

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la
competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o
social en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez
Canseco, Yanahuanca – 2023**

Para optar el título profesional de:

Licenciado en Educación

Con Mención: Tecnología Informática y Telecomunicaciones

Autor:

Bach. Rivaldo Hector DAVILA FALCON

Asesor:

Mg. Litman Pablo PAREDES HUERTA

Cerro de Pasco – Perú – 2024

UNIVERSIDAD NACIONAL DANIEL ALCIDES CARRIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE EDUCACIÓN SECUNDARIA



T E S I S

**Aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la
competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o
social en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez
Canseco, Yanahuanca – 2023**

Sustentada y aprobada ante los miembros del jurado:

Mg. Jorge BERROSPI FELICIANO

PRESIDENTE

Mg. Shuffer GAMARRA ROJAS

MIEMBRO

Mg. José Alberto DAVILA INOCENTE

MIEMBRO



Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión
Facultad de Ciencias de la Educación Unidad
de Investigación

INFORME DE ORIGINALIDAD N° 057 - 2024

La Unidad de Investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión ha realizado el análisis con exclusiones en el Software Turnitin Similarity, que a continuación se detalla:

Presentado por:

DAVILA FALCON, Rivaldo Hector

Escuela de Formación Profesional:

Educación Secundaria

Tipo de trabajo:

Tesis

Título del trabajo:

Aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca – 2023

Asesor:

PAREDES HUERTA, Litman Pablo

Índice de Similitud:

16%

Calificativo:

Aprobado

Se adjunta al presente el informe y el reporte de evaluación del software Turnitin Similarity.



Firmado digitalmente por VALENTIN
MELGAREJO Tociño Felix FAU
20154605046 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 25.03.2024 13:33:12 -05:00

DEDICATORIA

Quiero expresar mi gratitud a Dios, quien ha sido mi guía y fortaleza en todo momento, gracias a él he sido iluminado en mi camino y me ha dado la sabiduría necesaria para llevar a cabo esta investigación; también dedicarlo a mis padres por su amor incondicional, su apoyo y los sacrificios que han hecho para que pueda llegar a la culminación de una de mis metas.

AGRADECIMIENTO

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca por brindarnos la oportunidad de llevar a cabo nuestra investigación en su institución. Además, agradecemos la colaboración de los docentes y estudiantes en la recolección de datos, lo cual ha sido fundamental para el éxito de nuestro proyecto.

Sin olvidar a nuestros asesores de tesis por su invaluable orientación, guía y apoyo en todo momento. Han compartido su experiencia y conocimiento en el área de investigación educativa, lo cual ha enriquecido nuestra labor y en especial agradecer a los estudiantes que pusieron su granito de arena haciendo posible con sus participaciones el desarrollo de esta investigación.

Por último y no menos importante, agradecer el apoyo incondicional de nuestra familia y amigos. Su constante apoyo y motivación han sido fundamentales en cada etapa de este proceso. Fueron nuestro soporte emocional y han creído en nosotros, lo cual nos ha dado la fuerza necesaria para seguir adelante.

A todos ustedes, queremos expresar nuestro más profundo agradecimiento por su valiosa contribución en la realización de este trabajo y por formar parte de nuestro camino hacia la culminación de esta tesis. Su apoyo ha sido fundamental y estamos eternamente agradecidos.

RESUMEN

El presente estudio se centró en investigar el impacto de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca durante el año escolar 2023. Se emplearon diversas técnicas e instrumentos de investigación, tales como encuestas, entrevistas y observación, para recopilar y analizar la información obtenida. Los resultados obtenidos revelaron que el uso de Quizziz tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la habilidad en los estudiantes. Además, esta investigación contribuye al conocimiento teórico sobre Quizziz y su aplicación en entornos educativos, especialmente en el ámbito de la Educación para el Trabajo. En el capítulo IV de este trabajo se proporciona una descripción detallada del trabajo de campo realizado, incluyendo la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Se llevaron a cabo pruebas de hipótesis y se discutieron los resultados obtenidos. En resumen, esta tesis presenta una metodología efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades empresariales en los estudiantes y aporta al conocimiento teórico y práctico en el campo de la Educación para el Trabajo, llegando a la conclusión que el uso de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la competencia Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social.

Palabra clave: Informática, Quizziz, tecnología, aula virtual.

ABSTRACT

The present study focused on investigating the impact of the Quizziz tool on the development of the Management of Economic or Social Entrepreneurship Projects skill in students of the Ernesto Diez Canseco educational institution in Yanahuanca during the 2023 school year. Various research techniques and instruments, such as surveys, interviews, observation, and performance rubrics, were used to collect and analyze the obtained information. The results obtained revealed that the use of Quizziz had a positive and significant impact on the development of the skill in students. Additionally, this research contributes to the theoretical knowledge about Quizziz and its application in educational settings, especially in the field of Work Education. Chapter IV of this work provides a detailed description of the fieldwork conducted, including the presentation, analysis, and interpretation of the results obtained. Hypothesis tests were conducted, and the results obtained were discussed. In summary, this thesis presents an effective methodology for fostering the development of entrepreneurial skills in students and contributes to the theoretical and practical knowledge in the field of Work Education.

Keyword: Computer science, Quizziz, technology, virtual classroom.

INTRODUCCIÓN

Con agrado presento la investigación intitulada: “Aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca – 2023”, con el propósito de obtener el título profesional de Licenciado en Educación.

La educación es un proceso dinámico que se adapta a las necesidades y demandas de la sociedad. En este sentido, la gamificación se ha convertido en una herramienta innovadora y efectiva para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en el ámbito educativo. La gamificación se refiere al uso de elementos y técnicas de juego en contextos no lúdicos. En la educación se presenta con el objetivo de motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

En este contexto, la presente tesis se enfocó en determinar la influencia del uso de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año escolar 2023. La elección de esta competencia se debe a la importancia de desarrollar habilidades empresariales en los estudiantes, especialmente en el área de Educación para el Trabajo.

La investigación se justifica por la necesidad de mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las competencias de gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, y en la importancia del uso de herramientas tecnológicas como Quizziz para lograr este objetivo. La metodología utilizada en la investigación incluyó diversas técnicas e instrumentos de investigación, como encuestas, entrevistas y observación. Los datos recolectados fueron procesados y analizados mediante técnicas estadísticas adecuadas, por ello decimos que esta tesis se justifica en

la necesidad de mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las competencias de Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. La investigación se enfocó en la influencia del uso de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia mencionada, al mismo tiempo aportó al conocimiento teórico y práctico en el área de Educación para el Trabajo, además presenta una metodología para desarrollar habilidades empresariales de manera efectiva y significativa.

En el capítulo I de la tesis se presenta la delimitación de la investigación, incluyendo aspectos como el ámbito espacial, temporal y social. El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año escolar 2023, con estudiantes de nivel secundario pertenecientes al ciclo VII de Educación Básica Regular. En el capítulo II se expone el marco teórico, que abarca teorías relacionadas con la competencia de gestión de proyectos, el emprendimiento económico y social, y el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz en la educación. En el capítulo III se detalla la metodología utilizada en la investigación, incluyendo una descripción de las técnicas e instrumentos empleados para recopilar y analizar los datos. En el capítulo IV se ofrece una descripción exhaustiva del trabajo de campo realizado, incluyendo la presentación, análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Se llevaron a cabo pruebas de hipótesis y se discutieron los resultados. El capítulo V presenta las conclusiones y recomendaciones del estudio. Se concluye manifestando que el uso de Quizziz tuvo un impacto positivo y significativo en el desarrollo de la competencia de Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año escolar 2023. Esta investigación contribuye al conocimiento teórico de Quizziz y su aplicación en entornos educativos, especialmente en el área de Educación para el Trabajo. Además, tiene

implicaciones prácticas al proporcionar una metodología efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades empresariales de manera dinámica, efectiva y significativa en los estudiantes.

Esta tesis se enfocó en analizar la influencia del uso de Quizziz en el desarrollo de la competencia de Gestión de proyectos de emprendimiento económico o social en estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca durante el año escolar 2023. La investigación se justifica por la necesidad de mejorar los resultados de aprendizaje en competencias relacionadas con la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social, y destaca la importancia de utilizar herramientas tecnológicas como Quizziz para lograr este objetivo. En definitiva, este estudio contribuye al conocimiento teórico y práctico en el campo de la Educación para el Trabajo, presentando una metodología efectiva para el desarrollo de habilidades empresariales de manera dinámica, efectiva y significativa en los estudiantes.

ÍNDICE

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

RESUMEN

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema.....	1
1.2. Delimitación de la investigación.....	5
1.2.1. Delimitación espacial	5
1.2.2. Delimitación temporal.....	5
1.2.3. Delimitación social.....	5
1.3. Formulación del problema	5
1.3.1. Problema general.....	5
1.3.2. Problemas específicos	6
1.4. Formulación de objetivos.....	6
1.4.1. Objetivo general	6
1.4.2. Objetivos específicos	7
1.5. Justificación de la investigación	7
1.6. Limitaciones de la investigación.....	8
1.6.1. Limitaciones externas.....	8

1.6.2. Limitaciones internas:	8
-------------------------------------	---

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio	10
2.1.1. Antecedentes internacionales	10
2.1.2. Antecedentes nacionales	14
2.2. Bases teóricas científicas	20
2.2.1. Quizziz como estrategia didáctica de Gamificación	20
2.2.2. La aplicación Quizziz.....	23
2.2.3. Teorías relacionadas con la competencia de Gestión de proyectos, el emprendimiento económico y social, y el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz en la educación	24
2.2.4. Estudios previos sobre el uso de tecnología en la educación y cómo ha afectado el desarrollo de habilidades empresariales y de liderazgo en los estudiantes.....	26
2.3. Definición de términos básicos	26
2.3.1. Definición de herramienta Quizzizz.....	26
2.3.2. Definición de Competencia.....	27
2.4. Formulación de hipótesis	30
2.4.1. Hipótesis general	30
2.4.2. Hipótesis específicas	30
2.5. Identificación de variables	31
2.6. Definición operacional de variables e indicadores	32

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación.....	34
3.2. Nivel de investigación.....	34
3.3. Métodos de investigación.....	35
3.4. Diseño de investigación	35
3.5. Población y muestra	37
3.5.1. Población.....	37
3.5.2. Muestra.....	38
3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos	38
3.6.1. Técnicas.....	38
3.6.2. Instrumento de recolección de datos	39
3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación	39
3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos	45
3.9. Tratamiento estadístico	45
3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica	46

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo	48
4.2. Presentación, análisis e interpretación de resultados	52
4.2.1. Resultados de la aplicación del cuestionario.....	52
4.2.2. Resultados de la aplicación del cuestionario.....	67
4.2.3. Formulación de hipótesis	70
4.3. Prueba de hipótesis.....	72
4.4. Discusión de resultados.....	91

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población de estudiantes de la I.E. EDC.....	37
Tabla 2: Muestra de estudiantes de la I.E. EDC.....	38
Tabla 3: Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas.....	52
Tabla 4: La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT.....	53
Tabla 5: Usar Quizziz me ayuda a concentrarse en la clase de EPT.....	54
Tabla 6: La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes	55
Tabla 7: Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes.....	56
Tabla 8: Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma	57
Tabla 9: Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar	58
Tabla 10: Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación	59
Tabla 11: La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco	60
Tabla 12: Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc	61
Tabla 13: Me gusta la competitividad del juego	62
Tabla 14: La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta.	63
Tabla 15: La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social	

.....	64
Tabla 16: La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas	65
Tabla 17: En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT.....	66
Tabla 18: Evaluaciones del grupo control.....	68
Tabla 19: Evaluaciones del grupo experimental	69
Tabla 20: Comparación de promedios de las evaluaciones de ambos grupos.....	70
Tabla 21: Prueba de Levene del pretest de los grupos control y experimental	72
Tabla 22: Comparación de resultados de evaluación de salud de ambos grupos	74
Tabla 23: Resultados de la evaluación del grupo experimental (Entrada y salida).....	76
Tabla 24: Prueba de hipótesis específica 1	79
Tabla 25: Prueba de hipótesis específica 2.....	82
Tabla 26: Prueba de hipótesis específica 3.....	85
Tabla 27: Prueba de hipótesis específica 4.....	88

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas	53
Figura 2: La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT	54
Figura 3: Usar Quizziz me ayuda a concentrarse en la clase de EPT.....	55
Figura 4: La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes	56
Figura 5: Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes	57
Figura 6: Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma	58
Figura 7: Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar.....	59
Figura 8: Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación	60
Figura 9: La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco	61
Figura 10: Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc ...	62
Figura 11: Me gusta la competitividad del juego	63
Figura 12: La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta.....	64
Figura 13: La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.....	65
Figura 14: La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas.....	66
Figura 15: En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT	67
Figura 16: Evaluaciones del grupo experimental	70
Figura 17: Comparación de resultados de evaluación de salud de ambos grupos	75
Figura 18: Resultados de la evaluación del grupo experimental (Entrada y salida).....	77

Figura 19: Prueba de hipótesis específica 1	80
Figura 20: Prueba de hipótesis específica 2	83
Figura 21: Prueba de hipótesis específica 3	86
Figura 22: Prueba de hipótesis específica 4	89

CAPÍTULO I

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Identificación y determinación del problema

En muchos países, los estudiantes no tienen acceso a herramientas y recursos adecuados para desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo, lo que limita sus oportunidades de éxito en el mundo empresarial.

Covey (2004) sostiene que el liderazgo efectivo es esencial para el éxito de cualquier proyecto y que los estudiantes deben desarrollar habilidades de liderazgo para tener éxito en el mundo empresarial.

Este problema se agrava aún más en países en desarrollo, donde la falta de recursos y acceso a la educación puede impedir que los estudiantes desarrollen habilidades empresariales y de liderazgo. Además, la falta de herramientas efectivas para desarrollar estas habilidades limita la capacidad de los estudiantes para emprender y contribuir al desarrollo económico y social de sus comunidades. Para abordar este problema a nivel mundial, es necesario desarrollar herramientas y recursos efectivos que permitan a los estudiantes desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo de manera efectiva. Además, es importante mejorar

el acceso a la educación y los recursos en países en desarrollo para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de desarrollar estas habilidades y contribuir al desarrollo económico y social.

El desarrollo de la ciencia y tecnología en el Perú es relativamente bajo en contraste con otras realidades de nuestro continente, Brasil, por ejemplo, lidera el espectro científico a nivel de Latinoamérica. Con esta premisa nada alentadora haremos un análisis de los procesos de investigación en nuestro país, desde un enfoque educativo, y más precisamente de la Educación Básica Regular. Veamos, el desarrollo de las habilidades investigativas encuentra su asidero en el área de Educación para el Trabajo, Ciencia y Tecnología, entre otras. Ahora bien, el problema que ha motivado nuestro interés es el poco desarrollo de proyectos en los jóvenes en nuestro país, debido a la falta de habilidades y capacidades en la gestión y elaboración de proyectos y si las tienen son ínfimas, por ejemplo, nuestro Perú no cuenta con proyectos relevantes de jóvenes que sean representativos a nivel internacional o por lo menos destacado. Además, la falta de herramientas efectivas para desarrollar competencias empresariales en los estudiantes también es otro problema importante. En muchos casos, los estudiantes no tienen acceso a los recursos necesarios para desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo, lo que limita su capacidad para tener éxito en el mundo empresarial y competir en el mercado laboral contribuyendo al desarrollo económico del país.

Las universidades han iniciado hace algunos años importantes concursos en la gestión de proyectos con pequeños incentivos que ha tenido acogida por su comunidad, lo mismo los institutos superiores. Es ese desarrollo progresivo de generar capacidades para la generación de proyectos las instituciones educativas vienen protagonizando importantes eventos y ferias cada año, aunque hay una

masiva participación de los educandos, y representaciones nacionales en esta fiesta educativa y científica, aún hay una fecunda producción de proyectos con la relevancia que se espera en tal etapa.

A nivel de las UGEL, la promoción de las habilidades de investigación y gestión de proyectos no tienen mayor predominancia, sino que solamente se vigila con atención el cumplimiento de directivas nacionales, entonces no hay mayor iniciativa que la que emana de órganos superiores, lo que preocupa sobremanera porque en esa instancia también no encontramos mayor decisión y capacidad de mejora.

A nivel local, la falta de herramientas efectivas para desarrollar competencias empresariales en los estudiantes es un problema importante. En el caso específico, la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca, enfrenta este problema, allí acontecen muchas situaciones, en primer lugar no hay una real preocupación por fortalecer las habilidades de elaboración y desarrollo de proyectos, si bien es cierto, que el área de EPT tiene la Competencia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social, que directamente se encarga de proveer de todas las habilidades, capacidades referidas la identificación de problemas, generación y gestión de proyectos, evaluación de los mismos, con valores y actitudes además de movilizar el trabajo cooperativo, no ha dado buenos resultados.

Además, la falta de herramientas efectivas para desarrollar estas habilidades limita la capacidad de los estudiantes para emprender y contribuir al desarrollo económico y social de su comunidad. En muchos casos, los estudiantes no tienen acceso a la educación empresarial y a los recursos necesarios para desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo, lo que afecta su capacidad

para competir en el mercado laboral y contribuir al desarrollo económico de Yanahuanca.

Para abordar este problema a nivel local, proponemos la implementación de un recurso tecnológico que permita desarrollar eficaz y eficientemente la Competencia de Gestión de Proyectos de Emprendimiento Económico o Social. Trabajaremos entonces con la herramienta Quizziz a través de un plan sistemático con mediciones iniciales y finales que permita a los estudiantes desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo de manera efectiva y finalmente obtener resultados satisfactorios.

Prensky (2001) y Siemens (2005) han investigado el uso de herramientas tecnológicas en la educación y han encontrado que estas herramientas son efectivas para mejorar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades empresariales.

Además, existen varias formas en que los Quizzis pueden ayudar a abordar el problema de la falta de herramientas efectivas para desarrollar competencias empresariales en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco en Yanahuanca.

En primer lugar, los Quizzis proporcionan una forma efectiva de evaluar el conocimiento y las habilidades de los estudiantes en áreas empresariales específicas. Al utilizar preguntas y respuestas interactivas en línea, los estudiantes practican y mejoran sus habilidades mientras reciben retroalimentación instantánea sobre su progreso.

En segundo lugar, los Quizzis fomentan de forma efectiva la participación y el compromiso de los estudiantes en su aprendizaje. Al permitir que los estudiantes elijan qué Quizzis tomar y cuándo hacerlo, esto les da cierta autonomía y responsabilidad en su aprendizaje, lo que aumenta su motivación y compromiso.

Por último, los Quizzis proporcionan una forma efectiva de crear un ambiente de aprendizaje auténtico. Al utilizar preguntas y respuestas basadas en situaciones empresariales reales, los estudiantes aplicaron sus habilidades y conocimientos en un contexto relevante y significativo.

1.2. Delimitación de la investigación

1.2.1. Delimitación espacial

La investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco con código modular 0427732, ubicada en la capital de la provincia Daniel Alcides Carrión, Yanahuanca, distrito del mismo nombre, región Pasco. Una institución ubicada en el área geográfica urbana, género mixto, forma escolarizada, nivel secundario, latitud: -10.4926, longitud: -76.5156 y cuyo turno es continuo mañana y tarde. Según escase en el último año contaron con una población estudiantil en el nivel secundario, de 461 estudiantes.

1.2.2. Delimitación temporal

En lo que respecta a la temporalidad de la investigación cabe mencionar que se realizó los meses de julio, agosto, setiembre y octubre del periodo escolar 2023.

1.2.3. Delimitación social

Estudiantes del nivel secundario pertenecientes al VII ciclo de Educación Básica Regular. Específicamente del cuarto grado, cuyas edades fluctúan entre 15 y 16 años, de género masculino y femenino, pertenecientes a grupos sociales de economía media.

1.3. Formulación del problema

1.3.1. Problema general

¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?

