default.</p> <p>8. La deuda externa sólo trae pobreza porque nunca dejaremos de pagarla</p> <p>a) Verdadero b) Falso</p>
D3: Retención de contenidos	Recupera la información estudiada.	<p>1. Es el conjunto de obligaciones pendientes de pago que mantiene el Sector Público, a una determinada fecha,</p>

		frente a sus acreedores. a) Deuda pública b) Deuda privada
		2. Deuda acordada con personas naturales o jurídicas no domiciliadas en el país. a) Deuda externa b) Deuda interna
		3. El Banco Mundial a) Es un banco peruano que otorga préstamos a personas y empresas b) Es un organismo financiero internacional
		4. Cuando presta exige una Carta de Intención donde el país expresa su voluntad de cumplir ciertas metas de política económica durante un período en línea con la búsqueda del equilibrio entre los gastos e ingresos del sector público. a) Banco Interamericano de Desarrollo b) Fondo Monetario Internacional
		5. Club de Paris a) Grupo de países con deudas con diferentes países del mundo b) Grupo informal de acreedores oficiales cuyo papel es encontrar soluciones coordinadas y sostenibles a las dificultades de pago que experimentan los países deudores.
		6. Fitch Ratings, Standard & Poor's y Moody's a) Son bancos internacionales que otorgan préstamos a países pobres b) Son agencias internacionales de calificación crediticia.
		7. Para obtener financiamiento y hacer frente a la pandemia y sus consecuencias en la economía y en la sociedad. a) Perú se endeudó emitiendo un bono económico a más de 100 años b) Se evaluó emitir bonos internacionales, pero no fue necesario endeudarse

## ANEXO 3

## INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE DATOS

Nombre del instrumento:		<b>Examen objetivo</b>			
Autor del Instrumento:		<b>Lucy del Carmen Huasupoma Fuentes Rivera</b>			
Definición Conceptual:		El examen objetivo es un instrumento de evaluación integrado por una variedad de enunciados en donde existe sólo una respuesta correcta para cada interrogante lo cual impide al evaluador interferir al momento de analizar los resultados.			
Población:		Estudiantes del III ciclo del Instituto de educación superior tecnológico público de las Fuerzas Armadas IESTPFFAA matriculados en la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización.			
Variable	Dimensión	Preguntas	Escalas		
			Nada	A veces	Siempre
			0	0.5	1
Rendimiento Académico	D1: Motivación por aprender la materia	1. ¿Considera que aprender la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización es útil e importante para su vida personal y profesional? a) Nada b) A veces c) Siempre			
		2. ¿Se siente respetado y en confianza en la clase de la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre			
		3. ¿Espera aprobar la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización pese a ser un curso de contenido denso y a veces difícil de comprender? a) Nada b) A veces c) Siempre			
		4. ¿Cree que las herramientas tecnológicas contribuyen a que se mantenga atento a la clase y aprenda mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre			
		5. ¿Considera valioso el trabajo colaborativo con sus compañeros para aprender mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre			

Rendimiento Académico	Dimensión	Preguntas	Escalas	
			Incorrecto	Correcto
			0	1
D2: Comprensión de conceptos	1. Si estamos en situación de Déficit Fiscal: ¿Es necesario que el Perú se endeude? a) Si, es necesario b) No es necesario			
	2. Los Estados se endeudan para: a) Pagar mediante bonos la deuda social con los sectores olvidados b) Afrontar los gastos en: Infraestructura, Gastos corrientes e Inversión social			
	3. Los organismos financieros internacionales exigen como condición crediticia: a) El manejo adecuado de las finanzas públicas de modo que se garantice la devolución de la deuda y sus intereses. b) Simplemente que se les pague con puntualidad y si no se hace condonan la deuda.			
	4. La deuda pública se materializa mediante: a) Emisiones de títulos valor en los mercados locales o internacionales y a través de préstamos directos de organismos multilaterales, gobiernos, etc. b) Donaciones de organismos multilaterales, gobiernos, etc.			
	5. Si el Perú no pagara sus obligaciones financieras con el FMI: a) Nos esperarían el pago hasta cuando tengamos recursos sin ninguna penalidad b) Nos declararían país inelegible o en default.			
	6. Un riesgo de no pago en el mercado financiero internacional puede ser: a) Perder acceso a los mercados financieros internacionales b) Las tasas de interés se abaratan en las instituciones financieras del mundo.			
	7. En situación de default los intereses que ofrecen los prestamistas internacionales a) Suele ser más caros para el país en default b) Suele abaratare para los países en default.			
	8. La deuda externa sólo trae pobreza porque nunca dejaremos de pagarla a) Verdadero b) Falso			
D3: Retención	1. Es el conjunto de obligaciones pendientes de pago que mantiene el Sector Público, a una determinada fecha, frente a sus acreedores.			

