

Revista de Ciencias Sociales

Aplicativo Socrative y su relación con la evaluación académica en la educación superior en el Perú

Quispe-Andía, Adrián*
Morales-Romero, Guillermo Pastor**
Guía-Altamirano, Teresa***
León-Velarde, César Gerardo****

Resumen

La digitalización de los entornos educativos ha conducido a la incorporación de herramientas tecnológicas que favorecen las estrategias de enseñanza. En este escenario, el Aplicativo Socrative se presenta como una aplicación disruptiva que permite la retroalimentación, la participación y el monitoreo constante del progreso de los estudiantes. En virtud de lo anterior, la investigación tuvo como objetivo analizar la relación entre el uso del Aplicativo Socrative y los procesos de evaluación académica en los estudiantes de la Facultad de Ciencias en la Universidad Nacional de Educación en Perú, atendiendo a las demandas actuales de actualización, digitalización y aprendizajes medidos por las Tecnologías de la Información y Comunicación. La investigación manejó un enfoque cuantitativo, diseño descriptivo-correlacional y un método hipotético-deductivo. La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes seleccionados vía muestreo probabilístico. Se aplicaron cuestionarios con escala de Likert, validados por expertos, con una alta confiabilidad ($\alpha = 0,925$ y $\alpha = 0,902$). Entre los principales resultados, se obtuvieron percepciones favorables hacia el uso de la aplicación y a la evaluación académica provista por la misma, con correlaciones moderadas, pero positivas. Se concluyó que el Aplicativo Socrative es una herramienta tecnológica que aporta elementos innovadores para el ejercicio docente y desarrollo estudiantil.

Palabras clave: Aplicativo Socrative; evaluación académica; tecnologías educativas; competencias digitales; educación superior.

* Doctor en Ciencias de la Educación. Magister en Didáctica Universitaria. Licenciado en Educación en la especialidad de Matemática. Docente Investigador en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lima, Perú. E-mail: aquispe@une.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6894-2799>

** Postdoctorado en Inteligencia artificial en Educación. Doctor en Ciencias de la Educación. Maister en Ingeniería de Sistemas. Magister en Administración con mención en Gestión Pública. Magister en Gestión Educacional. Ingeniero de Sistemas. Docente Investigador en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, La Cantuta, Lima, Perú. E-mail: gmorales@une.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5686-7661>

*** Doctora en Ciencias de la Educación. Magister en Docencia y Gestión Educativa. Licenciada en Educación en la especialidad de Matemática e Informática. Docente Investigadora en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle, Lurigancho, Chosica, Perú. E-mail: tguia@une.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2333-6063>

**** Doctor en Educación. Magister en Educación: Medición y Evaluación de la Calidad Educativa. Magister en Gestión de la Educación. Docente Investigador en la Universidad Nacional Federico Villarreal, Lima, Perú. E-mail: cleon@unfv.edu.pe ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8273-1995>

The Socrative Application and its relationship with academic assessment in higher education in Peru

Abstract

The digitization of educational environments has led to the incorporation of technological tools that enhance teaching strategies. In this context, the Socrative application stands out as a disruptive tool that enables feedback, participation, and constant monitoring of student progress. Therefore, this research aimed to analyze the relationship between the use of the Socrative application and academic assessment processes among students in the Faculty of Sciences at the National University of Education in Peru, addressing current demands for modernization, digitization, and learning measured by Information and Communication Technologies. The research employed a quantitative approach, a descriptive-correlational design, and a hypothetical-deductive method. The sample consisted of 60 students selected through probabilistic sampling. Questionnaires with a Likert scale, validated by experts and demonstrating high reliability ($\alpha = 0.925$ and $\alpha = 0.902$), were administered. Among the main findings, favorable perceptions were obtained regarding the use of the application and the academic assessment it provides, with moderate but positive correlations. It was concluded that the Socrative application is a technological tool that contributes innovative elements to teaching practice and student development.

Keywords: Socrative application; academic assessment; educational technologies; digital skills; higher education.

Introducción

En las últimas décadas, la revolución digital ha transformado radicalmente la forma de vida, comunicación y, especialmente, cómo se aprende y se enseña. Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) han pasado de ser instrumentos de apoyo a convertirse en pilares del proceso de aprendizaje. En este nuevo contexto, la alfabetización digital es una prioridad y una competencia imprescindible para el docente, de tal forma que le permita ofrecer una enseñanza de calidad, dinámica y acorde a las exigencias del siglo XXI.