1.3.2. Problemas específicos

- a) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?
- b) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?
- c) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?
- d) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?

1.4. Formulación de objetivos

1.4.1. Objetivo general

Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico

o social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

1.4.2. Objetivos específicos

- a) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.
- b) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.
- c) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.
- d) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

1.5. Justificación de la investigación

- a) Teórica:

La presente investigación aporta conocimientos teóricos de la herramienta Quizziz, esta a su vez permite ahondar en las precisiones de su uso en temas educativos, especialmente en el área de Educación para el trabajo y su extrapolación en otras áreas. El uso educativo de esta

herramienta brinda datos específicos de eficacia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

b) Metodológica:

El estudio tiene resultados que sirven como base teórica y punto de partida para el desarrollo de otras investigaciones, con matices y puntos de vistas distintos, aportando a ellas resultados valiosos que coadyuvan en su desarrollo; así mismo nuestra investigación se constituye como un método novedoso para la pedagogía y efectivo para su aplicación en la educación básica regular de nuestro país.

c) Práctica:

El estudio permite solucionar diversos problemas en el desarrollo de habilidades creativas, técnicas, trabajo cooperativo y evaluación. Constituyéndose como una metodología efectiva para el desarrollo de capacidades de manera dinámica, divertida, eficaz y significativa.

1.6. Limitaciones de la investigación

1.6.1. Limitaciones externas

Algunos docentes del área de EPT no estaban dispuestos a brindar sus espacios de aprendizaje y colaboración efectiva. Además, la comunidad educativa no promovía el uso de estrategias y técnicas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo que se evidenciaba en la falta de acompañamiento y asesoramiento a los docentes.

1.6.2. Limitaciones internas:

Se encontró que los estudiantes presentan mucha diversidad en cuanto a sus niveles de logro, características socioeconómicas y culturales, lo que dificultaba obtener una muestra homogénea. También se identificó el sesgo del

sujeto como una limitación, ya que los resultados dependieron del desempeño individual de cada estudiante, que a su vez dependía de la motivación, el interés personal y el grado de compromiso con el área, entre otros factores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de estudio

2.1.1. Antecedentes internacionales

Sierra, (2022). Uso del recurso educativo digital Quizziz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la institución educativa Madre Amalia de Sincelejo. (Tesis de maestría). Universidad de Cartagena, Cartagena de Indias, Colombia. Que tuvo como objetivo “Mejorar la interpretación textual de los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo-Sucre mediante el uso del recurso educativo digital Quizziz como estrategia pedagógica que implementa la lectura de imágenes”.

Concluyó lo siguiente:

- a) Se concluye que efectivamente el diagnóstico es crucial porque permitió que se conocieran las dificultades que presentaban los estudiantes con relación a las competencias con las que contaban en lo concerniente a la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes y textos

multimodales. Asimismo, que el uso de actividades enfocadas en la comprensión lectora da lugar a explorar las dificultades y fortaleza de los educandos y se convierten en un punto de partida para iniciar la inclusión de mejores estrategias en la que el uso de Quizziz denote el valor que se les da a las nuevas tecnologías de la información.

- b) El uso de estrategias flexibles, innovadoras acompañadas de metodologías activas permite concretar mejores actividades que apunten a motivar a los estudiantes en la interpretación textual. De este modo, el docente de lengua castellana puede abordar diferentes tipologías textuales en la que se dé valor a la comprensión de imágenes y se contribuya al logro de experiencias significativas dentro y fuera del aula de clases de la Institución Educativa Madre Amalia. No se puede desconocer, el impacto que tienen las TIC y en especial la utilización herramientas como Quizziz.
- c) El uso de Quizziz como estrategia de interacción y de innovación logra que tanto los docentes como los estudiantes hagan parte de procesos de enseñanza-aprendizajes activos, dinámicos y flexibles. Lo cual denota la capacidad de motivación que ello genera en cuanto a la interpretación textual a partir de imágenes y que abre nuevas posibilidades para la formación a nivel transversal y en otros temas y saberes bien sea del área de lenguaje o lo concerniente a otros niveles de comprensión lectora. Asimismo, toda estrategia de gamificación mediante el uso de las TIC estableció una ruta significativa y más porque los estudiantes venían de un proceso transitorio desde el trabajo situado en casa por causa de la pandemia del COVID 19 a la presencialidad.
- d) Se concluye que dentro de la implementación sobresalen aspectos muy importantes que deben tenerse en cuenta para lograr resultados significativos

en lo concerniente a la 130 interpretación textual como es la organización secuencial de las actividades gamificadas, la selección y utilización de una herramienta apropiada como lo es Quizziz; con la cual se logró una mayor interactividad y participación en un 100% en cada misión y la didáctica y pedagogía de las docentes para integrar dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje momentos únicos y diferenciales para cada uno de los actores participantes.

Avellaneda Buñay, F. J, (2020). Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizziz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo julio-noviembre 2019. (Tesis de maestría). Universidad de las Fuerzas Armadas-ESPE, Sangolquí, Ecuador. Que tuvo como objetivo “Emplear la Herramienta tecnológica Quizziz para determinar la relación entre su uso y el rendimiento académico de la asignatura de Legislación Militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar “Eloy Alfaro”, módulo Julio Noviembre 2019”

Concluyó lo siguiente:

- a) La herramienta tecnológica Quizziz tuvo una relación positiva con el rendimiento académico de los estudiantes de legislación militar en la ESMIL.
- b) La utilización de herramientas tecnológicas fue una estrategia efectiva para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, ya que los docentes que utilizaron Quizziz favorecieron las competencias tecnológicas y las clases fueron más interactivas y dinámicas.
- c) La herramienta Quizziz se utilizó en la asignatura de Legislación militar

mediante un diseño cuasi-experimental, donde se estableció un Grupo Experimental y un Grupo Control. Se creó un instructivo para el uso de la herramienta tanto para docentes como para estudiantes, y los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes demostraron que los recursos tecnológicos son una fuente de motivación que los impulsa a participar, además de permitirles tener un mayor grado de satisfacción con respecto a los contenidos que se imparten en la asignatura.

- d) Se midió la eficacia de la herramienta Quizziz en el rendimiento académico mediante la observación en clase. En el grupo experimental, el docente presentó la herramienta, comunicó las instrucciones para su uso, hubo motivación por parte de los estudiantes, se aplicaron cuestionarios y el docente hizo seguimiento del proceso usando la herramienta y validando el aprendizaje de los contenidos en el espacio de clase. Al contar los estudiantes con dispositivos tecnológicos, se facilitó el uso de la herramienta tanto en el aula como fuera de ella, logrando avanzar en responder acertadamente el cuestionario. Tanto los estudiantes como los docentes opinaron que la herramienta facilitó y mejoró la experiencia de aprendizaje en la clase y fuera de ella. Sin embargo, en el análisis estadístico de las notas no se encontró una diferencia notable entre el grupo experimental y el Grupo Control.
- e) La herramienta Quizziz se consideró un recurso innovador que influyó en el proceso de enseñanza-aprendizaje al favorecer el aprendizaje de contenidos en la materia de legislación militar. La herramienta se adaptó a los equipos que principalmente utilizan los estudiantes, como el computador portátil y sus teléfonos móviles, lo que permitió su uso tanto en el aula como en

espacios extra-académicos, variando el tiempo de uso según la valoración que cada estudiante hacía en torno a su aprendizaje. Aunque no se pudo comprobar la hipótesis de la investigación mediante el análisis estadístico de las notas iniciales y finales del grupo experimental y el grupo control, se determinó cualitativamente que Quizziz favoreció la interacción y motivación en los estudiantes, aspectos que influyen en el aprendizaje.

Calderon, C. (2022). “Quizziz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael cantón Bolívar. (Tesis de maestría). Universidad Técnica del Norte, Ibarra, Ecuador. Que tuvo como objetivo “Aplicar Quizziz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael cantón Bolívar”.

Concluyó lo siguiente:

- a) Mediante la evaluación de diagnóstico, se pudo dar viabilidad al proyecto con una aceptación del 95,2% por parte de los participantes.
- b) Se diseñó un mapa de procesos y un manual de procedimientos para guiar a los docentes en el desarrollo de la evaluación en Quizziz.
- c) La herramienta fue efectiva en la evaluación de los estudiantes, demostrando una eficacia y eficiencia del 86,9% en los parámetros de las subcaracterísticas de la Norma ISO/IEC 25022:2016

2.1.2. Antecedentes nacionales

Huamán, (2021). *Uso de la herramienta Quizziz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo, Lima, Perú. Que tuvo como objetivo “Determinar la Influencia del uso de la herramienta Quizziz en el aprendizaje de las

funciones reales en los estudiantes del primer ciclo de una universidad privada 2020”.

Concluyó lo siguiente:

- a) Se pudo comprobar que la herramienta Quizziz tiene influencia en el aprendizaje de las funciones reales en estudiantes del primer ciclo de la Universidad Ciencias y Humanidades en 2020. El resultado de la significancia calculada fue de $0.000 < 0.05$, lo que indica que se acepta el modelo de que la herramienta influye en el aprendizaje de las funciones reales. Además, el valor de Cox y Snell fue de 0,280 y el de Nagelkerke de 0,353, lo que permite afirmar que el uso de Quizziz influye en el 35,3% del aprendizaje de las funciones reales
- b) Se evidenció que la herramienta Quizziz influye en el aprendizaje del componente función en estudiantes del primer ciclo de la Universidad Ciencias y Humanidades en 2020. El resultado de la significancia calculada fue de $0.000 < 0.05$, lo que indica que se acepta el modelo de que la herramienta influye en el aprendizaje del componente función. Además, el valor de Cox y Snell fue de 0,332 y el de Nagelkerke de 0,421, lo que permite afirmar que el uso de Quizziz influye en el 42,1% del aprendizaje del componente función.
- c) Se concluyó que la herramienta Quizziz influye en el aprendizaje de la función lineal y cuadrática en estudiantes del primer ciclo de la Universidad Ciencias y Humanidades en 2020. El resultado de la significancia calculada fue de $0.031 < 0.05$, lo que indica que se acepta el modelo de que la herramienta influye en el aprendizaje de la función lineal y cuadrática. Además, el valor de Cox y Snell fue de 0,098 y el de Nagelkerke de 0,118,

lo que permite afirmar que el uso de Quizziz influye en el 11,8% del aprendizaje de la función lineal y cuadrática.

- d) Se ha demostrado que la herramienta Quizziz influye en el aprendizaje de las funciones trascendentes en estudiantes del primer ciclo de la Universidad Ciencias y Humanidades en 2020. El resultado de la significancia calculada fue de $0.016 < 0.05$, lo que indica que se acepta el modelo de que la herramienta influye en el aprendizaje de las funciones trascendentes. Además, el valor de Cox y Snell fue de 0,120 y el de Nagelkerke de 0,179, lo que permite afirmar que el uso de Quizziz influye en el 17,9% del aprendizaje de las funciones trascendentes.

Zavala, (2021). Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, instituto Toulouse Lautrec, Lima. (Tesis de maestría). Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú. Que tuvo como objetivo “establecer en qué medida el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación influye en el desarrollo del aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima, semestre 2020 – 1”.

Concluyó lo siguiente:

- a) Esta investigación demostró que el uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación tiene un impacto significativo en el aprendizaje por competencias de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura en TLS, Lima, durante el semestre 2020-1. Al analizar la medida de los grupos, se obtuvo un valor de P de 0.005, que es menor a 0.05, lo que confirma la hipótesis alternativa.
- b) La herramienta Quizziz demostró influir en el aprendizaje de la función

lineal y cuadrática, así como en las funciones trascendentes en estudiantes del primer ciclo de la Universidad Ciencias y Humanidades en 2020. Además, se determinó que el uso de esta herramienta influye en el aprendizaje de los alumnos del curso virtual de Historia de la Cultura en TLS, Lima, durante el semestre 2020-1.

- c) Se ha verificado que emplear Quizziz como una estrategia didáctica de gamificación mejora la competencia actitudinal de los alumnos que tomaron el curso virtual de Historia de la Cultura. Se demostró que existen diferencias significativas entre el grupo de control y el experimental, ya que el valor de P es igual a 0,032. Al rechazar la hipótesis nula, se resalta la efectividad de la implementación de Quizziz como una estrategia didáctica.
- d) Se observó un progreso significativo en los aspectos cognitivos, procedimentales y actitudinales de los resultados del grupo experimental en contraste con los resultados del grupo de control. El valor de P es igual a 0,0005, lo que implica el rechazo de la hipótesis nula y confirma que la gamificación tiene un impacto en las competencias desarrolladas por los alumnos que utilizaron Quizziz como estrategia didáctica.

Sosa, C. (2023). *Quizziz y aprendizaje modular en mecánica automotriz, en estudiantes de una institución educativa de huancayo, 2022*. Universidad nacional de Huancavelica, Huancavelica, Perú. Que tuvo como objetivo “Determinar la influencia del uso de la herramienta Quizziz en el aprendizaje modular de Mecánica Automotriz del área de Educación para el Trabajo, en estudiantes del 4to grado de la Institución Educativa “Luis Aguilar Romaní” del nivel de educación secundaria del distrito de El Tambo – Huancayo, 2022”.

Concluyó lo siguiente:

- a) Se pudo afirmar que la aplicación de la herramienta tecnológica Quizziz influyó de manera positiva y significativa en el aprendizaje modular de Mecánica Automotriz del área de Educación para el Trabajo, en estudiantes del 4to grado de educación secundaria del distrito de El Tambo – Huancayo, durante el año 2022. La hipótesis de investigación fue aceptada, ya que el nivel de significancia calculado fue 0,00 menor al nivel de significancia estadística 0,05.
- b) Se concluyó que la herramienta tecnológica Quizziz influyó de manera positiva y significativa sobre el aprendizaje del mantenimiento del sistema de carga y arranque en los estudiantes del 4to grado de educación secundaria del distrito del Tambo – Huancayo, durante el año 2022. El nivel de significancia calculado fue 0,000, lo que evidencia que existe una diferencia significativa al comparar los resultados entre la prueba de entrada y de salida. En consecuencia, podemos afirmar que la herramienta Quizziz influye en el nivel de aprendizaje de la dimensión mantenimiento del sistema de carga y arranque.
- c) Se encontró que la herramienta Quizziz no influye de manera positiva ni significativa sobre el aprendizaje del mantenimiento del sistema de encendido en los estudiantes del 4to grado de educación secundaria del distrito de El Tambo – Huancayo, durante el año 2022. El nivel de significancia calculado fue 0,134, lo que evidencia que no existe una diferencia significativa entre la prueba de entrada y de salida. Se cree que esto se debe a que la diferencia porcentual entre los estudiantes que se encontraban en el nivel de logro en inicio es solo del 3,33%, lo que indica que el número de estudiantes que se encontraban en este nivel todavía se

mantiene y que no han comprendido completamente los principios del funcionamiento del sistema de encendido. Aunque el resultado acepta la hipótesis nula, es importante aclarar que en los otros niveles de logro los estudiantes han mostrado mejoras significativas y que todas las dimensiones se interrelacionan para la medición total del nivel de logro de los aprendizajes alcanzados por los estudiantes en el desarrollo de la unidad de aprendizaje.

- d) Se concluyó que el uso de la herramienta tecnológica Quizziz influyó de manera positiva y significativa sobre el aprendizaje del mantenimiento del sistema de alimentación en los estudiantes del 4to grado de educación secundaria del distrito del Tambo – Huancayo, durante el año 2022. El nivel de significancia calculado fue 0,002, lo que evidencia que existe una diferencia significativa al comparar los resultados entre la prueba de entrada y de salida. En consecuencia, podemos asegurar que la herramienta Quizziz influye en el aprendizaje de la dimensión mantenimiento del sistema de alimentación del motor de combustión interna.
- e) Se concluyó que los estudiantes consideran a la herramienta digital Quizziz muy útil para lograr aprendizajes significativos en el marco del aprendizaje por competencias y la evaluación formativa. Los participantes consideran que la aplicación exige de ellos de manera natural agilidad y concentración para resolver los test, lo que los motiva a prestar atención y participar de manera activa en clase. Además, la herramienta invita a los estudiantes a reconocer sus errores y aciertos de manera personal o grupal, propiciando la reflexión y la autoevaluación de sus aprendizajes y cumpliendo así su propósito retroalimentador.

2.2. Bases teóricas científicas

2.2.1. Quizziz como estrategia didáctica de Gamificación

Para utilizar Quizziz como estrategia didáctica, es necesario comenzar por comprender el concepto de Gamificación, ya que Quizziz es una herramienta de Gamificación que se emplea como estrategia didáctica para el aprendizaje.

a) La Gamificación

Según Ruth S. Contreras Espinosa y José Luis Eguía (2017), la gamificación consiste en un proceso que busca mejorar la experiencia de los usuarios mediante la incorporación de elementos propios de los juegos, con el objetivo de apoyar las actividades que se llevan a cabo.

No obstante, hay otros investigadores como Perdomo y Rojas (2018) que utilizan el término “Ludificación” como traducción de “Gamification” y lo definen como la incorporación de elementos de juego en entornos no lúdicos. García, Pérez y Torres (2018) enfatizan que la gamificación no se limita a jugar en el aula o aprender jugando, sino que implica el uso de elementos de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Las definiciones han evolucionado debido al aumento de investigaciones en diferentes sectores como el empresarial, educativo, marketing, etc. Herrera (2017) destaca la importancia de los medios lúdicos para generar interés y participación en diversos temas. En resumen, la gamificación consiste en utilizar elementos del juego para motivar a realizar actividades que normalmente no serían tan atractivas.

b) La Gamificación en la Educación

La gamificación en la educación está siendo ampliamente utilizada debido a los resultados positivos que se han observado en términos de motivación

y compromiso de los estudiantes al realizar actividades que normalmente serían aburridas. Aunque la palabra gamificación tiene relación con el término inglés "game" (juego), existen los "Serious Games" que no se consideran parte de la gamificación ya que tienen una finalidad específica de aprendizaje. La gamificación se enfoca en generar un aprendizaje significativo al hacer las actividades más divertidas e interesantes para el alumno. Rodríguez y Santiago (2015) definen la gamificación como el uso de mecánicas y técnicas de diseño de juegos para motivar a la audiencia a lograr ciertos objetivos. La investigadora cognitiva Daphne Bavelier ha demostrado los beneficios del juego en el desarrollo de habilidades como la atención y la multitarea. En la gamificación se incluyen elementos como la competencia, el reto, la recompensa y las reglas para mantener el interés del jugador y lograr una ventaja al conocer todas las respuestas y reglas.

Aumenta el interés de los participantes por la actividad cuando se enfrentan a metas, normas y ventajas, su atracción hacia la actividad crece, lo cual se respalda siempre con un componente visual atractivo y estimulante, como los elementos del juego. García, Pérez y Torres (2018) afirman que la estrategia de gamificación en el aula busca motivar a los alumnos para que se comprometan y sigan aprendiendo a través de la interacción y atención. Esto se logra gracias a las recompensas, estatus, logros y competencia que ofrece la dinámica lúdica. La gamificación en la educación implica cambiar los elementos didácticos tradicionales del diseño instruccional estatal, que busca metas medibles en notas sin considerar los factores detrás de ellas. Por eso, Ortiz, Jordán y Agredal (2018) concluyen que la gamificación tiene beneficios como la motivación, la inmersión para anticipar y planificar

situaciones, el compromiso y la socialización a través de la interacción. Si se diseñara un currículo basado en los principios de la gamificación, se centraría en mantener el interés de los estudiantes durante el proceso de enseñanza- aprendizaje, evitando que se vuelva aburrido o sin sentido. Se utilizaría la motivación intrínseca que se encuentra en la dinámica del juego, la cual invita y persuade en lugar de obligar. Valderrama (2015) menciona que la motivación intrínseca es aquella que surge del individuo y lo impulsa hacia lo que le gusta, le interesa y le atrae. Participamos en un juego divertido que nos ayuda a aprender porque nos anima a unirse en una actividad más relajada y libre, aunque hay que seguir ciertas reglas.

c) Beneficios de la Gamificación

Uno de los principales beneficios de usar la gamificación en la educación es el efecto motivador que provoca en los estudiantes al alejarse del aburrimiento y la decepción del método de enseñanza convencional y sustituirlo por entretenimiento y alegría. Oriol (2015) afirma que el juego es libertad, aunque con ciertos límites, y se trata de disfrutar de la propia actividad y divertirse.