de contenidos	a) Deuda pública b) Deuda privada		
	2. Deuda acordada con personas naturales o jurídicas no domiciliadas en el país. a) Deuda externa b) Deuda interna		
	3. El Banco Mundial a) Es un banco peruano que otorga préstamos a personas y empresas b) Es un organismo financiero internacional		
	4. Cuando presta exige una Carta de Intención donde el país expresa su voluntad de cumplir ciertas metas de política económica durante un período en línea con la búsqueda del equilibrio entre los gastos e ingresos del sector público. a) Banco Interamericano de Desarrollo b) Fondo Monetario Internacional		
	5. Club de Paris a) Grupo de países con deudas con diferentes países del mundo b) Grupo informal de acreedores oficiales cuyo papel es encontrar soluciones coordinadas y sostenibles a las dificultades de pago que experimentan los países deudores.		
	6. Fitch Ratings, Standard & Poor's y Moody's a) Son bancos internacionales que otorgan préstamos a países pobres b) Son agencias internacionales de calificación crediticia.		
	7. Para obtener financiamiento y hacer frente a la pandemia y sus consecuencias en la economía y en la sociedad. a) Perú se endeudó emitiendo un bono económico a más de 100 años b) Se evaluó emitir bonos internacionales, pero no fue necesario endeudarse		

**ANEXO 4**  
**JUICIO DE EXPERTOS**

Estimado Especialista: Dr. Pedro Alejandro Aramburú Ocaña

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

1. Cuestionario ( ) 2. Guía de entrevista ( ) 3. Guía de focusgroup ( )  
4. Guía de observación ( ) 5. Examen objetivo ( X )

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 proyecto de tesis de maestría.

Título del proyecto de tesis:	<b>EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZIZZ EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA - LIMA 2022.</b>
Línea de investigación:	Educación

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Huasupoma Fuentes Rivera Lucy del Carmen	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. Barrios Valer Edwin	

Santa Anita, 14 de octubre del 2022

### RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> 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.
<b>2. CLARIDAD:</b> 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.
<b>3. COHERENCIA:</b> 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.
<b>4. RELEVANCIA:</b> 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: [www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf) Adaptado de:

#### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Pedro Alejandro Aramburú Ocaña
Sexo:	Hombre ( X )      Mujer ( )      Edad ___74___(años)
Profesión:	Doctor en Ciencias de la Educación
Especialidad:	Ciencias Sociales

Años de experiencia:	35
Cargo que desempeña actualmente:	Docente Universitario
Institución donde labora:	Universidad Nacional Enrique Guzmán y Valle
Firma:	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

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 con la rúbrica.

#### Rendimiento Académico

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Examen objetivo					
Autor del Instrumento	Lucy del Carmen Huasupoma Fuentes Rivera					
Variable 2:	Rendimiento Académico - Variable Dependiente					
Definición Conceptual:	El examen objetivo es un instrumento de evaluación que mide el nivel de logro del aprendizaje mediante una variedad de interrogantes donde cada una propone un grupo de respuestas de las cuales sólo una es correcta impidiendo al evaluador la subjetividad al momento de analizar los resultados.					
Población:	Estudiantes del III ciclo del Instituto de educación superior tecnológico público de las Fuerzas Armadas IESTPFFAA que llevan la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización.					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación por aprender la materia	1. ¿Considera que aprender la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización es útil e importante para su vida personal y profesional? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	2. ¿Se siente respetado y en confianza en la clase de la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	3. ¿Espera aprobar la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización pese a ser un curso de contenido denso y a veces difícil de comprender?	4	4	4	4	

