

## Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia

### *Quizizz as a digital tool in the formative assessment of History learning*

**Carlos Fernando Yerbabuena Torres\***  
Universidad Nacional de Chimborazo  
Riobamba - Ecuador  
cyerbabuena@unach.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0003-5403-1371>

**Piedad Alexandra Taday Guashpa**  
Universidad Nacional de Chimborazo  
Riobamba - Ecuador  
piedad.taday@unach.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-3015-7856>

**Alison Cristina Morales Salgado**  
Universidad Nacional de Chimborazo  
Riobamba - Ecuador  
alison.morales@unach.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0001-2927-4377>

\*Correspondencia:  
cyerbabuena@unach.edu.ec

**Cómo citar este artículo:**  
Yerbabuena, C., Taday, P., & Morales, A. (2026). Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia. *Revista de Investigación Educativa Niveles*, 3(1), 152-165.  
<https://doi.org/10.61347/rien.v3i1.94>

**Recibido:** 27 de marzo de 2026

**Proceso de evaluación:**

30 de marzo al 1 de mayo de 2026

**Aceptado:** 4 de mayo de 2026

**Publicado:** 12 de mayo de 2026

**Copyright:** Derechos de autor 2026 Carlos Fernando Yerbabuena Torres, Piedad Alexandra Taday Guashpa, Alison Cristina Morales Salgado.



Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución-NonComercial 4.0.

**Resumen:** En los contextos educativos actuales se evidencia una limitada integración de herramientas digitales en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia, lo que mantiene prácticas tradicionales centradas en la memorización, con escasa retroalimentación y baja participación estudiantil. Frente a esta problemática, el estudio analiza el empleo de Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia. La investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, con diseño documental y alcance descriptivo-analítico. Se realizó una revisión bibliográfica en bases de datos académicas, aplicando criterios de inclusión y exclusión para seleccionar fuentes relevantes. Posteriormente, se efectuó un análisis de contenido organizado en tres categorías: fundamentos teóricos de la evaluación formativa, características y funcionalidades de Quizizz, y sus aportes en el aprendizaje de Historia. Los resultados evidencian que la evaluación formativa se sustenta en principios como la retroalimentación continua, la autorregulación y la participación del estudiante. Asimismo, Quizizz destaca por su gamificación, interactividad, retroalimentación inmediata y reportes de desempeño, lo que favorece la motivación y el seguimiento del aprendizaje. En cuanto a sus aportes, se identifican mejoras en la comprensión de contenidos, el rendimiento académico y el desarrollo del pensamiento crítico, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo. Se concluye que Quizizz constituye una herramienta eficaz para fortalecer la evaluación formativa en Historia; sin embargo, su impacto depende de factores como la conectividad, la planificación docente y el contexto educativo.

**Palabras clave:** Aprendizaje de historia, evaluación formativa, gamificación, herramientas digitales, Quizizz, retroalimentación inmediata.

**Abstract:** *In today's educational contexts, there is limited integration of digital tools into the formative assessment of history learning, which perpetuates traditional practices centered on memorization, with little feedback and low student engagement. In response to this issue, this study analyzes the use of Quizizz as a digital tool in the formative assessment of history learning. The research was conducted using a qualitative approach, with a documentary design and a descriptive-analytical scope. A literature review was conducted in academic databases, applying inclusion and exclusion criteria to select relevant sources. Subsequently, a content analysis was performed, organized into three categories: theoretical foundations of formative assessment, characteristics and functionalities of Quizizz, and its contributions to history learning. The results show that formative assessment is based on principles such as continuous feedback, self-regulation, and student participation. Likewise, Quizizz stands out for its gamification, interactivity, immediate feedback, and performance reports, which promote motivation and learning monitoring. Regarding its contributions, improvements were identified in content comprehension, academic performance, and the development of critical thinking, promoting more dynamic and meaningful learning. It is concluded that Quizizz is an effective tool for enhancing formative assessment in history; however, its impact depends on factors such as internet connectivity, teacher planning, and the educational context.*

**Keywords:** Digital tools, formative assessment, gamification, history learning, immediate feedback, Quizizz.

## 1. Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje de Historia enfrenta desafíos como la limitada integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la evaluación formativa. A pesar del avance de las tecnologías educativas predominan prácticas tradicionales centradas en la memorización de contenidos, con escasa retroalimentación y reducida participación del estudiante. Esta situación dificulta el desarrollo de aprendizajes significativos y del pensamiento crítico, y genera una brecha entre el potencial pedagógico de las herramientas digitales y su aplicación real en el aula (Saefudin, 2025).

En el marco de la transformación educativa, el uso de las TIC facilita el surgimiento de nuevas formas de enseñanza dinámicas e interactivas. Las realidades virtual y mixta han demostrado su capacidad para generar entornos de aprendizaje inmersivos, al favorecer un enfoque constructivista en el que el estudiante asume un rol activo en la construcción del conocimiento (Wolterinck et al., 2024). Estas herramientas incrementan la motivación, el compromiso y la comprensión de los contenidos. Asimismo, facilitan la educación a distancia y enriquecen la enseñanza presencial hacia contenidos más accesibles, visuales y significativos (Coloma & González, 2025).