Hablar de juego implica diversión y seguir reglas para lograr metas y sentir satisfacción en la competencia por ganar. Para Ortiz, Jordán y Agredal (2018), hay otros aspectos positivos como tener la posibilidad de cometer errores sin consecuencias graves, recibir retroalimentación y avanzar de manera gradual. Jugando evitas la seriedad de cumplir con la tarea obligatoria, al intentar ganar puedes cometer errores sin tener miedo, aprendiendo a través de la práctica y equivocándote. Obtener feedback al revisar cómo uno se desenvuelve durante el juego. El avance se ve en una

clasificación de puntajes o en un contexto histórico de éxitos. Otras ventajas son la mejora de la atención, al mantener la concentración para obtener mejores resultados en una competencia por ganar, y el aumento de la fortaleza moral, según Rodríguez y Santiago (2015). La Gamificación fortalece nuestra moral con cada victoria y aprendizaje, facilitando las tareas y motivándonos a enfrentar nuevos desafíos.

Sin embargo, también debilita la capacidad de resistencia de las tareas, en términos figurados, ya que ya no nos intimidan ni nos hacen sentir pereza al volverse más entretenidas o placenteras. (Bajo el enfoque de competencias, los educadores deben ser competentes en el diseño y planificación de clases, así como en la implementación de actividades didácticas. Hay dos tipos principales de estrategias didácticas: las estrategias de aprendizaje y las estrategias de enseñanza. Según Alonso-Tapia (1997, p.13), Quizziz se utiliza como estrategia de aprendizaje con enfoque en competencias, siguiendo el currículo estudiantil del semestre 2020- 1 de TLS para el curso virtual de Historia de la Cultura. En este curso teórico, las habilidades fundamentales que el estudiante debe adquirir son las conceptuales.

2.2.2. La aplicación Quizziz

Los autores Ávila, Flores, Rojas y otros (2019) afirman que Quizziz es una herramienta en línea gratuita que posibilita la creación de exámenes adaptados al ritmo de estudio de cada alumno.

Quizziz es una herramienta para hacer juegos de preguntas y respuestas en la escuela. Este tipo de herramientas digitales posibilitan la creación de juegos y concursos de preguntas y respuestas para estudiantes. Estas plataformas se ajustan a impartir lecciones tanto en persona como en línea.

Kahoot y Mentimeter son las plataformas más populares para dar clases en línea y están surgiendo nuevas opciones para cambiar la forma de enseñar a los estudiantes. Estas herramientas facilitan la conexión con la clase y hacen las lecciones más entretenidas y divertidas. Los estudiantes se conectan velozmente con este tipo de herramientas.

Es una herramienta gamificada para evaluar a los estudiantes de forma divertida. Comparado con Kahoot, ofrece la opción de hacer cuestionarios de diversos tipos para distintas asignaturas y niveles académicos. También permite utilizar los cuestionarios ya elaborados por otros profesores en la plataforma.

2.2.3. Teorías relacionadas con la competencia de Gestión de proyectos, el emprendimiento económico y social, y el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz en la educación

a) Teoría de la competencia

Esta teoría se enfoca en la importancia de desarrollar habilidades y conocimientos específicos para lograr un desempeño exitoso en una tarea determinada.

Según McClelland (1973), la teoría de la competencia se enfoca en la importancia de las necesidades de logro, afiliación y poder en el desarrollo de habilidades empresariales y de liderazgo. En mi opinión, este enfoque es muy interesante ya que demuestra que las necesidades internas de un individuo pueden influir en su desempeño en un trabajo o tarea específica. Además, la teoría de la competencia puede ser muy útil para los estudiantes que buscan desarrollar habilidades empresariales y de liderazgo, ya que les permite comprender cómo sus necesidades internas pueden afectar su

desempeño y cómo pueden trabajar para mejorar sus habilidades.

b) Teoría del emprendimiento

Esta teoría se enfoca en el estudio del proceso de creación y desarrollo de nuevas empresas. En el contexto de tu tesis, podrías explorar cómo el uso de herramientas tecnológicas puede fomentar el desarrollo de habilidades empresariales en los estudiantes.

Según el estudio de Jaén y Vázquez (2018), el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz puede fomentar el desarrollo de habilidades empresariales en los estudiantes. El uso de herramientas tecnológicas puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades empresariales específicas, como la creatividad y la resolución de problemas.

c) Teoría del aprendizaje basado en juegos

Esta teoría se enfoca en el uso de juegos y actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. En el contexto de tu tesis, podrías explorar cómo el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz puede ayudar a los estudiantes a aprender de manera más efectiva y divertida.

Según el estudio de Kuo et al. (2014), el uso de herramientas tecnológicas en el aula, como Quizziz, puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Además, según el estudio de Jaén y Vázquez (2018), el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz puede mejorar el desarrollo de habilidades de liderazgo y emprendimiento en los estudiantes.

2.2.4. Estudios previos sobre el uso de tecnología en la educación y cómo ha afectado el desarrollo de habilidades empresariales y de liderazgo en los estudiantes.

- Gallahue y Ozmun (2015) describen cómo las tecnologías digitales, como los videojuegos, pueden ser utilizadas para mejorar el desarrollo motor en los niños y cómo esto puede ser aplicado en la educación. Este estudio es interesante porque demuestra cómo el uso de tecnología puede ser beneficioso para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades en los estudiantes.
- Deci y Ryan (2000) discuten cómo la autodeterminación puede ser un factor importante en el desarrollo de habilidades empresariales y de liderazgo. Este estudio se enfoca en las necesidades internas de los individuos y cómo estas pueden influir en su desempeño en un trabajo o tarea específica.
- Jaén y Vázquez (2018) proponen el uso de herramientas tecnológicas como Quizziz para fomentar el desarrollo de habilidades empresariales y de liderazgo en los estudiantes universitarios. Este estudio es interesante porque demuestra cómo el uso de herramientas tecnológicas específicas puede mejorar el desarrollo de habilidades empresariales en los estudiantes.

2.3. Definición de términos básicos

2.3.1. Definición de herramienta Quizzizz

Se trata de una herramienta en línea que permite a los profesores crear cuestionarios interactivos y juegos educativos para evaluar el aprendizaje de los estudiantes de manera lúdica y didáctica. Según varios autores, el uso de

herramientas como Quizziz puede ser beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes, ya que les permite interactuar de manera activa con el contenido y recibir retroalimentación inmediata (Johnson, 2019; Tawfik & Lilly, 2018). Además, esta herramienta puede ser utilizada para fomentar la competencia

Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes, ya que les permite aplicar sus conocimientos y habilidades en un contexto práctico y realista (Aguilar, 2017).

2.3.2. Definición de Competencia

Charria, Sarsosa, Uribe, López y Ortiz (2011) definen competencia como la combinación de conocimientos y habilidades que una persona posee y utiliza eficientemente para obtener resultados óptimos en un contexto específico.

Según Tejada (2012), las competencias son conocimientos, habilidades y actitudes que se integran en el ser, el hacer y el estar. Estas competencias solo se pueden observar, medir y evaluar durante la experiencia. Estos procesos son dinámicos y ocurren a lo largo de la vida, involucrando la relación entre teoría y práctica. (p.21)

Las definiciones anteriores resaltan que el aprendizaje surge de manera independiente y solo se puede observar la competencia cuando se enfrentan situaciones reales. La educación basada en competencia se enfoca en desarrollar habilidades de manera sistemática y se puede evaluar mediante una evaluación que mide el desempeño completo durante una tarea. (Burrola, 2018, p 28).

La competencia académica incluye varias habilidades y conocimientos que se adquieren durante la etapa de formación académica, lo que implica un enfoque en el aprendizaje significativo. (Charria y colaboradores, 2011).

Durante los últimos veinte años, el mundo laboral ha experimentado una notable transición debido a los avances tecnológicos, cambios sociales y económicos. Hoy en día, la manera en que se consigue un trabajo y se tiene éxito en este ámbito de la vida humana ha cambiado y seguirá evolucionando constantemente, presentando desafíos adicionales para aquellos que hayan completado su educación básica. En esta situación, el objetivo de esta área de aprendizaje es facilitar a los estudiantes el acceso al mercado laboral o la creación de empleo al desarrollar habilidades técnicas, conocimientos y actitudes que les permitan proponer soluciones a problemas o necesidades económicas y sociales. Esto se logra a través de la gestión de proyectos de emprendimiento, fortaleciendo su potencial y aumentando su capacidad de encontrar trabajo.

El perfil de salida de los estudiantes de la Educación Básica se alcanza gracias a la adquisición de una variedad de habilidades. En particular, el campo de Educación Vocacional tiene como objetivo fomentar y facilitar a lo largo de la etapa de Educación Secundaria el desarrollo de la habilidad de los estudiantes para administrar proyectos de emprendimiento en el ámbito económico o social.

A. ¿Qué es la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social?

Es cuando un estudiante pone en práctica una idea creativa, utilizando de manera efectiva los recursos, actividades y habilidades necesarias para lograr metas y objetivos individuales o grupales, con el propósito de solucionar una necesidad insatisfecha o abordar un problema económico, social o ambiental. Es importante que el estudiante trabaje en colaboración para desarrollar una propuesta de valor que aborde una necesidad o problema dentro de su entorno. Debe plantear una solución a través de un producto o

servicio, y validar sus ideas con posibles usuarios. Luego, el estudiante debe seleccionar la propuesta más pertinente y viable, y diseñar una estrategia para implementarla, identificando los recursos y tareas necesarios. Además, debe aplicar habilidades técnicas para producir o proveer el producto o servicio propuesto. Por último, el estudiante debe evaluar los procesos y resultados con el objetivo de tomar decisiones que impulsen mejoras o innovaciones. Esto se logra mediante el constante ejercicio de comportarse de manera ética, tener iniciativa para tomar acciones, adaptabilidad para ajustarse a diferentes situaciones y perseverancia para persistir en el logro de objetivos.

B. Implica esta competencia la combinación de las siguientes capacidades:

- **Genera propuestas de valor:** crea soluciones creativas e innovadoras a partir de un bien o servicio que resuelva una necesidad no cubierta o un problema económico, social o ambiental que haya investigado en su entorno. Valida la pertinencia de sus alternativas de solución mediante la evaluación de sus ideas con las personas a las que busca beneficiar o impactar, y evalúa la viabilidad de estas alternativas basándose en criterios de selección. Diseña una estrategia que le permita implementar su idea, definiendo objetivos y metas, así como dimensionando los recursos y tareas necesarios.
- **Trabajando juntos para alcanzar objetivos y metas:** implica unir esfuerzos individuales para lograr un objetivo en común, organizar el trabajo en equipo según las habilidades de cada miembro, y asumir el rol y las tareas con responsabilidad, siendo eficaz y eficiente. También implica analizar su experiencia laboral y la de los compañeros de equipo para crear un ambiente positivo, demostrando tolerancia hacia la frustración, aceptando diferentes perspectivas y llegando a acuerdos en

ideas.

- **Utilizar habilidades técnicas:** consiste en utilizar herramientas, máquinas o programas informáticos, y desarrollar método para llevar a cabo los procesos de producción de un producto o la prestación de un servicio, aplicando principios técnicos. Esto implica seleccionar y combinar las herramientas, métodos o técnicas adecuadas según los requisitos específicos, siguiendo criterios de calidad y eficiencia.
- **Evaluación del proyecto emprendedor:** es medir en qué grado los resultados parciales o finales lograron los cambios deseados en la solución del problema o necesidad descubierta; utiliza la información para decidir y mejorar el diseño del proyecto. Además, se debe evaluar los efectos en el entorno y la comunidad, y crear tácticas para mantener el proyecto a largo plazo.

2.4. Formulación de hipótesis

2.4.1. Hipótesis general

La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

2.4.2. Hipótesis específicas

- a) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.
- b) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente

en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

- c) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.
- d) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

2.5. Identificación de variables

- **Variable Independiente: Herramienta**
- **Quizziz Variable Dependiente:** Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

2.6. Definición operacional de variables e indicadores

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE				
V. I.	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉC.	INST.
Quizziz	Respuesta múltiple	<ul style="list-style-type: none"> • Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas. • La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT. • Usar Quizziz ayuda a concentrarse en la clase de EPT 	Encuesta	Cuestionario
	Casilla de verificación	<ul style="list-style-type: none"> • La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes. • Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes. • Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma. 		
	Completar el espacio en blanco	<ul style="list-style-type: none"> • Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar. • Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación. • La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco. 		
	Respuesta abierta	<ul style="list-style-type: none"> • Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc. • Me gusta la competitividad del juego. • La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta. 		
	Encuesta	<ul style="list-style-type: none"> • La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. • La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas. • En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT. 		

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE				
V. D.	DIMENSIÓN	INDICADORES	TÉC.	INST.
Competencia: Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social	Crea propuestas de valor	<ul style="list-style-type: none"> Identifica las necesidades de la comunidad local para crear propuestas frente a problemas sociales. Genera alternativas de solución que resuelva un problema social. Desarrolla una campaña publicitaria y estrategias de promoción para dar a conocer las propuestas creadas. Realiza encuestas para evaluar la aceptación de las propuestas de la propuesta creada. 	Observación	Lista de Cotejo
	Aplica habilidades técnicas	<ul style="list-style-type: none"> Selecciona herramientas tecnológicas apropiadas para diseñar la propuesta implementada. Implementa un sistema sencillo de seguimiento y control de calidad. Utiliza herramientas y tecnologías digitales básicas para desarrollar y materializar la propuesta. 		
	Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas	<ul style="list-style-type: none"> Colabora con los miembros del equipo para planificar, implementar y evaluar el proyecto de emprendimiento. Identifica los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo. Establece un plan de trabajo sencillo para maximizar la eficiencia del equipo. Fomenta un ambiente de trabajo colaborativo y de respeto mutuo para lograr los objetivos y metas establecidos. 		
	Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento	<ul style="list-style-type: none"> El proyecto implementado ha generado cambios esperados en la atención al problema. He utilizado información para tomar decisiones e implementar mejoras. El proyecto ha tenido un impacto positivo. Se evidencia sostenibilidad en el proyecto implementado 		

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Tipo de Investigación

En cuanto al tipo de estudio, se estaría llevando a cabo una investigación aplicada; puesto que realizaremos un estudio cuasiexperimental. Esto implica la comparación de dos grupos de estudiantes, en uno se aplicará la herramienta Quizziz como herramienta de aprendizaje (grupo experimental) y otro que no los utilizará (grupo de control). Esta comparación permitirá evaluar la influencia específica del Quizziz en la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

3.2. Nivel de investigación

Según el célebre autor Roberto Sampieri, de su libro “metodología de la investigación”, podemos concluir que la tesis presentada es un estudio cuasiexperimental que tiene como objetivo cambiar los resultados de aprendizaje de los estudiantes en las competencias de gestión de proyectos de emprendimiento económico o social. El diseño cuasi experimental es más apropiado que los diseños preexperimentales porque controla algunas, aunque no todas, las fuentes que

afectan la validez. El estudio se realizó en la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, con estudiantes del séptimo ciclo de Educación Básica Regular, específicamente del segundo grado, cuyas edades oscilan entre los 13 y 14 años, de ambos sexos, y pertenecientes a grupos sociales de nivel medio.

3.3. Métodos de investigación

El método de investigación que en el presente estudio corresponde a método científico, este método de acuerdo con, Carrasco Díaz (2009), es “El método científico es el sistema de procedimientos, técnicas, instrumentos, acciones estratégicas y tácticas utilizadas en investigaciones científicas para resolver problemas y probar hipótesis”. Otra de los métodos a emplear es el método hipotético deductivo, que básicamente consiste en procesos de inducción y deducción de la información y los hechos y que posteriormente permiten fundar hipótesis que nuestro equipo podrá comprobarlos o refutarlos.

Según GIANELLA (1995):

Es un método que busca resolver problemas científicos mediante la propuesta de hipótesis que se consideran verdaderas, aunque no se tenga certeza sobre ellas. Son suposiciones que predicen una solución a esos problemas y crean un orden jerárquico de ideas, donde algunas son esenciales, otras son secundarias y otras son complementarias. Se obtienen consecuencias deductivas de esos sistemas hipotéticos que deben ser contrastadas empíricamente. (p.39)

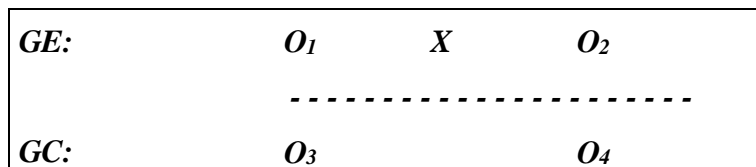
3.4. Diseño de investigación

La investigación es un experimento de diseño cuasiexperimental con dos grupos: experimental y control, con pretest y posttest. En este tipo de diseños, los sujetos no se asignan al azar ni se emparejan porque los grupos ya existen, son grupos intactos.

De acuerdo con la investigación de Sánchez (1996).

Los diseños cuasiexperimentales son más apropiados que los diseños preexperimentales porque controlan algunas, aunque no todas, las fuentes que afectan la validez. Los diseños cuasiexperimentales se utilizan cuando es difícil o casi imposible controlar rigurosamente el experimento. Uno de los factores es el entorno en el que ocurre el proceso educativo y el fenómeno social en general. Es muy importante que los investigadores que usan un diseño cuasiexperimental sepan que este diseño no puede controlar todas las variables extrañas que pueden afectar su trabajo. Por lo tanto, deben estar conscientes de cuáles son estas variables no controladas al interpretar los resultados. (p. 90).

En este tipo de investigación, el investigador tiene control sobre la recopilación de datos y los análisis estadísticos se llevan a cabo de la misma manera cuyo esquema es:



Donde:

- O1 y O3 : Aplicación del pretest
- O2 y O4 : Aplicación del postest
- X : Aplicación de la variable independiente
- : El espacio en blanco significa que el grupo trabajará de forma rutinaria.
- GE : Grupo experimental
- GC : Grupo control
- : Los segmentos en línea indican que los grupos serán intactos, es decir tal como se encuentran.

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

Para esta investigación nuestra población estuvo constituida por los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco, comprensión de la UGEL Daniel Alcides Carrión, del distrito de Yanahuanca, integrada por los ciclos VI y VII de educación secundaria que comprende un número de 447 entre varones y mujeres, matriculados en el 2023 distribuidos en las secciones “A”, “B”, “C”, “D” y “E”.

Veamos la población en la siguiente tabla:

Tabla 1:
Población de estudiantes de la I.E. EDC

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD DE ESTUDIANTES
PRIMERO	A	21
	B	20
	C	20
	D	20
	E	21
SEGUNDO	A	23
	B	22
	C	22
	D	21
	E	20
TERCERO	A	15
	B	17
	C	14
	D	17
	E	18
CUARTO	A	13
	B	12
	C	12
	D	15
	E	14
QUINTO		16
	A	16
	B	17
	D	18

TOTAL**447**

Fuente: Nóminas de la institución EDC Elaboración propia

3.5.2. Muestra

La muestra de estudio fue no probabilística del tipo intencional, que estuvo constituida por los estudiantes matriculados en el segundo grado de educación secundaria en el periodo académico 2023 de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, comprensión de la Provincia de Daniel Carrión – Pasco.

Se eligió al segundo grado “B” como grupo experimental y al segundo grado “A” como grupo control. La población de estudio estuvo conformada por 447 estudiantes y la muestra fue de 45, cifra que constituyó más del 10% de la población total; el cual como refiere Zelltiz y otros (1980) “cumple con los requisitos mínimos del tamaño de muestra (10%) en el caso de una muestra no probabilística”.