	<p>a) Nada b) A veces c) Siempre</p>					
	<p>4. ¿Cree que las herramientas tecnológicas contribuyen a que se mantenga atento a la clase y aprenda mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre</p>	4	4	4	4	
	<p>5. ¿Considera valioso el trabajo colaborativo con sus compañeros para aprender mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre</p>	4	4	4	4	
D2: Comprensión de conceptos	<p>1. Si estamos en situación de Déficit Fiscal: ¿Es necesario que el Perú se endeude? a) Si, es necesario b) No es necesario</p>	4	4	4	4	
	<p>2. Los Estados se endeudan para: a) Pagar mediante bonos la deuda social con los sectores olvidados b) Afrontar los gastos en: Infraestructura, Gastos corrientes e Inversión social</p>	4	4	4	4	
	<p>3. Los organismos financieros internacionales exigen como condición crediticia: a) El manejo adecuado de las finanzas públicas de modo que se garantice la devolución de la deuda y sus intereses.</p>	4	4	4	4	

	b) Simplemente que se les pague con puntualidad y si no se hace condonan la deuda.					
	4. La deuda pública se materializa mediante: a) Emisiones de títulos valor en los mercados locales o internacionales y a través de préstamos directos de organismos multilaterales, gobiernos, etc. b) Donaciones de organismos multilaterales, gobiernos, etc.	4	4	4	4	
	5. Si el Perú no pagara sus obligaciones financieras con el FMI: a) Nos esperarían el pago hasta cuando tengamos recursos sin ninguna penalidad b) Nos declararía país inelegible o en default.	4	4	4	4	
	6. Un riesgo de no pago en el mercado financiero internacional puede ser: a) Perder acceso a los mercados financieros internacionales b) Las tasas de interés se abaratan en las instituciones financieras del mundo.	4	4	4	4	
	7. En situación de default los intereses que ofrecen los prestamistas internacionales a) Suele ser más caros para el país en default b) Suele abaratare para los países en default.	4	4	4	4	
	8. La deuda externa sólo trae pobreza porque nunca dejaremos de pagarla a) Verdadero b) Falso	4	4	4	4	

D3: Retención de contenidos	1. Es el conjunto de obligaciones pendientes de pago que mantiene el Sector Público, a una determinada fecha, frente a sus acreedores. a) Deuda pública b) Deuda privada	4	4	4	4	
	2. Deuda acordada con personas naturales o jurídicas no domiciliadas en el país. a) Deuda externa b) Deuda interna	4	4	4	4	
	3. El Banco Mundial a) Es un banco peruano que otorga préstamos a personas y empresas b) Es un organismo financiero internacional	4	4	4	4	
	4. Cuando presta exige una Carta de Intención donde el país expresa su voluntad de cumplir ciertas metas de política económica durante un período en línea con la búsqueda del equilibrio entre los gastos e ingresos del sector público. a) Banco Interamericano de Desarrollo b) Fondo Monetario Internacional	4	4	4	4	
	5. Club de Paris a) Grupo de países con deudas con diferentes países del mundo b) Grupo informal de acreedores oficiales cuyo papel es encontrar soluciones coordinadas y sostenibles a las dificultades de pago que experimentan los países deudores.	4	4	4	4	
	6. Fitch Ratings, Standard & Poor's y Moody's a) Son bancos internacionales que	4	4	4	4	

	<p>otorgan préstamos a países pobres</p> <p>b) Son agencias internacionales de calificación crediticia.</p>					
	<p>7. Para obtener financiamiento y hacer frente a la pandemia y sus consecuencias en la economía y en la sociedad.</p> <p>a) Perú se endeudó emitiendo un bono económico a más de 100 años</p> <p>b) Se evaluó emitir bonos internacionales, pero no fue necesario endeudarse</p>	4	4	4	4	

## JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Mg. Carlos Enrique Chávez Ruiz

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

2. 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:

8. Cualitativo ( ) 2. Cuantitativo ( X ) 3. Mixto ( )

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

Título del proyecto de tesis:	<b>EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA - LIMA 2022.</b>
Línea de investigación:	Educación

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Huasupoma Fuentes Rivera Lucy del Carmen	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. Barrios Valer Edwin	

Santa Anita, 14 de octubre del 2022

### RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> 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.
<b>2. CLARIDAD:</b> 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.
<b>3. COHERENCIA:</b> 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.
<b>4. RELEVANCIA:</b> 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](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

#### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Carlos Enrique Chávez Ruiz
Sexo:	Hombre (X)      Mujer ( )      Edad 51 (años)
Profesión:	Economista/ Licenciado en Educación/ Maestría en Finanzas Corporativas/ Maestría en Administración de Empresas
Especialidad:	Administración y Finanzas

Años de experiencia:	20
Cargo que desempeña actualmente:	Gerente de Administración y Finanzas / Consultor/ Docente universitario
Institución donde labora:	INTI TEC/ MARKET APPROACH FOR SUSTAINABLE HOUSING ALTERNATIVES/ UPC
Firma:	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

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 con la rúbrica.

#### Rendimiento Académico

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Examen objetivo					
Autor del Instrumento	Lucy del Carmen Huasupoma Fuentes Rivera					
Variable 2:	Rendimiento Académico - Variable Dependiente					
Definición Conceptual:	El examen objetivo es un instrumento de evaluación que mide el nivel de logro del aprendizaje mediante una variedad de interrogantes donde cada una propone un grupo de respuestas de las cuales sólo una es correcta impidiendo al evaluador la subjetividad al momento de analizar los resultados.					
Población:	Estudiantes del III ciclo del Instituto de educación superior tecnológico público de las Fuerzas Armadas IESTPFFAA que llevan la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización.					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación por aprender la materia	1. ¿Considera que aprender la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización es útil e importante para su vida personal y profesional? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	2. ¿Se siente respetado y en confianza en la clase de la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	3. ¿Espera aprobar la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización pese a ser un curso de contenido denso y a veces difícil de comprender?	4	4	4	4	

	<p>a) Nada b) A veces c) Siempre</p>					
	<p>4. ¿Cree que las herramientas tecnológicas contribuyen a que se mantenga atento a la clase y aprenda mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre</p>	4	4	4	4	
	<p>5. ¿Considera valioso el trabajo colaborativo con sus compañeros para aprender mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre</p>	4	4	4	4	
D2: Comprensión de conceptos	<p>1. Si estamos en situación de Déficit Fiscal: ¿Es necesario que el Perú se endeude? a) Si, es necesario b) No es necesario</p>	4	4	4	4	
	<p>2. Los Estados se endeudan para: a) Pagar mediante bonos la deuda social con los sectores olvidados b) Afrontar los gastos en: Infraestructura, Gastos corrientes e Inversión social</p>	4	4	4	4	
	<p>3. Los organismos financieros internacionales exigen como condición crediticia: a) El manejo adecuado de las finanzas públicas de modo que se garantice la devolución de la deuda y sus intereses.</p>	4	4	4	4	

	b) Simplemente que se les pague con puntualidad y si no se hace condonan la deuda.					
	4. La deuda pública se materializa mediante: a) Emisiones de títulos valor en los mercados locales o internacionales y a través de préstamos directos de organismos multilaterales, gobiernos, etc. b) Donaciones de organismos multilaterales, gobiernos, etc.	4	4	4	4	
	5. Si el Perú no pagara sus obligaciones financieras con el FMI: a) Nos esperarían el pago hasta cuando tengamos recursos sin ninguna penalidad b) Nos declararía país inelegible o en default.	4	4	4	4	
	6. Un riesgo de no pago en el mercado financiero internacional puede ser: a) Perder acceso a los mercados financieros internacionales b) Las tasas de interés se abaratan en las instituciones financieras del mundo.	4	4	4	4	
	7. En situación de default los intereses que ofrecen los prestamistas internacionales a) Suele ser más caros para el país en default b) Suele abaratare para los países en default.	4	4	4	4	
	8. La deuda externa sólo trae pobreza porque nunca dejaremos de pagarla a) Verdadero b) Falso	4	4	4	4	