En las ciencias sociales, particularmente en la enseñanza de Historia, la innovación pedagógica resulta imprescindible. Tradicionalmente, esta asignatura ha estado marcada por metodologías centradas en la transmisión de información que generan desinterés y aprendizajes superficiales en los estudiantes (Robles & Zambrano, 2025). Como consecuencia, muchos adoptan un rol pasivo, al solo memorizar datos sin desarrollar habilidades de análisis, interpretación o reflexión crítica. Además, persiste cierta resistencia al cambio tanto por docentes como estudiantes, lo que dificulta la incorporación de enfoques más activos e innovadores (Velázquez, 2024).

Frente a este panorama, surge la necesidad de promover un aprendizaje significativo basado en el desarrollo del pensamiento crítico y la interpretación de fuentes históricas. Este enfoque busca que los estudiantes comprendan los procesos históricos en relación con el contexto actual, al establecer conexiones que fortalezcan su formación como ciudadanos críticos (Mohamed et al., 2025). De este modo, la enseñanza de Historia debe orientarse hacia el análisis, la argumentación y la construcción activa del conocimiento, más allá de la simple memorización de hechos.

En este proceso, el docente funge como mediador del aprendizaje, pues diseña estrategias que fomenten la participación, la reflexión crítica y la comprensión de los contenidos históricos (Saefudin, 2025). Sin embargo, Muñoz (2026) evidencia que muchos docentes aún presentan dificultades para implementar metodologías innovadoras, lo que pone de manifiesto la necesidad de fortalecer su formación en el uso pedagógico de herramientas digitales y estrategias de evaluación formativa.

En este contexto, la evaluación educativa adquiere un papel clave, especialmente desde el enfoque de la evaluación formativa o evaluación para el aprendizaje. A diferencia de la evaluación sumativa, centrada en la medición final, la formativa se ejerce de manera continua durante el proceso educativo, y facilita la recolección de evidencias del progreso del estudiante, así como la retroalimentación oportuna (Allcoat et al., 2021). Este tipo de evaluación favorece la toma de decisiones pedagógicas y promueve la participación activa del alumnado en su propio aprendizaje.

Asimismo, la evaluación formativa contribuye al desarrollo de habilidades históricas, ya que permite valorar no solo la adquisición de conocimientos, sino la capacidad de análisis, interpretación y argumentación (Sasmita et al., 2025). A través del análisis de fuentes o la elaboración de reflexiones críticas los estudiantes alcanzan una comprensión más profunda. En este proceso, la retroalimentación

constante se convierte en un elemento medular para orientar la mejora continua y fortalecer la autonomía (Asiú et al., 2021).

En los últimos años, la incorporación de plataformas digitales ha transformado la manera de evaluar, a través de metodologías activas como la gamificación (Quenema et al., 2025). Estas herramientas despliegan evaluaciones más dinámicas e interactivas, incrementan la participación y facilitan la retroalimentación inmediata para un aprendizaje más efectivo (Muñoz, 2026). No obstante, la integración de estas tecnologías enfrenta desafíos como la falta de acceso a recursos, problemas de conectividad y limitaciones en la formación docente. A pesar de estos obstáculos, su potencial educativo es significativo cuando se implementan de manera planificada y con un enfoque pedagógico claro (Coloma & González, 2025).

En este marco, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que incorpora elementos del juego como puntos, niveles e insignias en el proceso educativo. Esta metodología ha demostrado ser eficaz para incrementar la motivación y el compromiso estudiantil, promoviendo un aprendizaje activo. Además, resignifica el error como una oportunidad de mejora, fortaleciendo la autoeficacia y la resiliencia académica (Quenema et al., 2025). Dentro de este enfoque, Quizizz se destaca como una herramienta digital que facilita la evaluación formativa mediante cuestionarios interactivos. Su empleo genera retroalimentación inmediata, al facilitar la obtención de evidencias de aprendizaje en tiempo real y analizar el desempeño estudiantil mediante reportes detallados, favoreciendo la toma de decisiones pedagógicas oportunas (Allcoat et al., 2021).

En la enseñanza de Historia, Quizizz puede emplearse para evaluar contenidos de manera atractiva, incorporar recursos visuales y fomentar la participación del estudiante. Sin embargo, aún predominan prácticas evaluativas tradicionales que limitan la implementación efectiva de la evaluación formativa, lo que reduce el aprovechamiento de herramientas digitales (Susanti et al., 2024). En este contexto, debe examinarse el impacto de herramientas como Quizizz en la evaluación formativa del aprendizaje de la Historia. La relevancia de esta investigación radica en la necesidad de fortalecer prácticas pedagógicas innovadoras que respondan a las demandas del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje significativo, participativo y orientado al desarrollo integral del estudiante.

El objetivo de esta investigación es analizar el uso de Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia. Para ello, se plantean como objetivos específicos: describir los fundamentos teóricos de la evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje de esta disciplina; identificar las características y funcionalidades de Quizizz como recurso educativo; y examinar sus aportes en el fortalecimiento del aprendizaje de Historia desde una perspectiva formativa, considerando su impacto en la retroalimentación, la motivación y la participación estudiantil.