Finalmente, la muestra quedó constituida por 45 estudiantes, tal como se detalla en el cuadro:

Tabla 2:

Muestra de estudiantes de la I.E. EDC

GRADO	SECCIÓN	CANTIDAD DE ESTUDIANTES	GRUPO
SEGUNDO	A	23	GC
	B	22	GE
TOTAL	2	45	

Fuente: Nóminas de la institución EDC Elaboración propia

3.6. Técnicas e instrumento recolección de datos

3.6.1. Técnicas

Las técnicas usadas durante el desarrollo de la investigación fueron las siguientes:

- Encuesta: Se aplicó una encuesta a los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco para conocer su nivel de satisfacción, así como su experiencia en el uso de la herramienta Quizziz.
- Observación: Se realizó una observación a través de una lista de cotejo para determinar el desarrollo de la competencia antes de la aplicación de la herramienta Quizziz y posterior a ello, para conocer su nivel de influencia e impacto en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes.

3.6.2. Instrumento de recolección de datos

- Cuestionario: Se elaboró un cuestionario que contenía preguntas cerradas para conocer la experiencia de los estudiantes en el uso de la herramienta Quizziz.
- Lista de cotejo: Se utilizó una lista de cotejo para evaluar el nivel de competencia en la gestión de proyectos de emprendimiento económico o social de los estudiantes

3.7. Selección, validación y confiabilidad de los instrumentos de investigación

a) Variable X: herramienta Quizziz,

La técnica que se utilizó para medir la variable herramienta Quizziz, en los estudiantes del 2^{do} grado A y B de la I.E. Ernesto Diez Canseco es la encuesta, a través de un cuestionario formulado con 15 ítems.

Las dimensiones de las variables son las siguientes:

- Primera dimensión: Respuesta múltiple, compuesta por 3 ítems
- Segunda dimensión: Casilla de verificación, compuesta por 3 ítems
- Tercera dimensión: Completar el espacio en blanco, compuesta por 3 ítems

- Cuarta dimensión: Respuestas abiertas, compuesta por 3 ítems
- Quinta dimensión: Encuestas, compuesta por 3 ítems

Validez y confiabilidad del instrumento

Para la confiabilidad del presente instrumento se aplicó la fórmula de alfa de Cronbach.

- Para el coeficiente del alfa de Cronbach:

Criterio de confiabilidad (Kerlinger 2002)

Categoría	Escala
No es fiable	0 a 0.60
Baja confiabilidad	0.61 a 0.69
Existe confiabilidad	0.70 a 0.75
Fuerte confiabilidad	0.76 a 0.89
Alta confiabilidad	0.90 a 1

Encuesta a los estudiantes: Herramienta Quizziz

Para estimar la confiabilidad del instrumento se utiliza el método del alfa de Cronbach el cual determinará la consistencia del instrumento con más de dos alternativas (está dada por la escala de tipo Likert).

Confiabilidad del instrumento herramienta Quizziz

$$\alpha = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

Donde:

α = Alfa de Cronbach

k = Numero de ítems del instrumento

S_i = Varianza de cada ítem

S_t = Varianza Total

Tabulación de la variable – herramienta Quizziz

Estudiante	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15
Est 1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4
Est 2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3
Est 3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2
Est 4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4
Est 5	1	2	1	4	1	2	2	2	2	3	1	1	4	4	4
Est 6	2	3	2	3	4	2	4	2	3	4	3	3	3	3	2
Est 7	2	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4
Est 8	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
Est 9	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3
Est 10	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1
Est 11	2	3	2	4	2	4	2	4	2	3	2	2	2	3	3
Est 12	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4
Est 13	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2
Est 14	3	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4
Est 15	4	1	4	4	1	1	3	4	4	4	4	3	3	3	3
Est 16	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3
Est 17	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Est 18	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2
Est 19	1	2	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	1
Est 20	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4

Estadística de fiabilidad		
Alfa de Cronbach		
Alfa de Cronbach	basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,869	0,871	15

Como se puede visualizar, el resultado de aplicar el alfa de Cronbach tiene un valor de 0.866, lo cual permite establecer una fuerte confiabilidad, de acuerdo con el criterio de valores de (Kerlinger – 2002).

b) **Variable Y:** Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

La técnica que se utilizó para medir la variable **Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social**, en los estudiantes del 2^{do} grado A y B de la I.E. Ernesto Diez Canseco **es la observación**, a través de una lista de cotejo formulado con 15 ítems.

Las dimensiones de las variables son las siguientes:

- Primera dimensión: Respuesta múltiple, compuesta por 4 ítems
- Segunda dimensión: Casilla de verificación, compuesta por 3 ítems
- Tercera dimensión: Completar el espacio en blanco, compuesta por 4 ítems
- Cuarta dimensión: Respuestas abiertas, compuesta por 4 ítems

Confiabilidad del instrumento

Para la confiabilidad del presente instrumento de aplicó la fórmula de KR-20.

➤ Para Kuder - Richardson:

Criterio de confiabilidad (Guilford)

Categoría	Escala
Muy baja	0 a 0.20
Baja	0.21 a 0.40
Moderada	0.41 a 0.60
Alta	0.61 a 0.80
Muy alta	0.81 a 1

Cuestionario a los estudiantes: Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Para estimar la confiabilidad del instrumento se utiliza el método de KR-20 el cual determinará la consistencia del instrumento con más de dos alternativas (está dada por preguntas dicotómicas).

Confiabilidad del instrumento competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

$$KR_{20} = \frac{n}{n-1} \left[\frac{Vt - \sum pq}{Vt} \right]$$

Donde:

KR_{20} = Kuder Richardson

n = Número de ítems

Vt = Varianza total de la prueba

$\sum pq$ = Sumatoria de la varianza individual de los ítems

Tabulación de la variable II – Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Estudiante	Ítem 1	Ítem 2	Ítem 3	Ítem 4	Ítem 5	Ítem 6	Ítem 7	Ítem 8	Ítem 9	Ítem 10	Ítem 11	Ítem 12	Ítem 13	Ítem 14	Ítem 15
Est 1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Est 2	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 3	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Est 4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 5	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
Est 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 7	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0
Est 8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 9	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Est 10	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1
Est 11	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0
Est 12	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1
Est 13	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0
Est 14	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1
Est 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
Est 16	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Est 17	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 18	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
Est 19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Est 20	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0

Estadística de fiabilidad		
Kuder Richardson		
Kuder Richardson	basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,767	0,770	15

Como se puede visualizar, el resultado de aplicar Kuder Richardson tiene un valor de 0.767, lo cual permite establecer una alta confiabilidad, de acuerdo con el criterio de valores de (Guilford).

3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Procesamiento manual

En el procesamiento de datos, involucro a nosotros los investigadores, y estuvimos a cargo de todo el proceso como realizar los cálculos básicos que se requería, así mismo el registrar los datos de campo, y luego a procesar la información

Procesamiento electrónico

En el procesamiento electrónico de los datos de campo se realizó a través del programa Excel y el SPSS, que nos ayuda en gran medida a procesar y ordenar toda la información recabada

3.9. Tratamiento estadístico

El plan de tabulación para nuestro caso fue hacer un cuadro de resultados obtenidos de la rúbrica al evaluar los indicadores de cada alumno.

- Cuadros estadísticos: Se usó para mostrar los resultados de la evaluación de los indicadores de las dimensiones de cada variable. Lo hicimos en columnas y filas para poder interpretar y analizar los resultados del trabajo de campo.

Al mismo tiempo se utilizó la prueba t como técnica estadística para el procesamiento y análisis de datos. Se utilizó la prueba t para determinar la importancia de las diferencias entre las medias de dos grupos. El estudio también utilizó hojas de observación y rúbricas de desempeño como instrumentos para recolectar datos sobre el desempeño de los estudiantes. Luego, los datos recopilados se procesaron y analizaron mediante la prueba t. El uso de estas técnicas permitió a los investigadores determinar la influencia de la herramienta Quizziz en el desarrollo de habilidades emprendedoras en los estudiantes.

3.10. Orientación ética, filosófica y epistémica

La presente investigación respetó la propiedad intelectual de los autores e instituciones que se han citado y tomado como referencia en el presente proyecto, se demostró de esta manera el respeto irrestricto a las leyes y normas vigentes respecto a los derechos de los autores. Los nombres, título y demás información han sido referenciados de acuerdo con las Normas APA, séptima edición.

La tesis tuvo una orientación ética, filosófica y epistemológica, y el estudio utilizó observación, instrumentos y técnicas estadísticas, incluida la prueba t, para recolectar y analizar datos para determinar la influencia de la herramienta Quizziz en el desarrollo de Habilidades emprendedoras en los estudiantes. El estudio proporcionó información valiosa sobre el uso de Quizziz como herramienta para desarrollar habilidades empresariales en los estudiantes y puede servir como base para estudios adicionales sobre el uso de Quizziz en la educación y el desarrollo de habilidades empresariales.

A continuación, se desplegará los enfoques que se tuvieron:

3.9.1. Orientación ética

En esta investigación, se tuvo en cuenta la importancia de mantener una orientación ética adecuada en todo momento. Se respetaron los derechos de los participantes, se garantizó su anonimato y se obtuvo el consentimiento informado de los padres o tutores de los estudiantes menores de edad. Además, se garantizó la confidencialidad de los datos recopilados y se aseguró que estos fueran utilizados únicamente para fines académicos.

3.9.2. Orientación filosófica

Se adoptó un enfoque constructivista que busca el desarrollo integral de los estudiantes, fomentando su autonomía, creatividad y capacidad de resolución de problemas. Se consideró que el aprendizaje debe ser significativo y contextualizado, y que debe estar en línea con los objetivos y necesidades de los estudiantes.

3.9.3. Epistémica

Se tuvo en cuenta la importancia de utilizar metodologías y técnicas de investigación rigurosas y confiables. Se aseguró la validez y confiabilidad de los instrumentos de recolección de datos, se realizó un análisis estadístico adecuado y se presentaron los resultados de manera clara y coherente.

CAPITULO IV

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Descripción del trabajo de campo

A continuación, se describen los procedimientos realizados para la presente investigación.

A. Descripción de la aplicación de Quizziz

La herramienta Quizziz se aplicó en sesiones de aprendizaje durante el periodo de julio a octubre, una sesión por semana de 2 horas pedagógicas, configurándose un total de 15 sesiones. Cada sesión estuvo orientada a desarrollar las capacidades de Crea propuestas de valor, Aplica habilidades técnicas, Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento. A continuación, en el presente cuadro se detalla el trabajo en aula.

Organización de las sesiones

“Elaboramos prototipos de medios visuales para sensibilizar a la población de los peligros de construir y vivir en zonas de riesgo frente a las lluvias”

Situación significativa:

Este año 2023 diferentes comunidades de la mayoría de regiones del Perú vienen siendo afectadas por las intensas lluvias, provocando inundaciones, caída de rocas, deslizamientos, desbordes de ríos, etc. Afectando a familias enteras que muchas veces construyen sus viviendas cerca al río, en rellenos inestables, bordes de acantilado, zonas bajas o de mucha pendiente. La ciudad de Yanahuanca no es ajena a esta realidad que ha afectado a familias enteras y han perdido su vivienda, terrenos de cultivo, enseres, etc.

Ante esta situación nos planteamos el siguiente reto: ¿Qué podemos hacer para sensibilizar a la población de Yanahuanca a cerca de los peligros de construir y vivir en zonas de riesgo?

Evidencia: Proyecto de prototipo para sensibilizar a la población de los peligros de construir y vivir en zonas de riesgo frente a las lluvias.

N°	SESIÓN	PROPÓSITO	CAPACIDAD	MES
1	“Generamos ideas creativas”	Diseña un proyecto en su fase creativa, utilizando la metodología Design Thinking para alcanzar objetivos y metas individuales o colectivas	Crea propuestas de valor	JULIO
2	“Ideamos la solución aplicando una técnica de creatividad”	Generaremos una gran cantidad de ideas que ofrezcan alternativas de solución frente al problema y seleccionaremos aquella que brinde una solución innovadora.	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas	
3	“Recordamos la metodología Desing Thinking”	Generar nuevas ideas haciendo uso de sus habilidades para resolver el problema planteado.	Crea propuestas de valor	

4	“Capturamos con la cámara del celular o tableta la situación problemática de nuestra comunidad”	Identificar la problemática de tu comunidad y registrarla con fotos y videos utilizando la cámara del celular o tableta.	Aplica habilidades técnicas	
5	“Seleccionamos los recursos a utilizar”	Determina los recursos que se requiere para elaborar una propuesta de valor y generar acciones para adquirirlos.	Aplica habilidades técnicas	AGOSTO
6	“Creamos nuestra historieta o presentación, añadiendo predicciones”	Elaborar una presentación orientada a la problemática.	Aplica habilidades técnicas	
7	“Formulamos el desafío aplicando la metodología Desing Thinking”	Desarrollaremos la fase definir de la metodología del Desing Thinking. Para ello, obtendremos información de las personas de su entorno para luego generar ideas creativas como alternativas de solución un problema presentado.	Crea propuestas de valor	
8	“Prototipamos la idea solución”	Vamos a elaborar un prototipo creativo e innovador haciendo uso de la técnica del boceto.	Crea propuestas de valor	
9	“Elaboramos el prototipo”	En esta actividad final, evaluaremos el prototipo para mejorarlo a partir de la retroalimentación que nos brinden las personas conecedoras.	Aplica habilidades técnicas	SEPTIEMBRE
10	“Elabora y aplica instrumentos de recojo de información”	Elabora y aplica información para determinar los beneficios en el impacto ambiental generando un proyecto	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas.	
11	“Optimizamos recursos”	Incorpora mejoras en el proyecto a partir del recojo de información.	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas.	
12	“Aplicamos la herramienta”	Diseña alternativas de propuesta de valor creativas e innovadoras que representa a través de prototipos.	Trabaja cooperativamente e para lograr objetivos y metas.	OCTUBRE

13	“Proponemos criterios a evaluar”	Seleccionamos indicadores que evaluaremos en nuestra innovación.	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento
14	“Evaluamos el prototipo”	Evaluaremos el prototipo para mejorarlo a partir de la retroalimentación, tras desarrollar las fases del Design Thinking.	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento
15	“Evalúa los resultados del proyecto”	Elabora y aplica instrumentos de recojo de información para determinar los beneficios o pérdidas económicas y el impacto social y ambiental generado por el proyecto para un incorporar mejoras	Evalúa los resultados del proyecto de emprendimiento

B. Descripción de los otros procedimientos

- ✓ La validación de los instrumentos de recopilación de datos se llevó a cabo mediante la valoración de juicio de expertos, compuesto por tres profesionales docentes con una extensa experiencia laboral.
- ✓ Con la finalidad de recolectar información, se elaboró una encuesta a través del cual se recogió información sobre la herramienta Quizziz. También, un cuestionario para medir el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, que fue aplicado a los estudiantes del segundo grado A y B de educación secundaria de la institución educativa Ernesto Diez Canseco.
- ✓ Los datos se analizaron a través de técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales empleando el software estadístico SPSS versión 27. Esto condujo a la elaboración de un análisis de los hallazgos, así como a la formulación de conclusiones y sugerencias para la toma de decisiones.
- ✓ Para el tratamiento estadístico se utilizó el coeficiente de Alfa de Cronbach y el coeficiente Kuder Richardson 20 para los instrumentos y para establecer la influencia de la herramienta Quizziz se aplicó prueba t

de Student. En la prueba de Hipótesis utilizamos esta para el rechazo de la hipótesis nula y así comprobamos la hipótesis alterna o viceversa.

- ✓ Al finalizar, se preparó el informe definitivo de la investigación con la asistencia de un experto en su redacción, seguido de la aplicación de las medidas necesarias para garantizar la confidencialidad en el informe final publicado.

4.2. **Presentación, análisis e interpretación de resultados**

A continuación, se muestran los resultados obtenidos de la investigación: herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco.

4.2.1. **Resultados de la aplicación del cuestionario**

Variables Independiente: Herramienta Quizziz

Tabla 3:

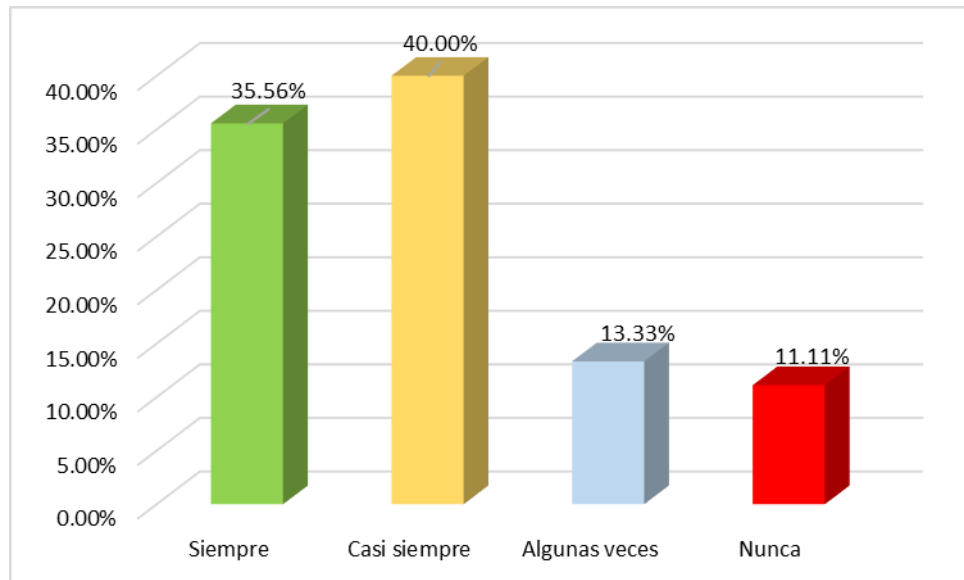
Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	16	35,56%
Casi siempre	18	40,00%
Algunas veces	6	13,33%
Nunca	5	11,11%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 1:

Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 40,00% afirman que la herramienta Quizziz cuenta casi siempre con respuestas múltiples y una minoría que representa el 11,11% afirma que nunca cuenta con esa opción.

Tabla 4:

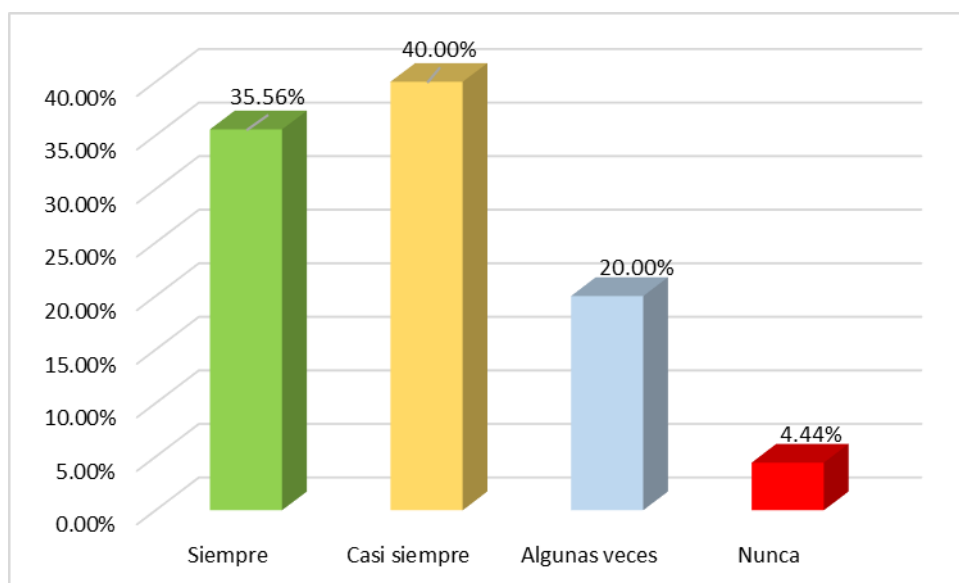
La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT

Item	Resultado	
	fi	%
Siempre	16	35,56%
Casi siempre	18	40,00%
Algunas veces	9	20,00%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 2:

La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 40,00% afirman que la opción de respuestas múltiples de la herramienta Quizziz le ayuda casi siempre a comprender mejor los conceptos y una minoría que representa el 4,44% afirma que nunca le ayuda.