D3: Retención de contenidos	1. Es el conjunto de obligaciones pendientes de pago que mantiene el Sector Público, a una determinada fecha, frente a sus acreedores. a) Deuda pública b) Deuda privada	4	4	4	4	
	2. Deuda acordada con personas naturales o jurídicas no domiciliadas en el país. a) Deuda externa b) Deuda interna	4	4	4	4	
	3. El Banco Mundial a) Es un banco peruano que otorga préstamos a personas y empresas b) Es un organismo financiero internacional	4	4	4	4	
	4. Cuando presta exige una Carta de Intención donde el país expresa su voluntad de cumplir ciertas metas de política económica durante un período en línea con la búsqueda del equilibrio entre los gastos e ingresos del sector público. a) Banco Interamericano de Desarrollo b) Fondo Monetario Internacional	4	4	4	4	
	5. Club de Paris a) Grupo de países con deudas con diferentes países del mundo b) Grupo informal de acreedores oficiales cuyo papel es encontrar soluciones coordinadas y sostenibles a las dificultades de pago que experimentan los países deudores.	4	4	4	4	
	6. Fitch Ratings, Standard & Poor's y Moody's a) Son bancos internacionales que	4	4	4	4	

	<p>otorgan préstamos a países pobres</p> <p>b) Son agencias internacionales de calificación crediticia.</p>					
	<p>7. Para obtener financiamiento y hacer frente a la pandemia y sus consecuencias en la economía y en la sociedad.</p> <p>a) Perú se endeudó emitiendo un bono económico a más de 100 años</p> <p>b) Se evaluó emitir bonos internacionales, pero no fue necesario endeudarse</p>	4	4	4	4	

## JUICIO DE EXPERTO

Estimado Especialista: Dra. Lupita Dorila Rosales Huasupoma

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

3. 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 proyecto de tesis de maestría.

Título del proyecto de tesis:	<b>EL USO DE LA APLICACIÓN QUIZZ EN EL RENDIMIENTO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE SOCIEDAD Y ECONOMÍA EN LA GLOBALIZACIÓN DEL IESTPFFAA - LIMA 2022.</b>
Línea de investigación:	Educación

De antemano le agradezco sus aportes.

Estudiantes autores del proyecto:

Apellidos y Nombres	Firma
Huasupoma Fuentes Rivera Lucy del Carmen	

Asesor(a) del proyecto de tesis:

Apellidos y Nombres	Firma
Dr. Barrios Valer Edwin	

Santa Anita, 14 de octubre del 2022

## RÚBRICA PARA LA VALIDACIÓN DE EXPERTOS

Criterios	Escala de valoración			
	1	2	3	4
<b>1. SUFICIENCIA:</b> 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.
<b>2. CLARIDAD:</b> 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.
<b>3. COHERENCIA:</b> 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.
<b>4. RELEVANCIA:</b> 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:

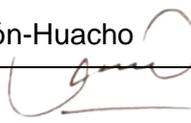
Adaptado

de:

[www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3\\_juicio\\_de\\_experto\\_27-36.pdf](http://www.humana.unal.co/psicometria/files/7113/8574/5708/articulo3_juicio_de_experto_27-36.pdf)

### INFORMACIÓN DEL ESPECIALISTA:

Nombres y Apellidos:	Lupita Dorila Rosales Huasupoma
Sexo:	Hombre ( )      Mujer ( X )      Edad ____72____(años)
Profesión:	Licenciado en Educación
Especialidad:	Lengua y Literatura - Doctor en Ciencias de la Educación
Años de experiencia:	20 años en EBR y 31 años en Educación Superior
Cargo que desempeña actualmente:	Docente

Institución donde labora:	Facultad de Educación - Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión-Huacho
Firma	

### FORMATO DE VALIDACIÓN

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 con la rúbrica.

#### Rendimiento Académico

Nombre del Instrumento motivo de evaluación:	Examen objetivo					
Autor del Instrumento	Lucy del Carmen Huasupoma Fuentes Rivera					
Variable 2:	Rendimiento Académico - Variable Dependiente					
Definición Conceptual:	El examen objetivo es un instrumento de evaluación que mide el nivel de logro del aprendizaje mediante una variedad de interrogantes donde cada una propone un grupo de respuestas de las cuales sólo una es correcta impidiendo al evaluador la subjetividad al momento de analizar los resultados.					
Población:	Estudiantes del III ciclo del Instituto de educación superior tecnológico público de las Fuerzas Armadas IESTPFFAA que llevan la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización.					
Dimensión / Indicador	Ítems	Suficiencia	Claridad	Coherencia	Relevancia	Observaciones y/o recomendaciones
D1: Motivación por aprender la materia	1. ¿Considera que aprender la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización es útil e importante para su vida personal y profesional? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	2. ¿Se siente respetado y en confianza en la clase de la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	3. ¿Espera aprobar la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización pese a ser un curso de contenido denso y a veces difícil de comprender? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
	4. ¿Cree que las herramientas	4	4	4	4	