## 2. Metodología

La presente investigación adoptó un enfoque cualitativo con un diseño documental y un alcance descriptivo-analítico, orientado a analizar el empleo de Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia.

El proceso metodológico se estructuró en tres fases principales. En la primera fase se realizó una búsqueda sistemática de información científica en bases de datos académicas reconocidas como Scopus, Google Scholar y SciELO. Para ello, se emplearon operadores booleanos mediante combinaciones de términos como "Quizizz" AND "formative assessment" AND "assessment for learning" AND "History learning", así como "evaluación formativa" AND "aprendizaje de Historia". Se consideraron artículos de los últimos cinco años, con el fin de garantizar la actualidad y relevancia de la información.

En la segunda fase se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para la selección de las fuentes. Se incluyeron artículos científicos, revisiones sistemáticas, libros y trabajos académicos relacionados con el uso de Quizizz como herramienta digital en la evaluación formativa del aprendizaje de Historia y asignaturas afines. Se excluyeron documentos duplicados, fuentes sin respaldo académico y aquellos que no presentaban relación directa con el objeto de estudio.

En la tercera fase se llevó a cabo un análisis de contenido de la información recopilada, mediante la categorización de fundamentos teóricos de la evaluación formativa, características y funcionalidades de Quizizz y aportes en el fortalecimiento del aprendizaje de Historia. Esta información fue organizada en figuras y tablas comparativas que identificaron patrones, relaciones y aportes relevantes de los autores.

### 3. Resultados

#### Fundamentos teóricos de la evaluación formativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje

La figura 1 presenta los principios teóricos que sustentan este enfoque evaluativo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destacan los elementos clave que orientan la práctica pedagógica hacia un aprendizaje continuo, reflexivo y centrado en el estudiante.

Figura 1

*Fundamentos de la evaluación formativa en Historia*



En este marco, la evaluación como proceso continuo y estratégico se presenta como la base del modelo, al acompañar todo el proceso educativo. De esta manera, este enfoque recopila evidencias de forma permanente, analiza el progreso de los estudiantes y toma decisiones pedagógicas oportunas (Tambaco et al., 2025). En Historia, implica un seguimiento constante de la comprensión de los procesos históricos, en función de facilitar ajustes en la enseñanza según las necesidades detectadas.

Asimismo, la teoría del cierre de brecha cognitiva enfatiza la importancia de identificar la distancia entre el nivel actual del estudiante y los objetivos de aprendizaje esperados. Desde esta perspectiva, orienta la intervención docente hacia la reducción de dicha brecha mediante estrategias específicas (Asiú et al., 2021). En el aprendizaje histórico, se traduce en apoyar al estudiante para que avance desde una comprensión básica de los hechos hacia niveles más complejos de análisis e interpretación.

De igual forma, la retroalimentación descriptiva y eficaz se posiciona como un elemento clave dentro del proceso evaluativo. En consecuencia, debe ser clara, específica y oportuna, permitiendo al estudiante reconocer sus logros y áreas de mejora (Duarte et al., 2025). En Historia, la retroalimentación adquiere especial relevancia al guiar el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación y la interpretación de fuentes históricas.

Por otro lado, la autorregulación del aprendizaje resalta el papel activo del estudiante, quien asume la responsabilidad de monitorear y mejorar su propio proceso de aprendizaje. En este sentido, este fundamento se vincula con la metacognición, ya que implica reflexionar sobre cómo se aprende (Velázquez, 2024).

A su vez, la participación del estudiante refuerza la dimensión colaborativa de la evaluación formativa. En esta línea, la inclusión de prácticas como la autoevaluación y la coevaluación promueve la implicación directa del estudiante en el proceso evaluativo, fortaleciendo su autonomía y sentido de responsabilidad. En la enseñanza de Historia, se contribuye a generar espacios de debate, análisis y construcción colectiva del conocimiento (Sarzoza et al., 2025).

Finalmente, la integración de las TIC e inteligencia artificial refleja la adaptación de la evaluación formativa a los contextos educativos actuales. Así, estas herramientas permiten una retroalimentación más rápida, personalizada e interactiva, así como la recopilación de evidencias en tiempo real. En el área de Historia, su uso en recursos digitales favorece experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas (Moreno et al., 2025).

### Características y funcionalidades de Quizizz

La figura 2 ilustra las características y funcionalidades de Quizizz como herramienta digital aplicada a la educación. A través de sus componentes se visualiza cómo esta plataforma integra elementos pedagógicos, tecnológicos y motivacionales favorecen la evaluación formativa y el aprendizaje activo de los estudiantes.

Figura 2

Características y funcionalidades de Quizizz como herramienta digital aplicada a la educación



---

La gamificación se presenta como un recurso imprescindible al incorporar recursos como avatares, música, temporizadores y sistemas de puntuación. Estos elementos no solo incrementan la motivación, sino que fomentan la participación constante del estudiante, transformando la evaluación en una experiencia dinámica y atractiva (Sasmita et al., 2025). Vinculado a ello, la interactividad permite que los estudiantes se involucren activamente mediante cuestionarios que promueven la toma de decisiones inmediata, fortaleciendo así el aprendizaje autorregulado.