Tabla 5:

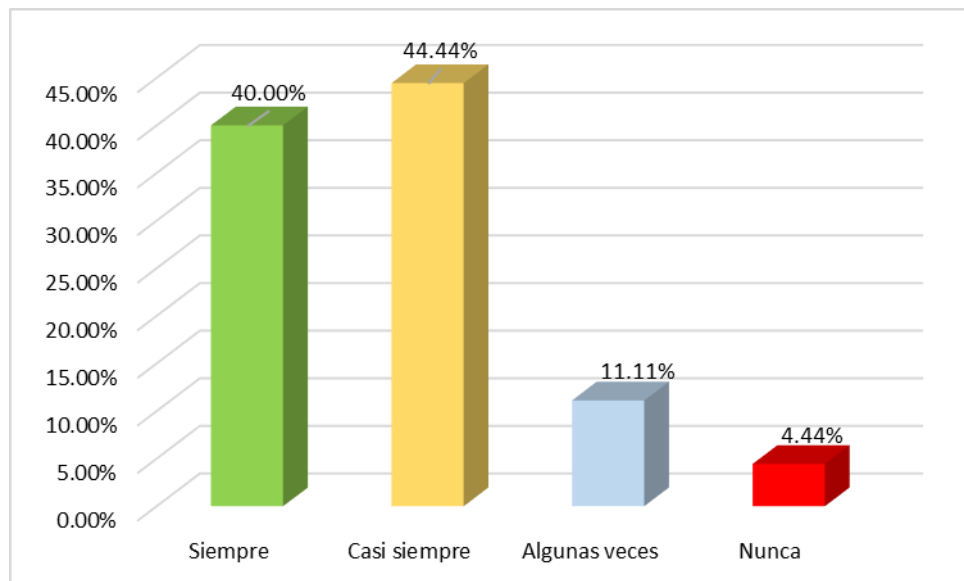
Usar Quizziz me ayuda a concentrarse en la clase de EPT

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	18	40,00%
Casi siempre	20	44,44%
Algunas veces	5	11,11
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 3:

Usar Quizziz me ayuda a concentrarse en la clase de EPT



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que usar de la herramienta Quizziz le ayuda casi siempre en concentrarse mejor en el área de EPT y una minoría que representa el 4,44% afirma que nunca le ayuda a concentrarse.

Tabla 6:

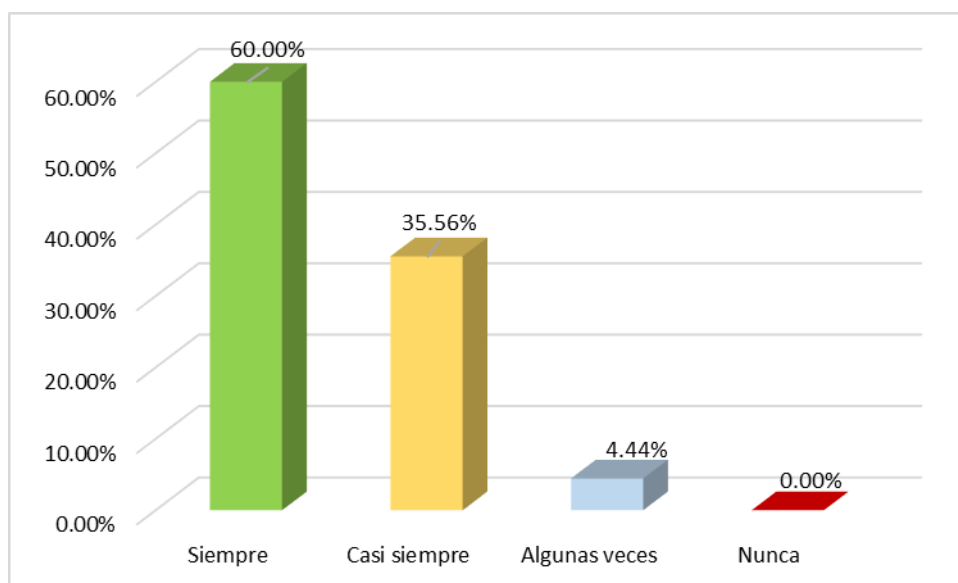
La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	27	60,00%
Casi siempre	16	35,56%
Algunas veces	2	4,44%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 4:

La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 60,00% afirman que siempre la herramienta Quizziz le permite visualizar el puesto en el que se encuentra y una minoría que representa el 4,44% afirma que algunas veces le permite visualizar el puesto en el que se encuentra.

Tabla 7:

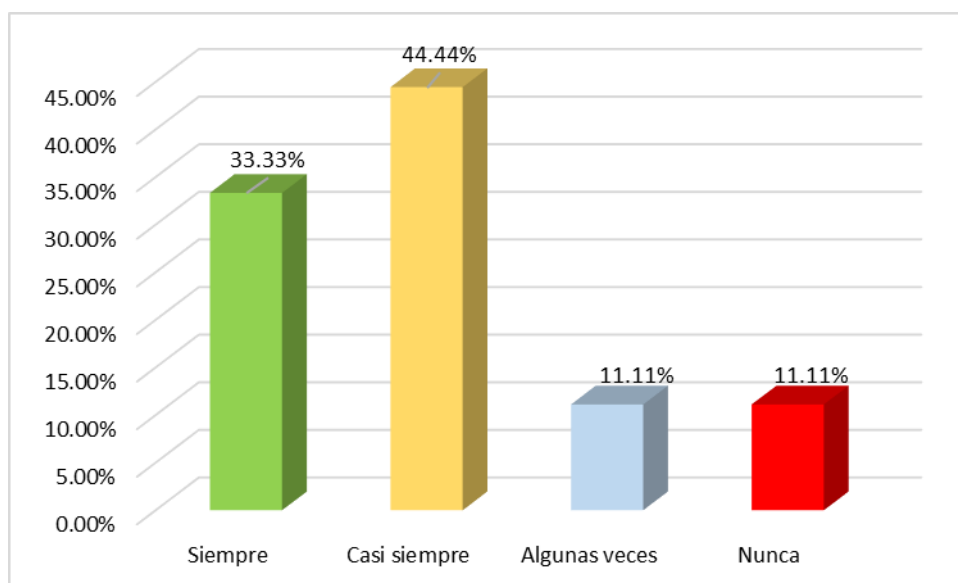
Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes

Item	Resultado	
	fi	%
Siempre	15	33,33%
Casi siempre	20	44,44%
Algunas veces	5	11,11%
Nunca	5	11,11%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 5:

Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que casi siempre la herramienta Quizziz le permite revisar respuestas pasadas y una minoría que representa el 11,11% afirma que algunas veces o nunca le permite visualizar respuestas de épocas anteriores.

Tabla 8:

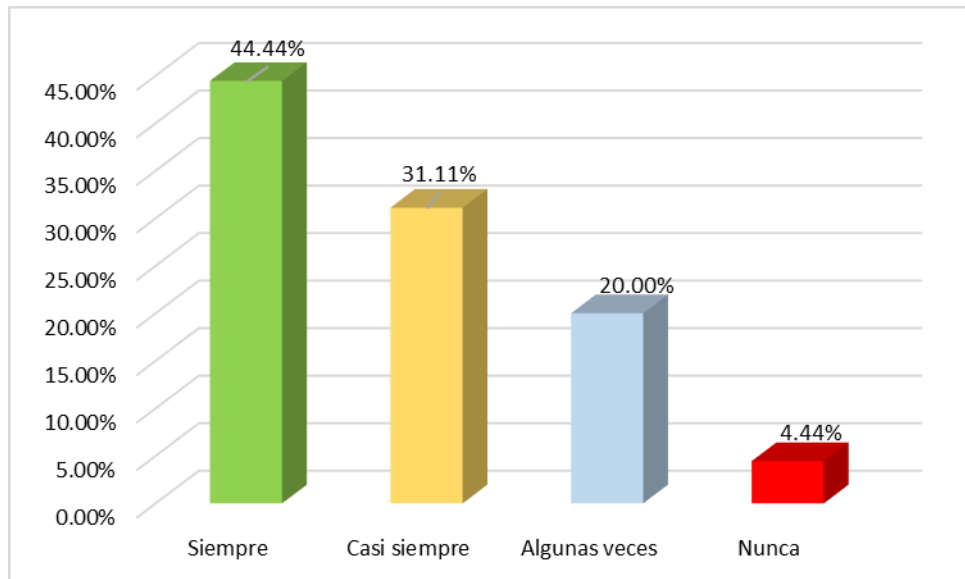
Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	20	44,44%
Casi siempre	24	31,11%
Algunas veces	9	20,00%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 6:

Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que siempre visualizan los archivos que suben al Quizziz y una minoría que representa el 4,44% afirma que nunca puede visualizar los archivos que sube al Quizziz.

Tabla 9:

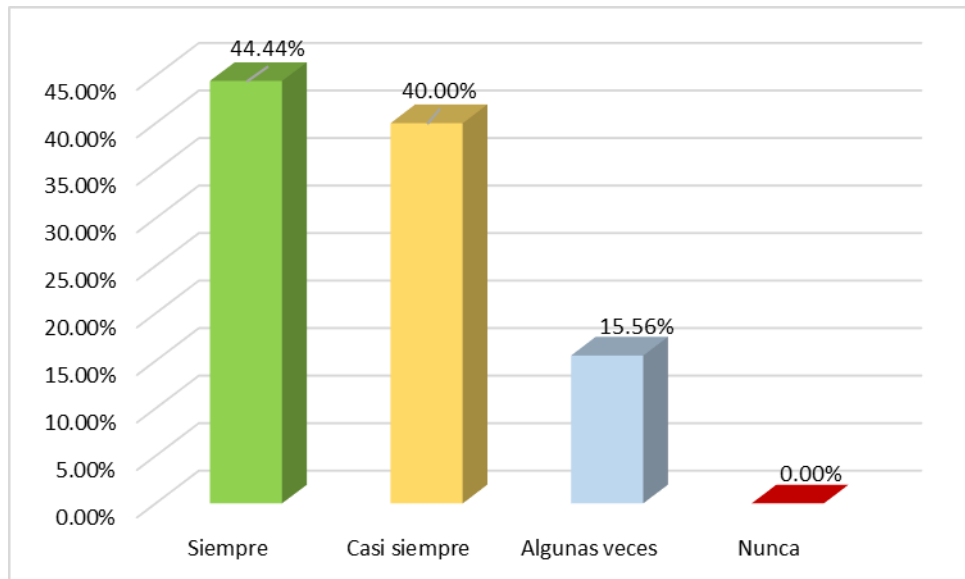
Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	20	44,44%
Casi siempre	18	40,00%
Algunas veces	7	15,56%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 7:

Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que Quizziz siempre muestra lo que se necesita trabajar y una minoría que representa el 15,56% afirma que Quizziz sólo algunas veces muestra lo que se necesita trabajar.

Tabla 10:

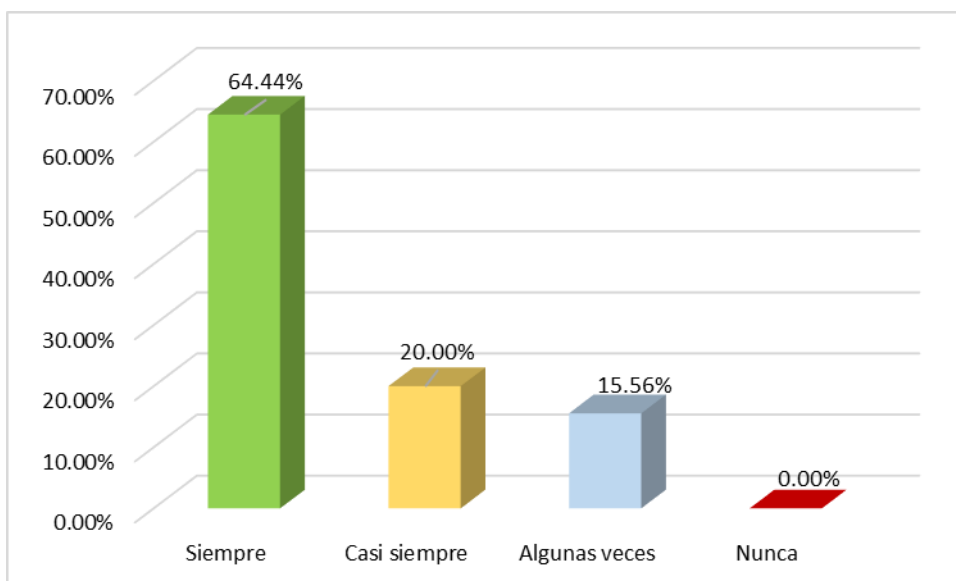
Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	29	64,44%
Casi siempre	9	20,00%
Algunas veces	7	15,56%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 8:

Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 64,44% afirman que Quizziz siempre los motiva a estar en lo más alto del ranking y una minoría que representa el 15,56% afirma que Quizziz sólo algunas veces los motiva a estar en lo más alto del ranking.

Tabla 11:

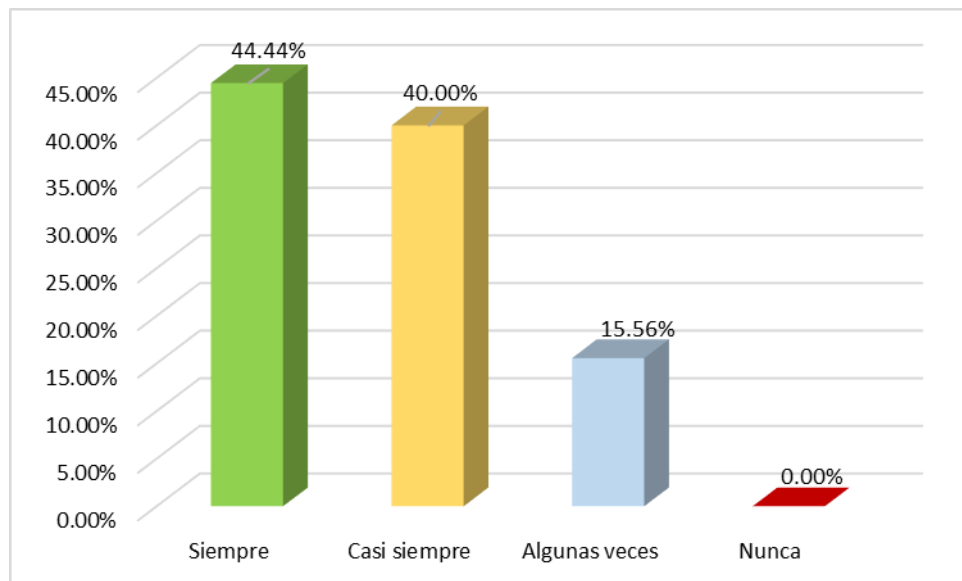
La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	20	44,44%
Casi siempre	18	40,00%
Algunas veces	7	15,56%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 9:

La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que Quizziz siempre permite crear cuestionarios con espacios en blanco para completar y una minoría que representa el 15,56% afirma que Quizziz sólo algunas veces permite crear cuestionarios con espacios en blanco para completar.

Tabla 12:

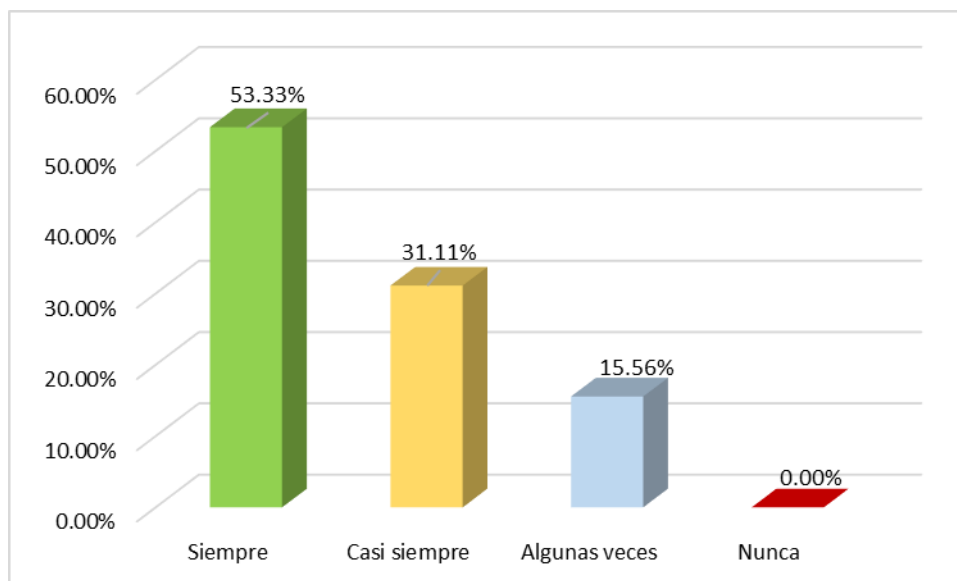
Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	24	53,33%
Casi siempre	14	31,11%
Algunas veces	7	15,56%
Nunca	0	0,00%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 10:

Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 53,33% afirman que siempre les gusta las características que tiene Quizziz y una minoría que representa el 15,56% afirma que algunas veces les gusta las características que tiene Quizziz.

Tabla 13:

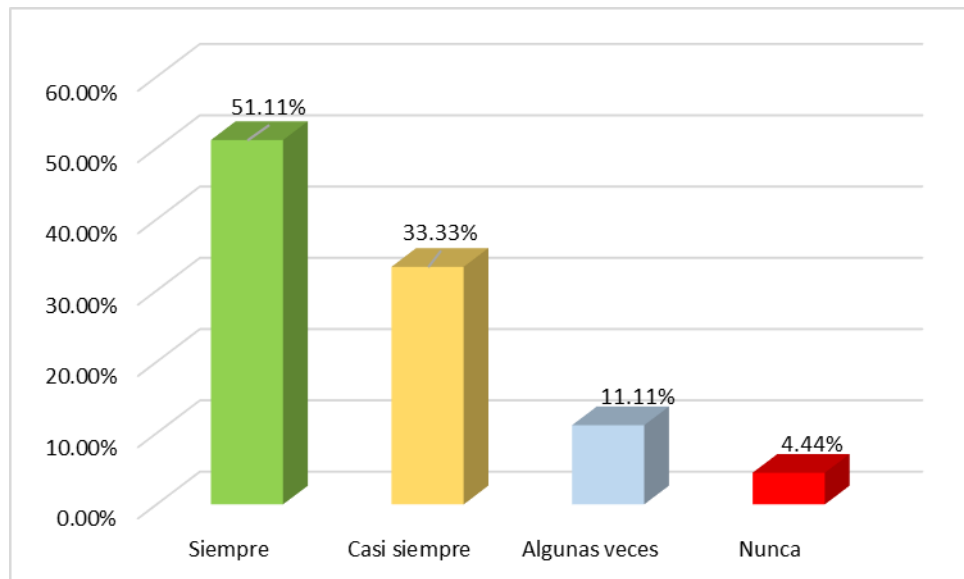
Me gusta la competitividad del juego

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	23	51,11%
Casi siempre	15	33,33%
Algunas veces	5	11,11%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 11:

Me gusta la competitividad del juego



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 51,11% afirman que siempre les gusta la complejidad de los juegos que tiene Quizziz y una minoría que representa el 4,44% afirma que nunca les gusta la complejidad de los juegos que tiene Quizziz.