	tecnológicas contribuyen a que se mantenga atento a la clase y aprenda mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre					
	5. ¿Considera valioso el trabajo colaborativo con sus compañeros para aprender mejor la unidad didáctica Sociedad y Economía en la Globalización? a) Nada b) A veces c) Siempre	4	4	4	4	
D2: Comprensión de conceptos	1. Si estamos en situación de Déficit Fiscal: ¿Es necesario que el Perú se endeude? a) Si, es necesario b) No es necesario	4	4	4	4	
	2. Los Estados se endeudan para: a) Pagar mediante bonos la deuda social con los sectores olvidados b) Afrontar los gastos en: Infraestructura, Gastos corrientes e Inversión social	4	4	4	4	
	3. Los organismos financieros internacionales exigen como condición crediticia: a) El manejo adecuado de las finanzas públicas de modo que se garantice la devolución de la deuda y sus intereses. b) Simplemente que se les pague con puntualidad y si no se hace condonan la deuda.	4	4	4	4	
	4. La deuda pública se materializa mediante: a) Emisiones de títulos valor en los mercados	4	4	4	4	

	<p>locales o internacionales y a través de préstamos directos de organismos multilaterales, gobiernos, etc.</p> <p>b) Donaciones de organismos multilaterales, gobiernos, etc.</p>					
	<p>5. Si el Perú no pagara sus obligaciones financieras con el FMI:</p> <p>a) Nos esperarían el pago hasta cuando tengamos recursos sin ninguna penalidad</p> <p>b) Nos declararía país inelegible o en default.</p>	4	4	4	4	
	<p>6. Un riesgo de no pago en el mercado financiero internacional puede ser:</p> <p>a) Perder acceso a los mercados financieros internacionales</p> <p>b) Las tasas de interés se abaratan en las instituciones financieras del mundo.</p>	4	4	4	4	
	<p>7. En situación de default los intereses que ofrecen los prestamistas internacionales</p> <p>a) Suele ser más caros para el país en default</p> <p>b) Suele abaratare para los países en default.</p>	4	4	4	4	
	<p>8. La deuda externa sólo trae pobreza porque nunca dejaremos de pagarla</p> <p>a) Verdadero</p> <p>b) Falso</p>	4	4	4	4	
D3: Retención de contenidos	<p>1. Es el conjunto de obligaciones pendientes de pago que mantiene el Sector Público, a una determinada fecha, frente a sus acreedores.</p> <p>a) Deuda pública</p> <p>b) Deuda privada</p>	4	4	4	4	
	<p>2. Deuda acordada con personas naturales o jurídicas no domiciliadas en el país.</p>	4	4	4	4	

	a) Deuda externa b) Deuda interna					
	3. El Banco Mundial a) Es un banco peruano que otorga préstamos a personas y empresas b) Es un organismo financiero internacional	4	4	4	4	
	4. Cuando presta exige una Carta de Intención donde el país expresa su voluntad de cumplir ciertas metas de política económica durante un período en línea con la búsqueda del equilibrio entre los gastos e ingresos del sector público. a) Banco Interamericano de Desarrollo b) Fondo Monetario Internacional	4	4	4	4	
	5. Club de Paris a) Grupo de países con deudas con diferentes países del mundo b) Grupo informal de acreedores oficiales cuyo papel es encontrar soluciones coordinadas y sostenibles a las dificultades de pago que experimentan los países deudores.	4	4	4	4	
	6. Fitch Ratings, Standard & Poor's y Moody's a) Son bancos internacionales que otorgan préstamos a países pobres b) Son agencias internacionales de calificación crediticia.	4	4	4	4	
	7. Para obtener financiamiento y hacer frente a la pandemia y sus consecuencias en la economía y en la sociedad. a) Perú se endeudó emitiendo un bono económico a más de 100 años b) Se evaluó emitir bonos	4	4	4	4	

	internacionales, pero no fue necesario endeudarse					
--	---	--	--	--	--	--