Por otro lado, la multifuncionalidad de Quizizz amplía sus posibilidades de uso en distintos momentos del proceso educativo, como evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas, así como actividades de refuerzo o tareas asincrónicas (Mesterjon et al., 2024). Esta versatilidad se complementa con la facilidad de uso y la accesibilidad, ya que su diseño intuitivo y su compatibilidad con múltiples dispositivos facilitan la inclusión y el acceso en diversos contextos tecnológicos.

Asimismo, se destaca la retroalimentación instantánea dentro de la evaluación formativa, puesto que permite a los estudiantes identificar errores y corregirlos en tiempo real, mejorando la comprensión de los contenidos. En la misma línea, los reportes detallados proporcionan al docente información precisa sobre el desempeño individual y grupal, lo que favorece la toma de decisiones pedagógicas fundamentadas (Domínguez-Gutú et al., 2024).

Finalmente, la incorporación de actividades asincrónicas amplía las oportunidades de aprendizaje más allá del aula, permitiendo que los estudiantes avancen a su propio ritmo. El empleo óptimo de la herramienta depende de una adecuada conectividad, lo cual puede representar una limitación en ciertos contextos educativos (Moreira & Lara, 2024).

## Aportes de Quizizz en el fortalecimiento del aprendizaje de Historia

La tabla 1 expone los principales aportes de Quizizz, su vinculación con la evaluación formativa y su impacto en el aprendizaje de Historia, así como tendencias, coincidencias y diferencias en torno a su aplicación pedagógica y su efectividad en contextos educativos diversos.

**Tabla 1**

*Aportes de Quizizz en el aprendizaje de Historia desde la evaluación formativa*

Autores	Nivel educativo	Aporte de Quizizz	Relación con la evaluación formativa	Impacto en el aprendizaje de Historia
Quinde et al. (2025)	Bachillerato	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz es una herramienta digital gamificada que convierte las evaluaciones en juegos interactivos.</li> <li>- Facilita la motivación de los estudiantes y fomenta la participación activa en clase.</li> <li>- Permite retroalimentación inmediata y personalizada en actividades y evaluaciones.</li> <li>- Ayuda a desarrollar habilidades digitales para el aprendizaje autónomo.</li> <li>- Hace el proceso educativo más dinámico, entretenido y favorece la colaboración entre estudiantes.</li> <li>- La docente señala que evita vacíos académicos y mejora la preparación para pruebas usando cuestionarios repetitivos y retroalimentados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz se basa en principios del aprendizaje activo y participativo.</li> <li>- Las pruebas y cuestionarios permiten revisiones repetidas de conceptos con retroalimentación inmediata, aspecto clave en la evaluación formativa.</li> <li>- Esto ayuda a la comprensión conceptual y facilita la autoevaluación y el aprendizaje personalizado.</li> <li>- La docente destaca el apoyo de Quizizz para evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas durante el proceso de enseñanza.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El uso de Quizizz ha mejorado notablemente la motivación y participación en la asignatura, tradicionalmente considerada densa o monótona.</li> <li>- El 79.4 % de estudiantes indicó que la herramienta mejoró mucho su comprensión de los temas de Historia.</li> <li>- El 64.7 % de los estudiantes reconocen mejor rendimiento académico desde que usan Quizizz.</li> <li>- La gamificación facilita el aprendizaje significativo y la retención de información en Historia, permitiendo un abordaje más dinámico que la memorización tradicional.</li> <li>- La docente y los estudiantes valoran positivamente su experiencia, destacando mejoras en la adquisición de conocimientos y habilidades digitales.</li> </ul>
Wulandari & Jatningsih, (2025)	Secundaria	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz se integra como una herramienta digital que no solo sirve para evaluación, sino como medio para presentar materiales basados en la indagación y fomentar la</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz facilita un “assessment for learning” (evaluación para el aprendizaje), no solo de aprendizaje. Sirve como un espejo rápido para que los estudiantes evalúen su</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los estudiantes demostraron una mejora en la comprensión profunda y en la capacidad para conectar eventos históricos con los valores y conceptos de Educación Cívica, logrando un</li> </ul>