Tabla 14:

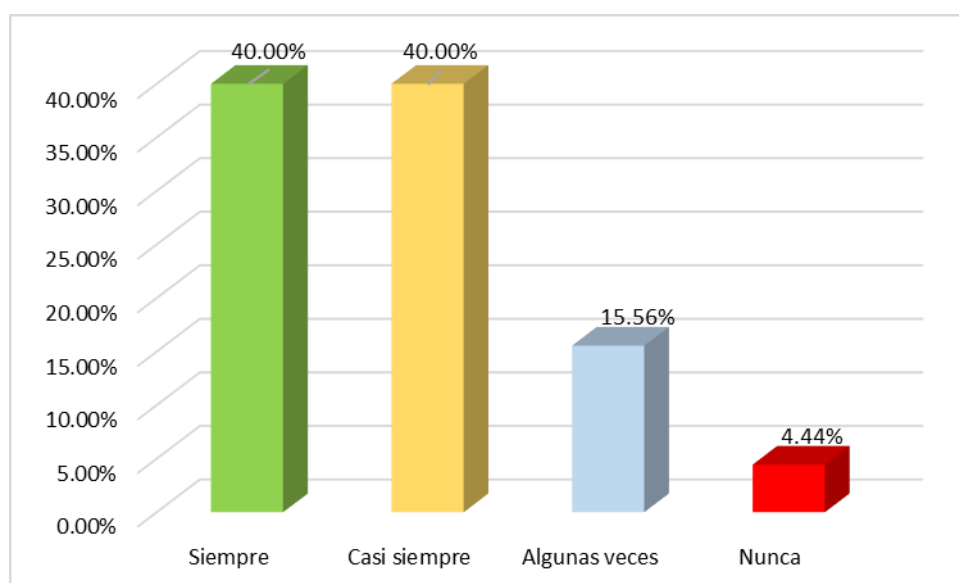
La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta.

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	18	40,00%
Casi siempre	18	40,00%
Algunas veces	7	15,56%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 12:

La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta.



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 40,00% afirman que siempre o casi siempre Quizziz permite crear cuestionarios para argumentar y una minoría que representa el 4,44% afirma que nunca Quizziz permite crear cuestionarios para argumentar.

Tabla 15:

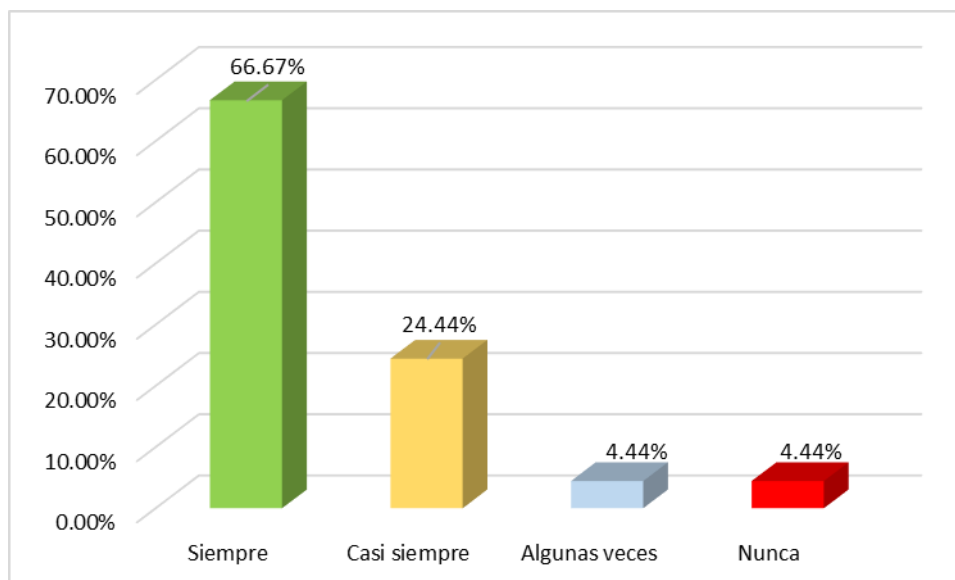
La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Ítem	Resultado	
	fi	%
Siempre	30	66,67%
Casi siempre	11	24,44%
Algunas veces	2	4,44%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 13:

La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 66,67% afirman que siempre Quizziz ayuda a una mejor comprensión de los conceptos y una minoría que representa el 4,44% afirma que algunas veces o nunca Quizziz ayuda a una mejor comprensión de los conceptos.

Tabla 16:

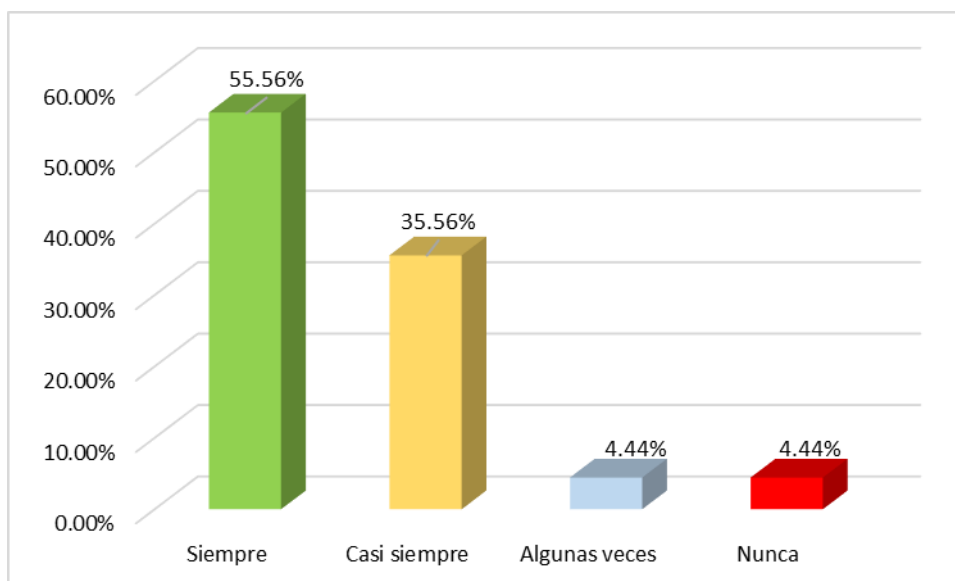
La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas

Item	Resultado	
	fi	%
Siempre	25	55,56%
Casi siempre	16	35,56%
Algunas veces	2	4,44%
Nunca	2	4,44%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 14:

La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 55,56% afirman que siempre Quizziz permite revisar el registro de notas y una minoría que representa el 4,44% afirma que algunas veces o nunca Quizziz permite revisar el registro de notas.

Tabla 17:

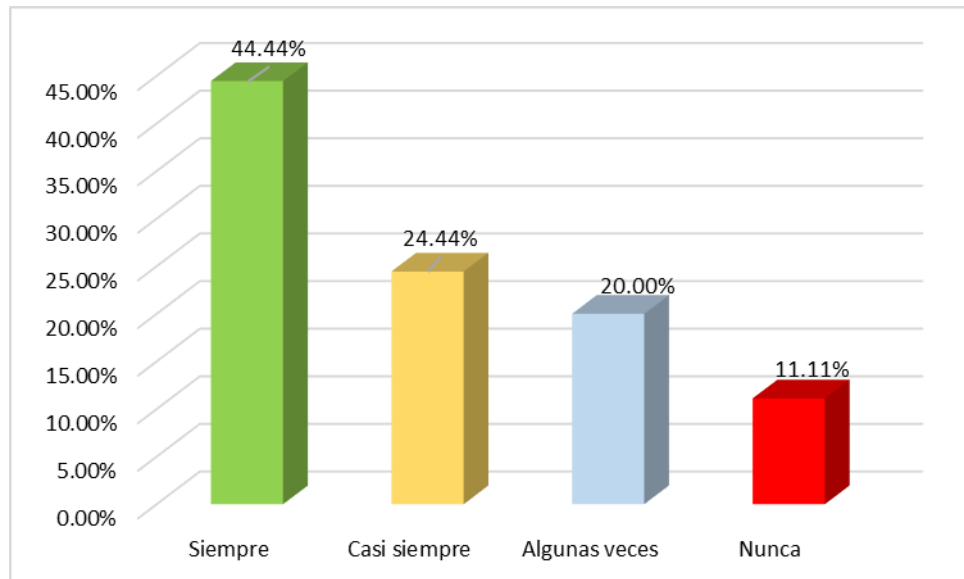
En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT

item	Resultado	
	fi	%
Siempre	20	44,44%
Casi siempre	11	24,44%
Algunas veces	9	20,00%
Nunca	5	11,11%
Total	45	100%

Fuente: Resultado de la encuesta

Figura 15:

En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT



Interpretación: la mayoría de los estudiantes que representa el 44,44% afirman que en Quizziz siempre se encuentran encuestas sobre EPT y una minoría que representa el 11,11% afirma que en Quizziz nunca se encuentran encuestas sobre EPT.

4.2.2. Resultados de la aplicación del cuestionario

Variable dependiente: Competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

Las tablas, son los resultados de la aplicación de las pruebas escritas de inicio y salida, tanto al grupo de control, como al grupo experimental.

Tabla 18:

Evaluaciones del grupo control

Grupo control	Entrada	Salida
1	10	14
2	10	12
3	16	8
4	10	12
5	16	16
6	14	4
7	10	10
8	10	8
9	16	16
10	4	16
11	12	14
12	10	4
13	12	14
14	16	10
15	12	14
16	10	16
17	12	16
18	14	16
19	4	16
20	12	18
21	14	20
22	16	20
23	16	20
Promedio	12,00	13,65

Fuente: Elaboración propia

Del grupo de control se observa que el promedio de evaluación de inicio es de 12,00 y a la salida es de 13,65, donde se prueba que el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social no es muy significativa.

Tabla 19:

Evaluaciones del grupo experimental

Grupo experimental	Entrada	Salida
1	8	20
2	10	18
3	14	18
4	16	16
5	16	20
6	14	18
7	10	20
8	8	20
9	14	20
10	12	20
11	16	20
12	10	16
13	10	16
14	14	20
15	12	20
16	10	20
17	12	16
18	14	18
19	10	20
20	14	18
21	16	18
22	16	20
Promedio	12,55	18,73

Fuente: Elaboración propia

Del grupo experimental se observa que el promedio de evaluación de inicio es de 12,55 y a la salida es de 18,73, donde se prueba que el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social es muy significativa.

Figura 16:
Evaluaciones del grupo experimental

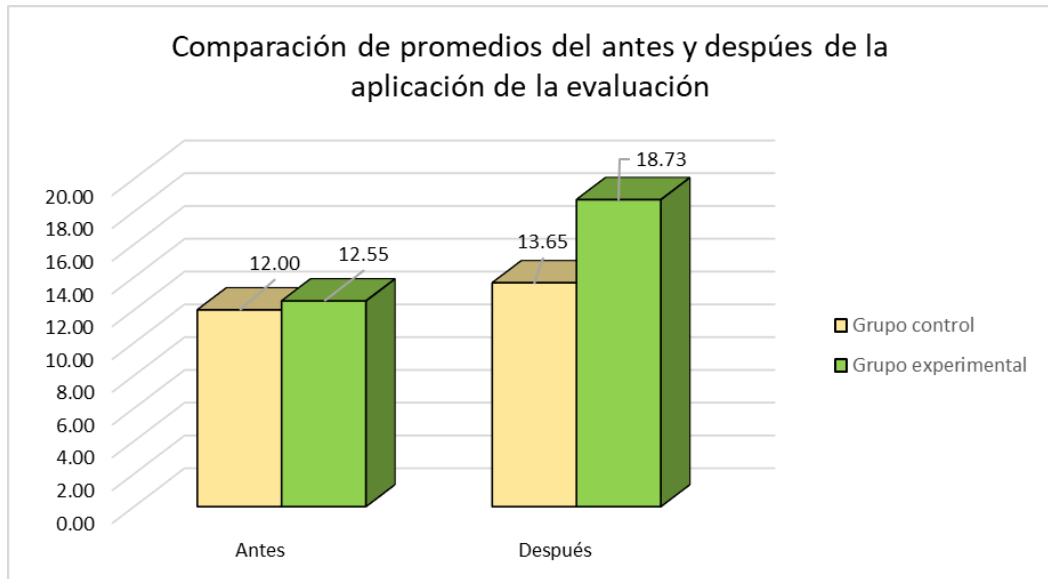


Tabla 20:
Comparación de promedios de las evaluaciones de ambos grupos

Grupos	Inicio	Salida
Grupo de control	12,00	13,65
Grupo experimental	12,55	18,73

Fuente: Elaboración propia

Interpretación: De acuerdo con los resultados obtenidos se observa que el grupo experimental tiene una mejoría significativa en comparación al grupo de control.

4.2.3. Formulación de hipótesis

Hipótesis general

H₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₀: La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

Hipótesis específicas

H₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₀: La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₀: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₀: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

H₀: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

4.3. Prueba de hipótesis

Prueba de homogeneidad

Formulación de la hipótesis

H₀: $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ Grupos son homogéneos

H₁: $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ Grupos no son homogéneos

Para establecer la homogeneidad del grupo de control y el grupo experimental aplicaremos la prueba de Levene.

Tabla 21:

Prueba de Levene del pretest de los grupos control y experimental

	F	P
Pretest	0,21	0,649

Criterio de decisión

- Si $p < 0.05$ rechazamos la H_0 y aceptamos la H_1
- Si $p \geq 0.05$ rechazamos la H_1 y aceptamos la H_0

Interpretación: Como $p = 0,649 \geq 0.05$. Por lo tanto, rechazamos la H_1 y aceptamos la H_0 , es decir las varianzas de los grupos son iguales, por lo que se concluye que los grupos de control y experimentación son homogéneos.

En ese sentido se aplicará una **prueba paramétrica** para el presente estudio, la prueba que se escogió es la **t – Student**.

Prueba de hipótesis para dos medias

a. Para dos muestras independientes

Formulación de hipótesis

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

μ_1 : La herramienta Quizziz desarrollará significativamente la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (grupo experimental).

μ_2 : El método tradicional desarrollará significativamente la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social (grupo de control).

H_0 = El desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del grupo experimental, no es mejor que el de los estudiantes del grupo de control.

H_1 = El desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social, en los estudiantes del grupo experimental, es mejor que el de los estudiantes del grupo de control.

Tabla 22:

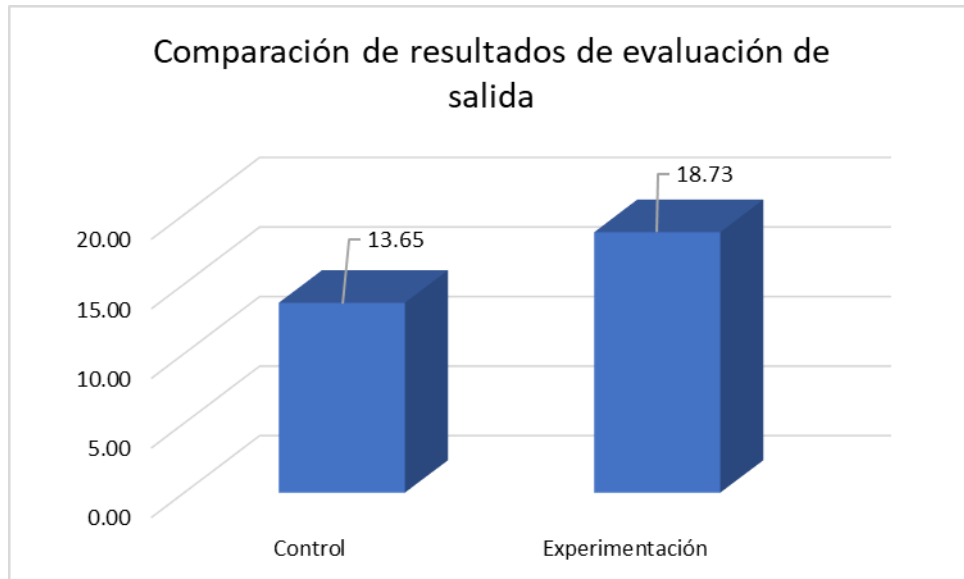
Comparación de resultados de evaluación de saluda de ambos grupos

Número de estudiantes	Evaluación de salida	
	Grupo experimental	Grupo control
01	20	14
02	18	12
03	18	8
04	16	12
05	20	16
06	18	4
07	20	10
08	20	8
09	20	16
10	20	16
11	20	14
12	16	4
13	16	14
14	20	10
15	20	14
16	20	16
17	16	16
18	18	16
19	20	16
20	18	18
21	18	20
22	20	20
23		20
Promedio	18.73	13,65

Fuente: Elaboración propia

Figura 17:

Comparación de resultados de evaluación de salud de ambos grupos



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T – Studen para dos muestras independientes

$$t_c = \frac{\bar{x} - \bar{y}}{\sqrt{\frac{(n-1)S_1^2 + (m-1)S_2^2}{n+m-2} \sqrt{\frac{1}{n} + \frac{1}{m}}}}$$

Donde:

t_c : “t” calculado

\bar{x} : Promedio del primer grupo

\bar{y} : Promedio del primer grupo

S_1^2 : Varianza del primer grupo

S_2^2 : Varianza del segundo grupo

n : Tamaño de la muestra del primer grupo

m : Tamaño de la muestra del segundo grupo

En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticas de grupo					
	Grupo	N	Media	Desviación estándar	Media de error estándar
Posttest	Grupo control	23	13,65	4,579	0,955
	Grupo experimental	22	18,73	1,579	0,337

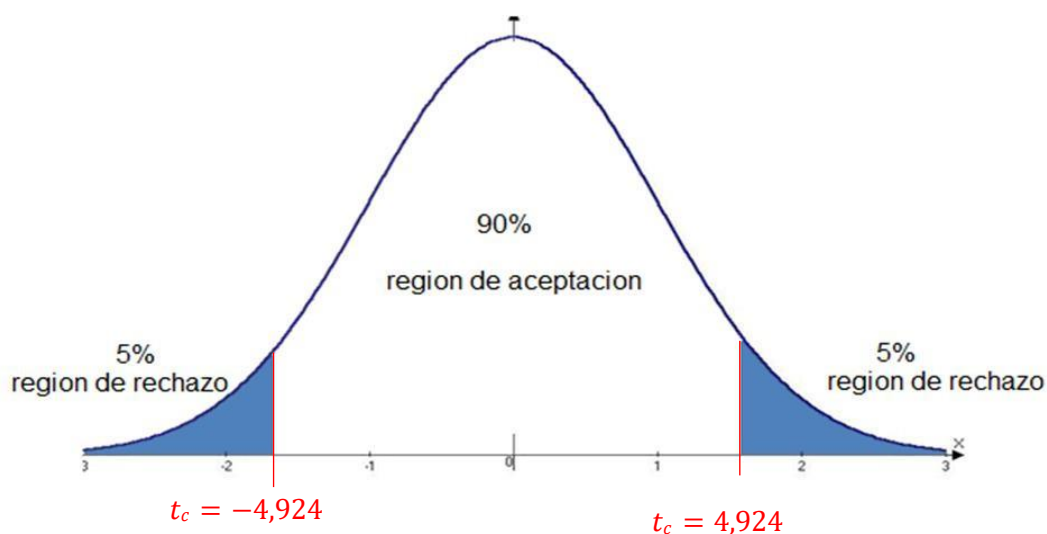
Resultados

Prueba de muestras independientes											
		Prueba de Levene		Prueba t para la igualdad de medias							
		de igualdad de varianzas									
		F	Sig.	T	gl	Sig. bilateral	Diferencia de medias	Diferencia de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		
										Inferior	Superior
Posttest	Se asumen varianzas iguales	13,266	< 0,001	-4,924	43	< 0,001	-5,075	1,031	-7,154	-2,997	
	No se asumen varianzas iguales			-5,013	27,368	< 0,001	-5,075	1,012	-7,151	-2,999	

Por lo tanto, el $t_c = 4,924$

Regiones críticas

Se establecen las zonas de rechazo y de aceptación



Valor “t” crítico

$$t_{\alpha} ()$$

$$(1-\frac{\alpha}{2}), n+m-2$$

$$t_{(1-\frac{0.05}{2}), (22+23-2)}$$

$$t_{(0.975), (43)}$$

$$t_{crítico} = 2,02$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_{calculado} = 4,924$ es mayor que el $t_{crítico} = 2,02$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la herramienta Quizziz en los estudiantes del segundo grado B de la institución educativa Ernesto Diez Canseco desarrolla significativamente la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social, en comparación con los estudiantes del grupo de control.

b. Para dos muestras relacionadas

Formulación de hipótesis

$$H_0 = \mu_1 \geq \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

μ_1 : Grupo experimental, antes de implementar la herramienta Quizziz.