En este escenario, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2019), afirma que las competencias digitales no se limitan al mero uso de las tecnologías, sino que impulsan una pedagogía crítica, constructiva y la gestión creativa de los contenidos, mediados por una ética digital y la evaluación constante de las tecnologías.

Estas transformaciones socioeducativas han puesto en evidencia las bondades de la digitalización educativa, pero también la existencia de brechas digitales, comprendidas como desigualdades estructurales en cuanto al acceso, uso y apropiación tecnológica (Morán et al., 2021; Benavides et al., 2025). En el Perú, el avance de la digitalización en la educación superior se desarrolla de manera desigual, habiendo instituciones que cuentan con tecnología y profesores capacitados, frente a otras que aún mantienen dicha brecha en el acceso al entorno digital y a la formación del profesorado en estas competencias (Velásquez et al., 2022; Gallegos et al., 2023).

En el marco de la Universidad Nacional de Educación, en Perú, resulta prioritario hacer frente a esta realidad, puesto que la transformación digital de la educación superior implica la convergencia estratégica de tecnologías, de elementos de gestión y de docentes capaces de innovar en medio de escenarios disruptivos (Alvarado, 2023). Por

ello, se hace necesario evaluar cómo el manejo de las herramientas digitales contribuye en el desempeño pedagógico.

En un mundo donde la tecnología educativa avanza a pasos agigantados, los docentes no pueden quedarse atrás (Ruiz-Ruiz et al, 2025). Por ende, la incorporación y digitalización de los procesos en la educación no sólo busca modernizar los espacios de enseñanza, sino formar activamente en escenarios cambiantes, tomando en consideración los impactos éticos, sociales y culturales de las tecnologías.

En este escenario, las herramientas tecnopedagógicas desempeñan un rol fundamental en la evaluación formativa, la retroalimentación inmediata y el seguimiento permanente del progreso estudiantil. En virtud de lo anterior, esta investigación tuvo como objetivo analizar el impacto del uso del Aplicativo Socrative en la evaluación académica de los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación (UNE) en el Perú.

Esta investigación no solo contribuirá al ámbito académico, sino que también busca ser un llamado a la acción para instituciones, autoridades y los propios educadores, reconociendo el uso de aplicaciones en plataformas académicas, que implica transformar la enseñanza para formar ciudadanos críticos, creativos y preparados para los retos del futuro.

1. Fundamentación teórica

El Aplicativo *Socrative* es una plataforma virtual, con respuestas en tiempo real, que funciona como un dispositivo socio-técnico que facilita las interacciones y redistribuye la acción entre docentes, estudiantes y máquinas. Esto posibilita comprender esta aplicación como un mediador que transforma las prácticas pedagógicas y cambia las dinámicas de clases (Latour, 2005). Para Castells (2019), responde al crecimiento de la sociedad digital, en la cual la conectividad define los espacios de aprendizaje y los impulsa más allá de las

aulas, planteando nuevas formas de conocer y de otorgarle valor al conocimiento.

De acuerdo con lo planteado por Riveiro y Costa (2024), el Aplicativo *Socrative* es una herramienta tecnológica utilizada en los entornos educativos. Se trata de un *software* que puede utilizarse en dispositivos personales, como celulares, *tablets*, *notebooks*, entre otros, lo cual lo hace versátil en sus usos en las aulas de clase. Asimismo, funciona como guía para el docente en sus actividades pedagógicas, puesto que puede auxiliar en la comprensión de los contenidos y despertar el interés estudiantil en distintas materias, particularmente en el campo de la matemática.

Las distintas funcionalidades con las que cuenta esta aplicación se alinean con los principios del aprendizaje activo o el modelo *flipped classroom*, metodologías activas que trasladan el proceso cognitivo hacia la mediación tecnológica, haciendo del estudiante el centro del aprendizaje y que el tiempo en clase pueda dedicarse a actividades que requieren mayor atención por parte del docente y los estudiantes (Aguilera-Ruiz et al., 2017). Esta herramienta se encuentra en la capacidad de identificar las dificultades estudiantiles, planteando posibles intervenciones y mejoras, siendo una de sus ventajas la corrección automática de ejercicios, recibiendo retroalimentación inmediata, lo que estimula al estudiante a continuar aprendiendo.

Lo anterior se vincula con las propuestas de evaluación formativa, en la cual la retroalimentación forma parte de un aprendizaje continuado y promotor de la autorregulación (Valdez et al., 2023). Del mismo modo, la aplicación se encuentra en la capacidad de generar informes que muestran el progreso general del estudiantado, con porcentajes de aciertos e intereses, lo que automatiza procesos y facilita a los docentes intervenir de forma precisa, resolviendo problemas, dudas y redirigiendo el aprendizaje hacia necesidades específicas.