---

		<p>colaboración, creando un ambiente de aprendizaje participativo y motivador.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- En la etapa inicial, Quizizz se usa para preguntar y estimular la curiosidad de los estudiantes mediante cuestionarios que generan conflicto cognitivo, alentando a la indagación más profunda.</li><li>- Proporciona retroalimentación rápida y visualización instantánea de resultados, acelerando el proceso de aprendizaje y permitiendo que los estudiantes corrijan conceptos erróneos antes del análisis profundo.</li></ul>	<p>comprensión durante la fase de indagación y reflexión, haciendo el proceso de evaluación más dinámico y continuo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La aplicación permite realizar evaluaciones formativas a través de la retroalimentación inmediata y la revisión de respuestas, mejorando así la comprensión y fomentando ajustes inmediatos en el aprendizaje.</li></ul>	<p>aprendizaje interdisciplinario significativo.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La colaboración y el uso combinado de indagación con Quizizz facilitó el desarrollo de habilidades críticas como el análisis, la síntesis y la evaluación de información histórica en contexto.</li><li>- Los estudiantes no solo memorizaron hechos, sino que interpretaron la influencia de dichos eventos en la vida nacional actual, evidenciando un aprendizaje reflexivo y analítico.</li><li>- La interacción colaborativa favoreció la complementariedad de habilidades, por ejemplo, estudiantes con habilidades fuertes en análisis histórico trabajaron con aquellos con buen entendimiento conceptual de Civismo, fortaleciendo el aprendizaje de ambos temas.</li></ul>
Susanti et al. (2024)	Secundaria	<ul style="list-style-type: none"><li>- Quizizz actúa como un medio de aprendizaje en línea interactivo que mejora la participación y motivación de los estudiantes a través de características de gamificación, como cuestionarios con preguntas de opción múltiple, incorporación de imágenes, <i>feedback</i> en tiempo real y competencia mediante un ranking entre alumnos.</li><li>- Ayuda a los estudiantes a comprender mejor los conceptos de Estudios Sociales al presentar el material de forma dinámica y atractiva.</li><li>- Facilita la presentación clara de objetivos de aprendizaje y contenidos temáticos que estructuran el proceso educativo.</li><li>- Las actividades y juegos de Quizizz promueven la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Quizizz se utilizó como herramienta para evaluación formativa durante el proceso de aprendizaje a través de pruebas en línea y observación continua, permitiendo monitorear el progreso de los estudiantes en ambas fases del estudio.</li><li>- Las evaluaciones realizadas al final de cada ciclo permitieron la reflexión y mejora del proceso educativo, posibilitando ajustes para optimizar el aprendizaje en el siguiente ciclo.</li><li>- La retroalimentación en tiempo real a través de Quizizz contribuye a que los estudiantes identifiquen sus errores y fortalezas, promoviendo un aprendizaje más autónomo y ajustado.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Se observó una mejora significativa en los resultados de los estudiantes: el promedio de las calificaciones subió de 62.4 en el primer ciclo a 74.1 en el segundo ciclo, con un aumento del porcentaje de estudiantes que alcanzaron o superaron el criterio mínimo del 38.89 % al 88.89 %.</li><li>- El uso de Quizizz promovió mayor interés, participación activa, y mejor comprensión de conceptos históricos y sociales, según las evaluaciones cualitativas y cuantitativas.</li><li>- Los estudiantes lograron mejores habilidades cognitivas y críticas relacionadas con el contenido de historia, sustentando que Quizizz es un medio efectivo para la enseñanza de esta materia.</li><li>- El estudio destaca que la gamificación y la interactividad de Quizizz fomentan un ambiente de aprendizaje lúdico y competitivo que sustenta el desarrollo del conocimiento histórico.</li></ul>

---

Sari et al. (2025)	Básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz, como medio de aprendizaje, aporta características interactivas, atractivas, con animaciones, imágenes y sonidos que hacen que el aprendizaje sea más divertido y motivador para los estudiantes.</li> <li>- Es una herramienta que facilita la comprensión del material a través de la gamificación y la competencia positiva.</li> <li>- Sin embargo, en esta investigación no se encontró un efecto estadísticamente significativo de Quizizz en combinación con el modelo STAD sobre la motivación de aprendizaje, probablemente debido a limitaciones como el tiempo corto de intervención y la infraestructura tecnológica.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estudio utilizó cuestionarios tipo Likert para medir la motivación de aprendizaje como un aspecto no cognitivo, y la post-evaluación fue un post-test no basado en examen tradicional sino en encuesta, lo que implica un enfoque formativo en la medición del progreso motivacional.</li> <li>- Quizizz puede usarse para evaluar de forma formativa a los estudiantes, ya que permite realizar evaluaciones rápidas, retroalimentación inmediata y puede motivar a los alumnos a participar con mayor interés.</li> <li>- No obstante, en esta investigación no se profundizó en la relación directa entre Quizizz y la evaluación formativa sobre el aprendizaje de Historia, aspecto que podría explorarse en investigaciones futuras</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aunque Quizizz y el modelo STAD pretenden aumentar la motivación y por ende mejorar el aprendizaje (en este caso, Historia de la Cultura Islámica), el estudio encontró que no hubo diferencias significativas en la motivación de aprendizaje entre estudiantes que usaron este modelo y media, y aquellos con enseñanza convencional.</li> <li>- Se plantea que el impacto podría estar limitado por factores como la duración de la implementación, disponibilidad tecnológica, competencias pedagógicas y características del alumnado y contexto.</li> <li>- Se recomienda que futuros estudios consideren estos aspectos para evaluar mejor el impacto real en el aprendizaje de Historia.</li> </ul>
Mahbubah et al. (2026)	Básica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz actúa como una plataforma digital interactiva que hace el aprendizaje más atractivo, motivador y dinámico mediante gamificación, retroalimentación automática e interacción en tiempo real.</li> <li>- Promueve la creatividad estudiantil al incentivar la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración en el pensamiento creativo.</li> <li>- Mejora significativamente los resultados de aprendizaje, demostrando progresos superiores en relación con grupos control que usaron métodos convencionales.</li> <li>- Facilita el aprendizaje personalizado y fomenta la evaluación continua y formativa con retroalimentación inmediata.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quizizz permite la implementación de evaluaciones formativas continuas, proporcionando feedback automático y adaptativo que ayuda a los estudiantes a identificar errores y áreas de mejora de manera inmediata durante el proceso de aprendizaje.</li> <li>- Esta retroalimentación contribuye a que los alumnos practiquen de manera repetida y autónoma, mejorando su comprensión y habilidades creativas.</li> <li>- La evaluación formativa con Quizizz apoya un aprendizaje centrado en el estudiante, donde los educandos participan activamente en la autoevaluación y auto-mejoramiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- En la asignatura de Historia Cultural Islámica, el uso de Quizizz incrementó notablemente la creatividad y los resultados académicos de los estudiantes, demostrando su efectividad como medio digital para esta materia específica.</li> <li>- La plataforma estimuló pensamiento crítico, exploración de ideas y solución de problemas de forma innovadora en el contexto histórico y cultural islámico.</li> <li>- Contribuye a que el aprendizaje de Historia sea más significativo, interactivo y alineado con las competencias del siglo XXI.</li> </ul>