μ_2 : Grupo experimental, después de implementar la herramienta Quizziz.

H_1 : La competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de implementar la herramienta Quizziz.

H_2 : La competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes del grupo experimental, no mejora después de implementar la herramienta Quizziz.

Tabla 23:

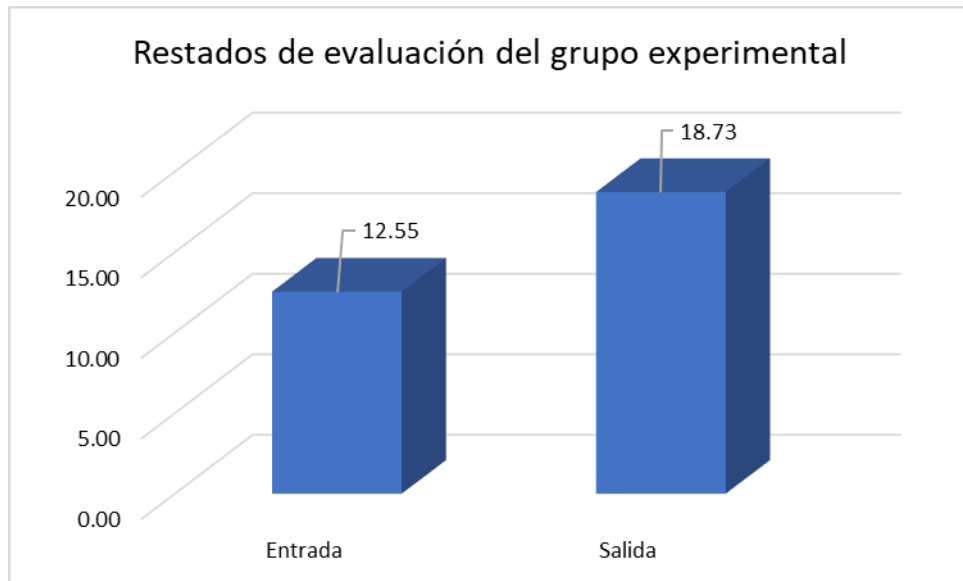
Resultados de la evaluación del grupo experimental (Entrada y salida)

Grupo experimental	Salida	Entrada
01	20	8
02	18	10
03	18	14
04	16	16
05	20	16
06	18	14
07	20	10
08	20	8
09	20	14
10	20	12
11	20	16
12	16	10
13	16	10
14	20	14
15	20	12
16	20	10
17	16	12
18	18	14
19	20	10
20	18	14
21	18	16
22	20	16
Promedio	18,73	12,55

Fuente: Elaboración propia

Figura 18:

Resultados de la evaluación del grupo experimental (Entrada y salida)



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T de Student para dos muestras relacionadas

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}} \Rightarrow S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

Donde:

t : Estadístico “t” calculado

\bar{d} : Promedio de las diferencias

t_c : Desviación estándar de las diferencias

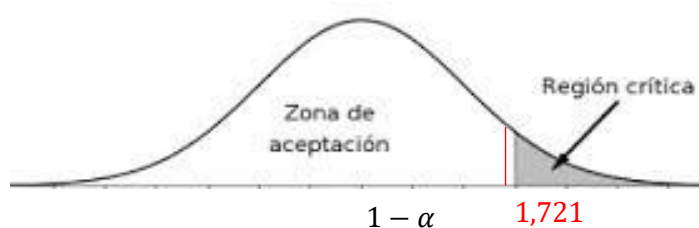
En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticos de muestras relacionadas					
	Grupo	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Entrada	12,55	22	2,703	0,576
	Salida	18,73	22	1,579	0,337

Resultados

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl.	Sig. bilateral
				Inferior	Superior			
Part 1								
Antes-después	6,182	3,202	,683	-7,601	-4,762	-9,056	21	< ,001

Por lo tanto, el $t_c = 9,056$



De acuerdo a los valores de la función distribución acumulativa T de Student, se calcula la $t(1 - \alpha, n - 1)$.

$$t_0 = t(1 - \alpha, n - 1)$$

$$t_0 = t(0.95, 21)$$

$$t_0 = 1.721$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_c = 9,056$ es mayor que el

$t_{crítico} = 1.721$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la a competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de aplicar la herramienta Quizziz.

Hipótesis específica N° 1

H_1 : La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los

estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

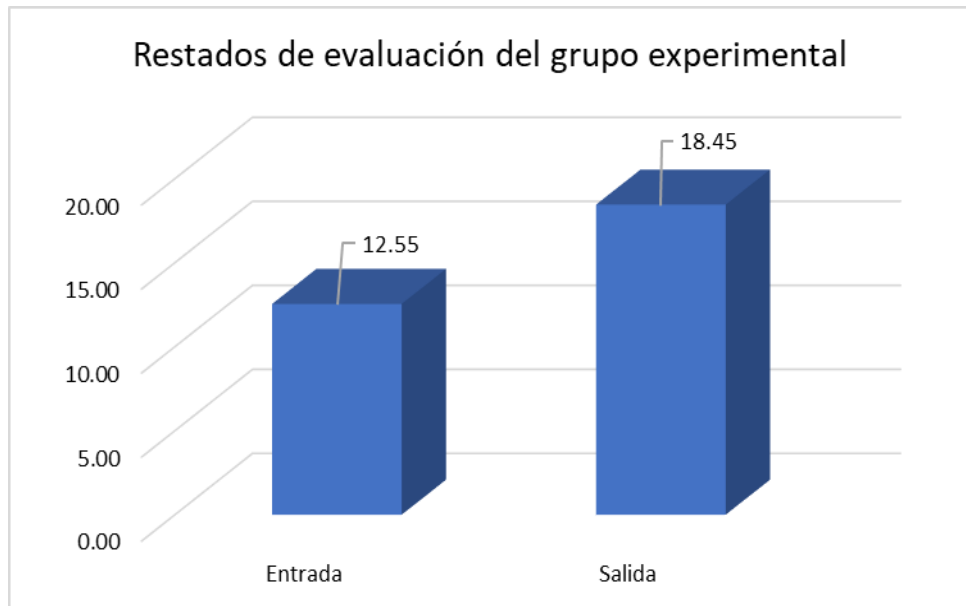
H_0 : La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

Tabla 24:
Prueba de hipótesis específica 1

Grupo experimental	Salida	Entrada
01	18	8
02	16	10
03	16	14
04	18	16
05	20	16
06	18	14
07	20	10
08	18	8
09	20	14
10	20	12
11	18	16
12	18	10
13	18	10
14	20	14
15	18	12
16	20	10
17	18	12
18	18	14
19	18	10
20	20	14
21	18	16
22	18	16
Promedio	18,45	12,55

Fuente: Elaboración propia

Figura 19:
Prueba de hipótesis específica 1



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T de Student para dos muestras relacionadas

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}} \quad \Rightarrow \quad S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

Donde:

t : Estadístico “t” calculado

\bar{d} : Promedio de las diferencias

t_c : Desviación estándar de las diferencias

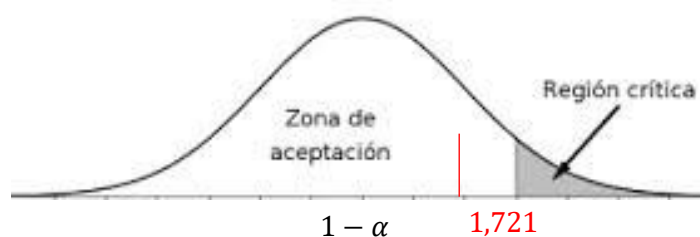
En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Resultados

Prueba de muestras

		emparejadas Diferencias							
		emparejadas					t	gl.	Sig. bilateral
Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia						
			Inferior	Superior					
Part 1									
Antes- después	5,909	2,860	,610	-7.177	-4,641	-9,690	21	< ,001	

Por lo tanto, el $t_c = 9,690$



De acuerdo a los valores de la función distribución acumulativa T de Student, se calcula la $t(1 - \alpha, n - 1)$.

$$t_0 = t(1 - \alpha, n - 1)$$

$$t_0 = t(0.95, 21)$$

$$t_0 = 1.721$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_c = 9,690$ es mayor que el

$t_{crítico} = 1.721$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la a capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de aplicar la herramienta Quizziz.

Hipótesis específica N° 2

*H*₁: La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

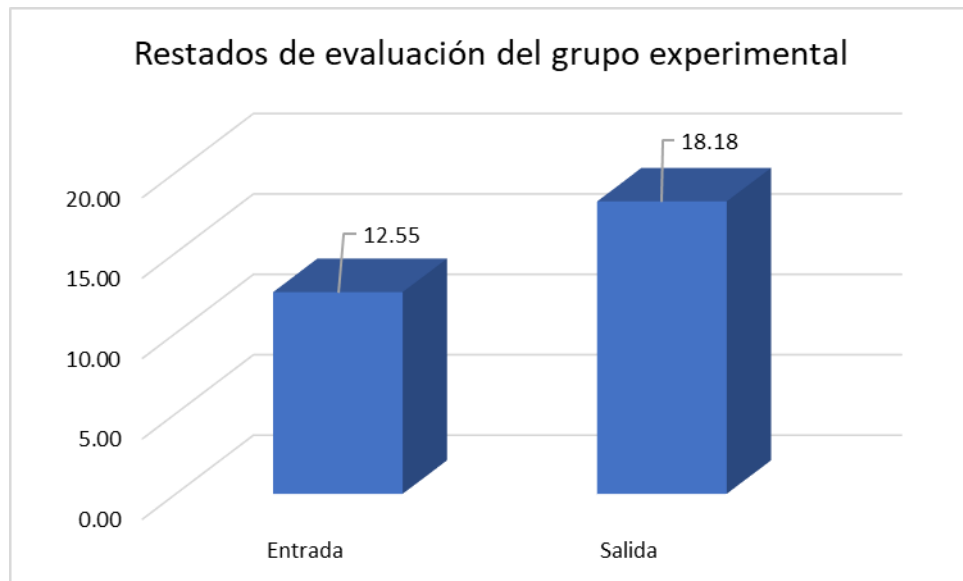
*H*₀: La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

Tabla 25:
Prueba de hipótesis específica 2

Grupo experimental	Salida	Entrada
01	20	8
02	18	10
03	16	14
04	18	16
05	20	16
06	16	14
07	20	10
08	18	8
09	28	14
10	20	12
11	18	16
12	16	10
13	16	10
14	20	14
15	18	12
16	16	10
17	18	12
18	18	14
19	16	10
20	16	14
21	18	16
22	16	16
Promedio	18,18	12,55

Fuente: Elaboración propia

Figura 20:
Prueba de hipótesis específica 2



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T de Studen para dos muestras relacionadas

Donde:

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}} \quad \Rightarrow \quad S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

t : Estadístico “t” calculado

\bar{d} : Promedio de las diferencias

t_c : Desviación estándar de las diferencias

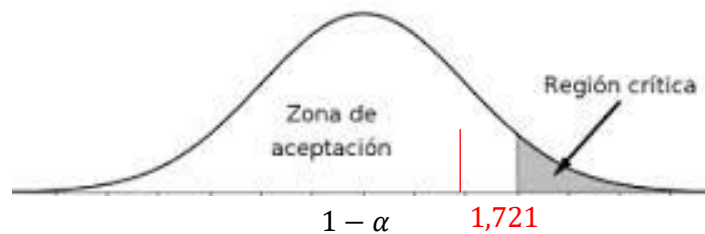
En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticos de muestras relacionadas					
	Grupo	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Entrada	12,55	22	2,703	,576
	Salida	18,18	22	2,684	,572

Resultados

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl.	Sig. bilateral
				Inferior	Superior			
Part 1								
Antes-después	-5,636	3,632	,774	-7,247	-4,026	7,278	21	< ,001

Por lo tanto, el $t_c = 7,278$



De acuerdo a los valores de la función distribución acumulativa T de Student, se calcula la $t(1 - \alpha, n - 1)$.

$$t_0 = t(1 - \alpha, n - 1)$$

$$t_0 = t(0.95, 21)$$

$$t_0 = 1.721$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_c = 7.278$ es mayor que el

$t_{crítico} = 1.721$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la a capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de aplicar la herramienta Quizziz.

Hipótesis específica N° 3

H_1 : La aplicación de la herramienta Quizziz influye

significativamente en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

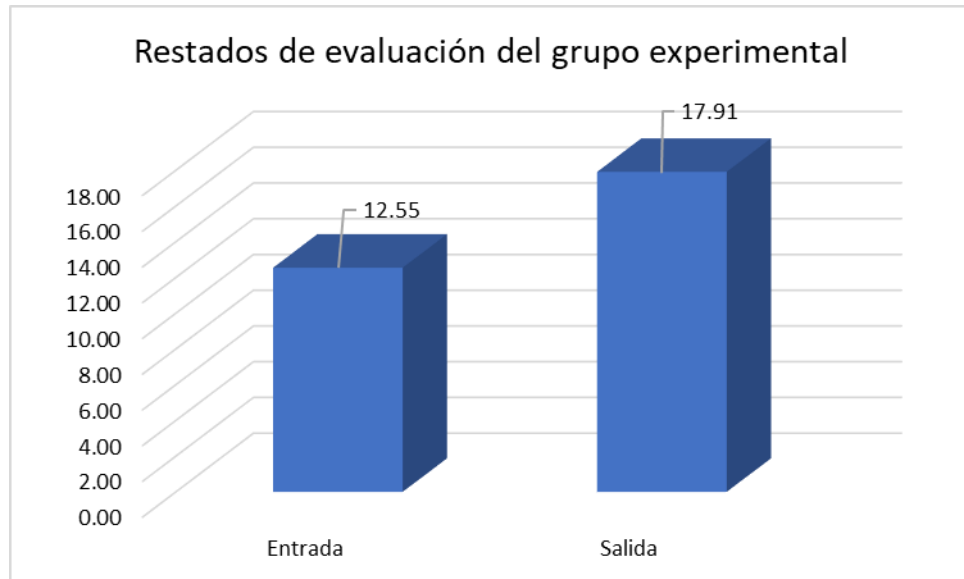
H_0 : La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

Tabla 26:
Prueba de hipótesis específica 3

Grupo experimental	Salida	Entrada
01	18	8
02	18	10
03	16	14
04	18	16
05	18	16
06	16	14
07	18	10
08	18	8
09	18	14
10	20	12
11	18	16
12	16	10
13	16	10
14	20	14
15	18	12
16	16	10
17	18	12
18	18	14
19	16	10
20	16	14
21	18	16
22	16	16
Promedio	17,91	12,55

Fuente: Elaboración propia

Figura 21:
Prueba de hipótesis específica 3



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T de Studen para dos muestras relacionadas

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}} \quad \Rightarrow \quad S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

Donde:

t : Estadístico “t” calculado

\bar{d} : Promedio de las diferencias

t_c : Desviación estándar de las diferencias

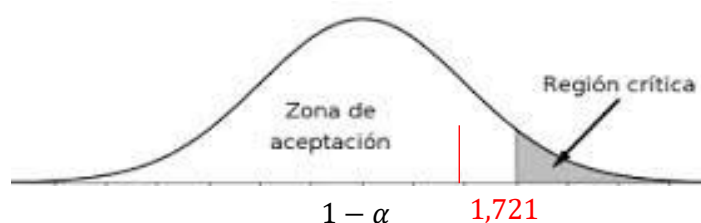
En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticos de muestras relacionadas					
	Grupo	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Entrada	12,55	22	2,703	,576
	Salida	17,91	22	2,580	,550

Resultados

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Medi a	Desviaci ón estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl	Sig. bilatera 1
				Inferior	Superior			
Part 1								
Antes- después	- 5,364	3,458	,737	-6,897	-3,831	7,27 6	21	< ,001

Por lo tanto, el $t_c = 7,276$



De acuerdo a los valores de la función distribución acumulativa T de Student, se calcula la $t(1 - \alpha, n - 1)$.

$$t_0 = t(1 - \alpha, n - 1)$$

$$t_0 = t(0.95, 21)$$

$$t_0 = 1.721$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_c = 7.276$ es mayor que el $t_{crítico} = 1.721$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de aplicar la herramienta Quizziz.

Hipótesis específica N° 4

H_1 : La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

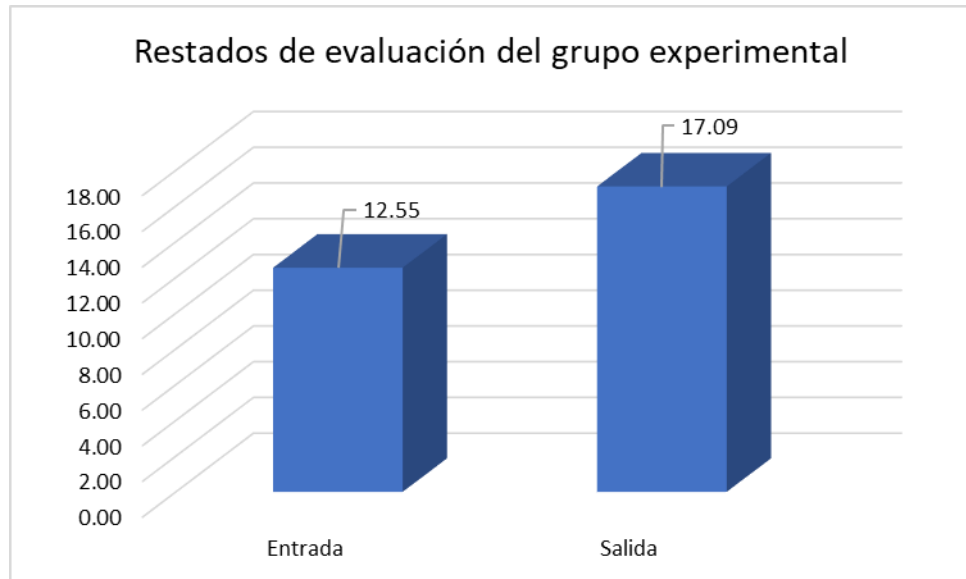
H_0 : La aplicación de la herramienta Quizziz no influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.

Tabla 27:
Prueba de hipótesis específica 4

Grupo experimental	Salida	Entrada
01	18	8
02	18	10
03	16	14
04	18	16
05	18	16
06	16	14
07	18	10
08	18	8
09	18	14
10	16	12
11	18	16
12	16	10
13	16	10
14	16	14
15	18	12
16	16	10
17	18	12
18	18	14
19	16	10
20	16	14
21	18	16
22	16	16
Promedio	17,09	12,55

Fuente: Elaboración propia

Figura 22:
Prueba de hipótesis específica 4



Nivel de significancia

El nivel de significancia es $\alpha = 0.05 = 5\%$

Elección de la prueba estadística

T de Student para dos muestras relacionadas

$$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}} \quad \Rightarrow \quad S_d = \sqrt{\frac{(d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$$

Donde:

t : Estadístico “t” calculado

\bar{d} : Promedio de las diferencias

t_c : Desviación estándar de las diferencias

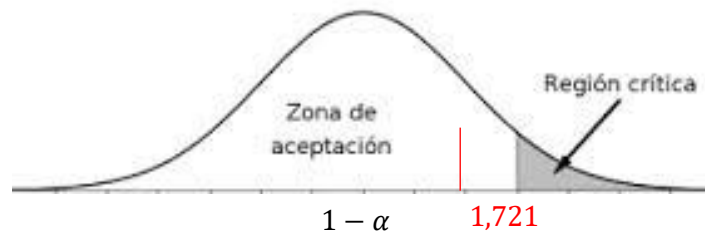
En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticos de muestras relacionadas					
	Grupo	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Entrada	12,55	22	2,703	,576
	Salida	17,09	22	1,019	,217

Resultados

Prueba de muestras emparejadas								
Diferencias emparejadas								
	Media	Desviación estándar	Media de error estándar	95% de intervalo de confianza de la diferencia		t	gl.	Sig. bilateral
				Inferior	Superior			
Part 1	-					-		
Antes-después	4,545	2,841	,606	-5,805	-3,286	7,505	21	< ,001

Por lo tanto, el $t_c = 7,505$



De acuerdo a los valores de la función distribución acumulativa T de Student, se calcula la $t(1 - \alpha, n - 1)$.

$$t_0 = t(1 - \alpha, n - 1)$$

$$t_0 = t(0.95, 21)$$

$$t_0 = 1.721$$

Decisión estadística: Se acepta la H_1 , ya que el $t_c = 7.505$ es mayor que el

$t_{crítico} = 1.721$ y rechazamos la hipótesis nula.