Los resultados identifican una coincidencia general en cuanto a que Quizizz funciona como una herramienta digital basada en la gamificación que transforma la evaluación en una experiencia dinámica, interactiva y motivadora. Esta característica incrementa significativamente la participación estudiantil, un aspecto clave para el aprendizaje activo. Esto resulta especialmente relevante en la enseñanza de Historia, tradicionalmente percibida como memorística, ya que permite un abordaje más atractivo que favorece la implicación del estudiante en su propio proceso de aprendizaje.

Asimismo, desde la perspectiva de la evaluación formativa, se evidencia que uno de los principales aportes de Quizizz es la retroalimentación inmediata. Este elemento permite a los estudiantes identificar errores, reforzar conocimientos y ajustar su aprendizaje en tiempo real. La herramienta se orienta hacia una evaluación para el aprendizaje, facilitando la autoevaluación, la práctica constante y el monitoreo continuo del progreso. En este sentido, no solo evalúa resultados, sino que acompaña el proceso formativo, favoreciendo la toma de decisiones pedagógicas oportunas.

En relación con el impacto en el aprendizaje de Historia, los resultados muestran mejoras tanto en el rendimiento académico como en el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. Se evidencian avances en la comprensión de contenidos, así como en la capacidad de análisis, interpretación y pensamiento crítico, superando enfoques centrados únicamente en la memorización. Además, la gamificación favorece la retención de información y promueve un aprendizaje más significativo.

Otro aspecto relevante es el carácter colaborativo e interdisciplinario que puede propiciar esta herramienta. Su integración con metodologías activas permite conectar la Historia con otras áreas del conocimiento, fortaleciendo la construcción de aprendizajes más profundos. A su vez, la interacción entre estudiantes contribuye al desarrollo de habilidades sociales y cognitivas, enriqueciendo el proceso educativo.

También se reconocen ciertas limitaciones, ya que el impacto de Quizizz puede variar dependiendo de factores como el tiempo de implementación, la disponibilidad de recursos tecnológicos y la estrategia pedagógica utilizada. Esto indica que su efectividad no es automática, sino que depende de una adecuada planificación y contextualización en el aula.

#### 4. Discusión

Los resultados confirman que la evaluación formativa, entendida como un proceso continuo orientado a la mejora del aprendizaje, se materializa eficazmente mediante el uso de Quizizz, particularmente a través de la retroalimentación inmediata y el monitoreo constante del progreso estudiantil. Estos hallazgos coinciden con lo planteado por Allcoat et al. (2021) y Asiú et al. (2021), quienes destacan que la evaluación para el aprendizaje debe proporcionar información oportuna que permita ajustar tanto la enseñanza como el aprendizaje. En este sentido, los estudios analizados (Susanti et al., 2024; Quinde et al., 2025; Mahbubah et al., 2026) coinciden en que la retroalimentación en tiempo real favorece la identificación de errores y la mejora continua, evidenciando una correspondencia directa con la teoría del cierre de brecha cognitiva.

En esta misma línea, los resultados que evidencian un incremento en la motivación y participación estudiantil mediante la gamificación se relacionan con los planteamientos de Quenema et al. (2025) y Muñoz (2026). Sin embargo, esta relación no es completamente homogénea, ya que Sari et al. (2025) reportan la ausencia de efectos significativos en la motivación, lo que introduce una perspectiva que coincide con lo señalado por Coloma y González (2025) respecto a las limitaciones contextuales, como la infraestructura tecnológica y el tiempo de implementación.

En relación con el desarrollo de habilidades cognitivas superiores en Historia, los resultados evidencian avances en la comprensión, el análisis y la interpretación, superando enfoques tradicionales centrados en la memorización. Este hallazgo se vincula con lo expuesto por Mohamed et al. (2025) y Saefudin (2025), quienes enfatizan en la necesidad de promover un aprendizaje histórico basado en el pensamiento crítico y la interpretación contextualizada. Estudios como los de Wulandari y Jatningsih (2025) y Mahbubah et al. (2026) refuerzan esta postura al demostrar que el uso de Quizizz, especialmente cuando se articula con metodologías de indagación, favorece un aprendizaje profundo e interdisciplinario. De esta manera, se confirma que la herramienta no solo facilita la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de competencias analíticas, en coherencia con los principios del aprendizaje significativo.

Asimismo, la dimensión participativa y autorregulada del aprendizaje observada en los resultados guarda relación con los aportes teóricos de Velázquez (2024) y Sarzosa et al. (2025), quienes destacan el rol activo del estudiante en la evaluación formativa. En los estudios revisados, Quizizz promueve la autoevaluación, la práctica autónoma y la toma de decisiones inmediatas, lo que fortalece la metacognición y la responsabilidad del estudiante sobre su propio aprendizaje. Esta evidencia empírica reafirma el planteamiento de que la evaluación formativa no solo mide resultados, sino que también desarrolla habilidades de autorregulación.

No obstante, a pesar de los beneficios identificados, los resultados también evidencian tensiones entre la teoría y la práctica. En concordancia con Moreno et al. (2025), las tecnologías digitales poseen un alto potencial educativo; sin embargo, su efectividad depende de factores contextuales, los estudios analizados evidencian que su efectividad depende de factores como la conectividad, la formación docente y la planificación pedagógica (Moreira & Lara, 2024; Coloma & González, 2025). En este sentido, la integración de Quizizz no garantiza por sí misma una mejora en el aprendizaje, sino que requiere una implementación contextualizada y coherente con los principios de la evaluación formativa.

Los resultados permiten afirmar que existe una convergencia significativa en torno al valor pedagógico de Quizizz como herramienta de evaluación formativa en la enseñanza de la Historia. No obstante, también se evidencian limitaciones asociadas con factores como la infraestructura tecnológica, la formación docente y el tiempo de implementación, lo que matiza su impacto en distintos contextos educativos (Moreira & Lara, 2024; Coloma & González, 2025). En este sentido, se sugiere que futuras investigaciones profundicen en el análisis de estas variables contextuales y pedagógicas, incorporando diseños metodológicos comparativos y longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de la herramienta.

## 5. Conclusiones

La evaluación formativa en la enseñanza de Historia se configura como un proceso continuo, participativo y orientado a la mejora del aprendizaje, en el cual la retroalimentación oportuna, la autorregulación y la participación activa del estudiante favorecen el desarrollo de habilidades de análisis e interpretación, superando enfoques centrados en la memorización.

Quizizz se caracteriza por integrar elementos como la gamificación, la interactividad, la retroalimentación inmediata y los reportes de desempeño, lo que la convierte en una herramienta eficaz para la evaluación formativa al favorecer la motivación, la participación y el seguimiento del aprendizaje en tiempo real.

El uso de Quizizz en la enseñanza de Historia contribuye a mejorar la motivación, la comprensión

de contenidos y el desarrollo del pensamiento crítico, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo; sin embargo, su efectividad depende de factores como la conectividad, la planificación docente y el contexto educativo.

## Referencias

- Allcoat, D., Hatchard, T., Azmat, F., Stansfield, K., Watson, D. G., & von Mühlhagen, A. (2021). Education in the digital age: Learning experience in virtual and mixed realities. *Journal of Educational Computing Research*, 59(5), 795-816. <https://doi.org/10.1177/0735633120985120>
- Asiú, L., Asiú, A., & Barboza, Ó. (2021). Evaluación formativa en la práctica pedagógica: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(78), 134-139. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1654>
- Coloma, M., & González, D. (2025). Herramientas digitales para la evaluación a distancia utilizadas por docentes en unidades educativas. *InveCom*, 6(4), 1-8. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18500302>
- Domínguez-Gutú, J., Trejo-Trejo, G. A., Gordillo-Espinoza, E., & Constantino-González, F. E. (2024). Use of Kahoot, Quizizz and Educaplay as formative assessment for student learning in elementary school. *Journal Basic Education*, 8(19), 1-10. <https://is.gd/OrfDK3>
- Duarte, B., Jumbo, M., León, A., Gavilánez, L., & Romero, M. (2025). La evaluación formativa en la educación básica de Ecuador: Un eje para la calidad educativa. *Ciencia y Reflexión*, 4(3), 1320-1350. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i3.445>
- Mahbubah, R., Hosna, R., & Kibtiyah, A. (2026). The Impact of Quizizz-Based Learning on Students' Creativity and Learning Outcomes in Islamic Cultural History. *Journal of Contemporary Islamic Education*, 6(1), 17-36. <https://n9.cl/wkdub>
- Mesterjon, Suwarni, Hermawansayah, Rulismi, D., Supama, Sahil, A., & Dali, Z. (2024). Effectiveness of the Use of Quizizz Media on Students' Learning Interest. *Futuryti Education*, 4(2), 245-262. <https://n9.cl/68671>
- Mohamed, A., Afifi, Z., & Mahmudulhassan, M. (2025). Critical pedagogy in Islamic history education: Applying Henry Giroux's framework. *Bulletin of Islamic Research*, 3(3), 541-554. <https://birjournal.yayasanpendidikantafsirhadis.com/index.php/bir/article/view/363>
- Moreira, H., & Lara, M. (2024). Promoviendo la evaluación formativa con Quizizz: un estudio de investigación acción en el aula. *Ciencia Latina*, 8(2), 590-604. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10511](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10511)
- Moreno, J., Salazar-Luna, P., & Escobar-Córdova, S. (2025). Innovación en estrategias pedagógicas mediante herramientas de inteligencia artificial: Revisión sistemática. *Revista Andina de Educación*, 8(2), 5432. <https://doi.org/10.32719/26312816.5432>
- Muñoz, R. (2026). Estrategias de gamificación en estudiantes de educación básica. Revisión sistemática. *Revista Cubana de Educación Superior*, 45, 1-18. <https://n9.cl/g1o7s>
- Quenema, N., Condeso, S., Castillo, F., Otero, P., & Hernández, E. (2025). Gamificación en la evaluación educativa: Transformando el aprendizaje en experiencias interactivas desde una revisión sistemática. *InveCom*, 6(1), 1-10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15427281>