Conclusión: De los resultados obtenidos se deduce que la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes del grupo experimental, mejora después de aplicar la herramienta Quizziz.

4.4. Discusión de resultados

Los datos estadísticos obtenidos de la prueba de entrada y salida En SPSS V27 obtenemos el resultado de “t”

Estadísticos de muestras relacionadas					
	Grupo	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Entrada	12,55	22	2,703	0,576
	Salida	18,73	22	1,579	0,337

- Como se evidencia en la tabla previa, se observa una diferencia significativa entre las puntuaciones del grupo control y el grupo experimental (evaluación). Esto refleja el éxito de los esfuerzos dedicados al implementar la herramienta Quizziz para fortalecer la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social. Específicamente, el promedio obtenido en la prueba de entrada fue de 12.55 puntos, mientras que en la prueba de salida fue de 18.73 puntos.
- De la misma manera, podemos ver que los resultados obtenidos luego de utilizar la herramienta Quizziz mejoraron significativamente el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor de acuerdo a sus puntajes promedio del antes y después, encontrando una diferencia de valor promedio de 5,90 puntos. Asimismo, hubo una mejora significativa en la capacidad Aplica habilidades técnicas, teniendo una diferencia de valor promedio de 5,66 puntos. De la misma manera se obtuvo una mejora significativa en la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas, con una diferencia de valor promedio de 5,36 puntos. Y por último se encontraron mejoras significativas en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del

emprendimiento, en un valor promedio de 4,54 puntos.

- En este sentido, es importante destacar que la investigación ha tenido un impacto positivo en el nivel de desarrollo de la competencia de EPT de los estudiantes de secundaria. En la evaluación de entrada del grupo experimental, aprobaron el 36,30% y desaprobaron el 63,64% de los estudiantes, mientras que en la evaluación de salida del grupo experimental aprobaron un 100% de los estudiantes. Esto representa un progreso notable del 63.70% en el número de estudiantes que no lograron el desarrollo de la competencia.
- Según nuestros hallazgos, se pudo verificar que hay una influencia significativa entre nuestras variables, en concordancia con las hipótesis formuladas por diversos autores, incluyendo a Javier Elver Huamán Bautista y Karen Patricia Zavala Zapata.

CONCLUSIONES

1. La aplicación de la herramienta Quizziz en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco ha tenido un impacto positivo en los aprendizajes, debido a que se ha demostrado que tiene una influencia significativa en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social obteniéndose niveles de logro satisfactorios. Antes de la experimentación se obtuvo el promedio de 12.55 puntos, mientras que después de la experimentación fue de 18.73 puntos, por otra parte, el grupo control obtuvo los valores de 12 y 13,65 en la pre y postprueba respectivamente, demostrándose que en el grupo control no hubo mejora significativa, manteniendo su nivel de logro inicial.
2. Otro hallazgo importante fue que la herramienta Quizziz aporta particular significancia en aspectos como la motivación, pues un 64% de estudiantes manifiestan estar motivados a ser competitivos siempre. Así mismo respecto al disfrute de una clase, un 33% corrobora disfrutarlo siempre, un 44% refiere hacerlo casi siempre. En cuanto a la comprensión de conceptos del área de EPT un 36% refiere hacerlo siempre y un 40% casi siempre. La concentración también arrojó resultados positivos, un 40% asevera que esta herramienta le ayuda a concentrarse siempre, respaldado de otro 44% que dice hacerlo casi siempre. Entonces el Quizziz ayuda a desarrollar aspectos positivos en el aprendizaje de los estudiantes principalmente en cuanto a la motivación, el disfrute de una clase, la comprensión de conceptos del área de EPT y la concentración: aspectos sin duda imprescindibles para desarrollar un aprendizaje significativo.
3. Luego de utilizar la herramienta Quizziz los estudiantes mejoraron significativamente el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor de acuerdo a sus puntajes promedio del antes y después. El pretest arrojó un promedio

de 12,55 mientras que el posttest un promedio de 18,45, encontrando una diferencia de valor promedio de 5,90 puntos.

4. Asimismo, hubo una mejora significativa en la capacidad Aplica habilidades técnicas. El pretest mostró una media de 12,55, mientras que en el posttest una de 18,18. teniendo una diferencia de valor promedio de 5,66 puntos.
5. De la misma manera se obtuvo una mejora significativa en la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas. En el pretest encontramos un promedio de 12,55, en contraparte el posttest mostró un promedio de 17.91 con una diferencia de valor promedio de 5,36 puntos.
6. Por último, se encontraron mejoras significativas en la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento. En el pretest se obtuvo una media de 12,55, por otro lado, en el posttest encontramos una media de 17,09, haciendo una diferencia de valor promedio de 4,54 puntos.

RECOMENDACIONES

1. Durante el proceso de recojo, se identificaron limitaciones externas e internas que pueden afectar la efectividad de las herramientas educativas en el desarrollo de habilidades en los estudiantes. Estas limitaciones incluyen la falta de voluntad de algunos docentes para colaborar y la falta de interés de la comunidad educativa en participar en la investigación.
2. El estudio también encontró que la falta de acceso a herramientas efectivas para desarrollar habilidades empresariales es un problema importante que limita la capacidad de los estudiantes para contribuir al desarrollo de su comunidad, de lo cual pudimos llegar a ciertas recomendaciones.
3. Las instituciones educativas deberían considerar el uso de Quizziz como herramienta para desarrollar habilidades emprendedoras en los estudiantes. El estudio encontró que Quizziz puede mejorar la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades de trabajo en equipo de los estudiantes, que son esenciales para el éxito en el mundo empresarial y el mercado laboral.
4. Se debe alentar a los docentes a colaborar y brindar sus espacios de aprendizaje para facilitar la implementación de herramientas educativas como Quizziz. El estudio identificó la falta de voluntad de algunos docentes para colaborar como una limitación que puede afectar la efectividad de las herramientas educativas en el desarrollo de habilidades en los estudiantes.
5. Las instituciones educativas deben brindar a los estudiantes acceso a herramientas y recursos eficaces para desarrollar habilidades empresariales. El estudio encontró que la falta de acceso a herramientas efectivas para desarrollar habilidades empresariales es un problema importante que limita la capacidad de los estudiantes para contribuir al desarrollo de su comunidad.

6. Las investigaciones futuras deberían centrarse en el uso de Quizziz en la educación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. El estudio proporciona información valiosa sobre el uso de Quizziz como herramienta para desarrollar habilidades emprendedoras en los estudiantes y puede servir como base para futuras investigaciones sobre el tema.
7. En la investigación educativa se deben tener en cuenta consideraciones éticas, filosóficas y epistemológicas. El estudio destaca la importancia de estas consideraciones en la investigación educativa y enfatiza la necesidad de considerar estos factores al realizar investigaciones en el campo de la educación.
8. Finalmente, el estudio proporciona información valiosa sobre el uso de Quizziz como herramienta para desarrollar habilidades emprendedoras en los estudiantes. El estudio puede servir como base para futuras investigaciones sobre el uso de Quizziz en educación y el desarrollo de habilidades en los estudiantes. El estudio también destaca la importancia de las consideraciones éticas, filosóficas y epistemológicas en la investigación educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avellaneda Buñay, F. J. (2020). *Empleo de la Herramienta Tecnológica Quizziz en el rendimiento académico de la asignatura legislación militar de los estudiantes de segundo curso en la Escuela Superior Militar "Eloy Alfaro", módulo julio-noviembre 2019. Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9), 1-127.*
<https://repositorio.espe.edu.ec/bitstream/21000/22461/1/T-ESPE-043777.pdf>
- Calderón Hernández, C. J. (2022). *Quizziz como herramienta de apoyo en el proceso de evaluación de los estudiantes de la Unidad Educativa Carlos Montúfar, parroquia San Rafael cantón Bolívar (Master's thesis).*
<http://repositorio.utn.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/11953/2/PG%20998%20TRABAJO%20GRADO.pdf>
- Covey, S. R. (2004). *The 7 habits of highly effective people: Powerful lessons in personal change.* Free Press.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). *The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. Psychological Inquiry, 11(4), 227-268.*
- Estrella Yáñez, I., & Sierra Álvarez, L. (2022). *Uso del recurso educativo digital Quizziz como estrategia pedagógica para el desarrollo de la interpretación textual a partir de la lectura de imágenes en los estudiantes de grado 1° grupo 3 de la Institución Educativa Madre Amalia de Sincelejo (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).*
- Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2015). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults.* McGraw-Hill Education.
- Huaman Bautista, J. E. (2021). *Uso de la herramienta Quizziz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada, 2020.*
https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/58033/Huaman_B

[JE-SD.pdf?sequence=1](#)

Jaén, J., & Vázquez, N. (2018). *El uso de juegos como herramienta para el desarrollo de habilidades de liderazgo y emprendimiento en estudiantes universitarios*.

Revista de Educación Superior, 47(188), 47-62.

Journal of Instructional Technology and Distance Learning, 2(1), 3-10.

https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/15177/TGF_Iris

[%20Yanez_Lina%20sierra.pdf?sequence=2&isAllowed=y](#)

Kuo, Y. C., Walker, A. E., Schroder, K. E., & Belland, B. R. (2014). *Interaction, Internet self-efficacy, and self-regulated learning as predictors of student satisfaction in online education courses*.

The Internet and Higher Education, 20, 35-50.

McClelland, D. C. (1973). *Testing for competence rather than for intelligence*. American

Psychologist, 28(1), 1-14.

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, 9(5),

1-6. Siemens, G. (2005). *Connectivism: A learning theory for the digital age*.

International Sosa Arroyo, C. A. (2023). *Quizziz y aprendizaje modular en*

mecánica automotriz, en estudiantes de una Institución Educativa de

Huancayo, 2022.

[https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7f44c5d9-025b-](https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7f44c5d9-025b-442e-8f7c-4bbbb8bfeff4/content)

[442e-8f7c-4bbbb8bfeff4/content](https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/7f44c5d9-025b-442e-8f7c-4bbbb8bfeff4/content)

Zavala Zapata, K. P. (2021). *Uso de Quizziz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia*

de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima.

https://www.lareferencia.info/vufind/Record/PE_497eb90def583c2b67d41eb39

[bffb898](#)

ANEXOS

CUESTIONARIO

Cuestionario para medir la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca – 2023.

Elaborado por el investigador

Estimado estudiante, por favor, marque con una X la respuesta que expresa mejor tu opinión ante el uso de la herramienta Quizziz. Muchas gracias por su colaboración.

Siempre = 4		Casi siempre = 3		Algunas veces = 2		Nunca = 1	
N°	Ítems	Valoración					
		S	CS	AV	N		
Dimensión 1: Respuesta múltiple							
1	Considera que la plataforma Quizziz cuenta con respuestas múltiples cuando se formulan preguntas						
2	La resolución de los cuestionarios con respuesta múltiple me ha ayudado a comprender mejor los conceptos del área de EPT.						
3	Usar Quizziz ayuda a concentrarse en la clase de EPT						
Dimensión 2: Casilla de verificación							
4	La plataforma Quizziz permite visualizar en qué puesto estoy en relación con todos los participantes.						
5	Disfruto del Quizziz porque puedo volver en una fecha posterior y revisar las respuestas para ayudarme a prepararme para los exámenes.						
6	Visualizo con facilidad los archivos que se sube a la plataforma.						
Dimensión 3: Completar el espacio en blanco							
7	Me muestra en particular lo que necesitaba trabajar.						
8	Me motiva a ser competitivo y estar en lo más alto de la clasificación.						
9	La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos completar los espacios en blanco.						
Dimensión 4: Respuesta abierta							
10	Me gustan las características: la música, los colores, las preguntas, memes, etc.						
11	Me gusta la competitividad del juego.						

12	La plataforma Quizziz permite crear cuestionarios donde podemos argumentar nuestra respuesta.				
Dimensión 5: Encuestas					
13	La resolución de las encuestas me ha ayudado a comprender mejor los conceptos de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.				
14	La plataforma Quizziz permite visualizar el registro de las notas de las diferentes encuestas.				
15	En la plataforma se encuentran las encuestas de las diferentes capacidades del área de EPT.				

Muchas gracias por apoyo.

LISTA DE COTEJO

Lista de cotejo para medir el nivel de desempeño en la competencia de gestión de proyectos de emprendimiento económico o social

VARIABLE DEPENDIENTE: COMPETENCIA GESTIONA PROYECTOS DE EMPRENDIMIENTO ECONÓMICO O SOCIAL				
DIMENSIONES	N.º	ÍTEMS	VALORACIÓN	
			SI	NO
CREA PROPUESTAS DE VALOR	01	Identifica las necesidades de la comunidad local para crear propuestas frente a problemas sociales.		
	02	Genera alternativas de solución que resuelva un problema social.		
	03	Desarrolla una campaña publicitaria y estrategias de promoción para dar a conocer las propuestas creadas.		
	04	Realiza encuestas para evaluar la aceptación de las propuestas de la propuesta creada.		
APLICA HABILIDADES TÉCNICAS	05	Selecciona herramientas tecnológicas apropiadas para diseñar la propuesta implementada.		
	06	Implementa un sistema sencillo de seguimiento y control de calidad.		
	07	Utiliza herramientas y tecnologías digitales básicas para desarrollar y materializar la propuesta.		
TRABAJA COOPERATIVAMENTE PARA LOGRAR OBJETIVOS Y METAS	08	Colabora con los miembros del equipo para planificar, implementar y evaluar el proyecto de emprendimiento.		
	09	Identifica los roles y responsabilidades de cada miembro del equipo.		
	10	Establece un plan de trabajo sencillo para maximizar la eficiencia del equipo.		
	11	Fomenta un ambiente de trabajo colaborativo y de respeto mutuo para lograr los objetivos y metas establecidos.		
EVALÚA LOS RESULTADOS DEL PROYECTO DEL EMPRENDIMIENTO	12	El proyecto implementado ha generado cambios esperados en la atención al problema.		
	13	He utilizado información para tomar decisiones e implementar mejoras.		
	14	El proyecto ha tenido un impacto positivo.		
	15	Se evidencia sostenibilidad en el proyecto implementado.		

Muchas gracias por su apoyo.

Matriz de Consistencia

Aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia gestiona proyectos de emprendimiento económico o social en los estudiantes de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco, Yanahuanca – 2023.

Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables	Metodología	Población y Muestra
<p>Problema general</p> <p>¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?</p> <p>Problemas específicos:</p> <p>a) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>Objetivos específicos:</p> <p>a) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>b) Determinar la influencia de la aplicación de la</p>	<p>Hipótesis general</p> <p>La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la competencia Gestiona Proyectos de Emprendimiento Económico o Social en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>a) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Crea propuestas de valor en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Herramienta Quizziz</p> <p>Variable dependiente:</p> <p>Competencia Gestiona Proyectos de</p>	<p>Tipo de investigación:</p> <p>Cuasiexperimental</p> <p>Diseño de investigación:</p> <p>Diseño experimental de tipo cuasi experimental.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><i>GE:</i> <i>O₁</i> <i>x</i> <i>O₂</i></p> <p style="text-align: center;">-----</p> <p><i>GC:</i> <i>O₃</i> <i>O₄</i></p> </div>	<p>Población:</p> <p>Constituida por los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco, comprensión de la UGEL Daniel Alcides Carrión, del distrito de Yanahuanca, integrada por los ciclos VI y VII de educación secundaria que comprende un número de entre varones y mujeres.</p>

<p>b) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?</p> <p>c) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?</p> <p>d) ¿Cómo influye la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco</p>	<p>herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>c) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>d) Determinar la influencia de la aplicación de la herramienta Quizziz en el desarrollo de la capacidad Evalúa los resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p>	<p>Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>b) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Aplica habilidades técnicas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>c) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Trabaja cooperativamente para lograr objetivos y metas en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.</p> <p>d) La aplicación de la herramienta Quizziz influye significativamente en el desarrollo de la capacidad Evalúa los</p>	<p>Emprendimiento Económico o Social</p>		<p>Muestra: La muestra de estudio es no probabilística del tipo intencional, que está constituida por los estudiantes matriculados en el segundo grado de educación secundaria en el periodo académico 2023 de la Institución Educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca, comprensión de la Provincia – Daniel Carrión – Pasco. Se ha elegido al segundo “B” como grupo experimental y al segundo “A” como grupo control.</p>
---	--	---	--	--	--

de Yanahuanca en el periodo escolar 2023?		resultados del proyecto del emprendimiento en los estudiantes de la institución educativa Ernesto Diez Canseco de Yanahuanca en el periodo escolar 2023.			
---	--	--	--	--	--

INFORME

AL : Bach. Rivaldo Héctor DAVILA FALCON
FECHA : Yanahuanca, 04 de julio de 2023
ASUNTO : **Validación de instrumentos de investigación**

En respuesta a su solicitud bajo mi dirección, el equipo de investigadores completó una evaluación detallada del cuestionario de investigación acerca de la Aplicación de la herramienta Quizizz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social. Esto fue realizado de acuerdo con los criterios predefinidos para este proceso. Luego de abordar y corregir las observaciones con el objetivo de mejorar el cuestionario, nos complace comunicar que la validación de este ha sido aprobada. Esto se debe a que cumple con los requerimientos técnicos en términos de su estructura, y la validación ha sido realizada por los educadores: Mg. Garlan Manases Hurtado Loyola, Mg. William Roger Espinoza Santiago y mi persona. Los resultados de esta validación se encuentran detallados en las tablas que siguen:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE INSTRUMENTOS:

INDICADORES	CRITERIOS
1. REDACCIÓN	Si, está formulado con el lenguaje apropiado.
2. TERMINOLOGÍA APROPIADA	Si, los términos usados están al nivel de la comprensión de los docentes de la muestra de estudio.
3. INTENCIONALIDAD	Si, los ítems miden las variables propuestas

Teniendo como fundamento que antecede, la aprobación de los instrumentos se determinó con un calificativo del tercio superior en la escala vigesimal, vale decir entre 17 a 20 puntos; tal como se observa a continuación:

Cuestionario de la Aplicación de la herramienta Quizizz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

DOCENTES	REDACCION	TERMINOLOG IA APROPIADA	INTENCIO NALIDAD	PROMEDIO TOTAL
Dr. Alejo Celestino Pablo	18	17	18	18
Mg. Garlan Manases HURTADO LOYOLA	17	17	17	17
Mg. William Roger ESPINOZA SANTIAGO	18	18	18	18
TOTAL	18	17	18	18

Resultado que otorgan los expertos al cuestionario Aplicación de la herramienta Quizizz en el desarrollo de la competencia Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social

De acuerdo con las evaluaciones de los expertos, el promedio de los resultados es 18 puntos, con lo cual el instrumento fue aceptado y validado.

Atentamente,



Dr. Alejo Celestino Pablo
Responsable del equipo

FOTOS