- Quinde, I., Macías, K., Martínez, F. Á., Samaniego, J., & Samaniego, K. (2025). La herramienta de gamificación Quizizz en el desempeño académico de los estudiantes de historia de primer año de bachillerato. *LATAM*, 5(6), 3809-3827. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i6.3280>
- Robles, M., & Zambrano, J. (2025). Application of digital tools in the teaching - learning process. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 29(126), 130-138. <https://doi.org/10.47460/uct.v29i126.947>
- Saefudin, A. (2025). Shaping future history teachers: Evaluating historical thinking skills and learning innovations. *IRJMS*, 6(1), 663-674. <https://doi.org/10.47857/irjms.2025.v06i01.02982>
- Sari, F., Yusnita, E., Ali, S., & Baharudin, B. (2025). Effect of the Student Teams Achievement Division Learning Model Assisted by Quizizz on Students Learning Motivation in the Subject of History of Islamic Culture. *Hikmah*, 22(2), 406-418. <https://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/559>
- Sarzosa, A., Albán, T., Muñoz, C., Chicaiza, N., & Sangotuña, M. (2025). Uso de la evaluación formativa como herramienta para el fortalecimiento de la autonomía del estudiante. *Ciencia Latina*, 9(6), 1857-1885. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v9i6.21275](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21275)
- Sasmita, A., Iskarni, P., & Hermon, D. (2025). The use of Quizizz based gamification to enhance student satisfaction in learning. *Journal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(12), 579-585. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i12.13400>
- Susanti, D., Aman, A., Miftahuddin, M., & Fikri, A. (2024). Enhancing students' understanding of social studies through online learning media: A study using Quizizz. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5817-5830. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i4.5949>
- Tambaco, S., Rodríguez, C., Vera, M., & Meza, D. (2025). Evaluación educativa: Revisión de modelos alternativos frente a la evaluación estandarizada. *Sage Sphere International Journal*, 2(4), 1-13. <https://doi.org/10.63688/746pa815>
- Velázquez, L. (2024). Perspectivas y retos en el proceso de evaluación formativa en la enseñanza de historia para nivel secundaria. *Revista Neuronum*, 10(2), 348-362. <https://n9.cl/arfqu>
- Wolterinck, C., Poortman, C., Schildkamp, K., & Visscher, A. (2024). Assessment for learning: Developing the required teacher competencies. *European Journal of Teacher Education*, 47(4), 711-729. <https://doi.org/10.1080/02619768.2022.2124912>
- Wulandari, E., & Jatiningsih, O. (2025). Innovation in Civics and History Learning Through Quizizz-Assisted Collaborative Inquiry to Strengthen In-Depth Learning in High School. *IJOERAR*, 4(1), 149. <https://doi.org/10.56707/ijoerar.v4i1.149>

---

## Transparencia

### Conflicto de interés

Los autores declaran que no existen conflictos de interés de naturaleza alguna como parte de la presente investigación.

### Fuente de financiamiento

Los autores financiaron completamente la investigación.

### Contribución de autoría

Carlos Fernando Yerbabuena Torres: Conceptualización, metodología, validación, análisis formal, investigación, gestión de datos, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, administración del proyecto, recursos, supervisión.

Piedad Alexandra Taday Guashpa: Metodología, análisis formal, investigación, gestión de datos, visualización, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento, recursos.

Alison Cristina Morales Salgado: Conceptualización, metodología, software, análisis formal, investigación, redacción - preparación del borrador original, redacción - revisión y edición, financiamiento.

Los autores contribuyeron activamente en el análisis de los resultados, revisión y aprobación del manuscrito final.