Para Sanches y Rincon (2019), el *Socrative* transforma los métodos tradicionales de enseñanza, conectándose con las demandas de la sociedad digital y la hiperconexión del

mundo globalizado, haciendo de esta una herramienta de participación constante en el proceso de aprendizaje. En este proceso de interacción entre el alumno, aplicación y dispositivo digital, se suscita un mayor compromiso por parte de los estudiantes, lo que se confirma en las mejoras en la participación en clases y en las evaluaciones.

Este aumento de interés y del compromiso estudiantil tiene una lectura crítica en la cual los entornos flexibles promueven la autonomía y la motivación intrínseca de los estudiantes. Así, el Aplicativo *Socrative* se constituye como una herramienta disruptiva, eficiente y alternativa, con una alta viabilidad, que debe ser considerada como una forma de replantear la enseñanza tradicional, al hacer de los estudiantes partícipes activos en los procesos de evaluación.

Por su parte, Pimenta et al. (2024) precisan que el Aplicativo *Socrative* se diferencia de otras aplicaciones por su gratuidad y diversidad, así como su capacidad de funcionamiento en distintos dispositivos móviles. Esta funcionalidad crea un ambiente de aprendizaje virtual interactivo, además de beneficiar los aprendizajes de contenido, aumentando el *comfort* y el repaso continuo de las lecciones académicas.

Estas dinámicas deben entenderse como parte de un proceso de desarrollo de competencias tecnológicas y digitales, que requieren de la alfabetización técnica, del ajuste de las competencias pedagógicas y de la gestión del aula de clases, haciendo posible la inserción de experiencias interactivas en las mismas. Por esta razón, como herramienta educativa, ayuda en el desarrollo de la autonomía de los aprendizajes, la capacidad de decisión y el trabajo en equipo.

En contextos de crisis, resultó ser una herramienta útil, principalmente en la emergencia sanitaria, producto de la pandemia por COVID-19, puesto que permitió interacciones sincrónicas entre docentes y estudiantes, haciendo de los aprendizajes un espacio lúdico, pero eficiente.

Con respecto a lo anterior, el Aplicativo *Socrative* permite la gamificación de los

aprendizajes, la participación individual y colectiva, así como la resolución de problemas presentados como desafíos, que son llevados a cabo como mecánicas de juegos, lo que estimula una lectura más rápida y el desarrollo del pensamiento lógico matemático, con una estructura de progreso que el alumno y el docente puede seguir. El ejercicio continuo plantea nuevos retos, lo que genera curiosidad y expectativas por demostrar habilidades y conocimientos, a la vez que la autoestima es fortalecida al incentivar la participación (Churkin, 2017).

En este nuevo escenario digital, el Aplicativo *Socrative* conduce a prácticas individuales y colaborativas, que son llevadas a cabo de forma lúdica, potenciando el ejercicio pedagógico aún fuera de clases. Esto evidencia el paso hacia un nuevo paradigma educativo, en el cual el docente actúa como mediador al incentivar y proponer tareas cada vez más desafiantes, donde son desarrolladas competencias digitales, lógico-matemáticas y el pensamiento crítico.

Para Rocha et al. (2023), esta aplicación puede considerarse una Teoría del Aprendizaje Significativo, en tanto su objetivo principal consiste en mapear los aprendizajes mediante una secuencia didáctica precisa. En este proceso, el conocimiento es evaluado mediante el *quiz*, tomado como una estrategia metodológica para relacionar el conocimiento con la ciencia y las matemáticas.

No obstante, su inserción y generalización se encuentra condicionado a la estructura física y tecnológica de las universidades, así como al acceso a *internet* y dispositivos digitales de los estudiantes. La implementación del Aplicativo *Socrative* o de otras plataformas tecnológicas, debe analizarse desde el enfoque de la justicia socioeducativa; es decir, desde un espacio que considere cómo el uso de estas plataformas puede ampliar o cerrar brechas de conocimientos, por lo que se demanda que su uso tenga unas condiciones mínimas para evitar la exclusión educativa (Espina-Romero, 2022; Sosa et al., 2023).

En síntesis, el Aplicativo *Socrative* va más allá de su función como *software*

educativo y se consolida como un asociado técnico que facilita la transición hacia nuevos paradigmas pedagógicos. Dada su capacidad para integrar la evaluación formativa, la gamificación y el aprendizaje activo, fomenta la autonomía estudiantil y las alinea con las exigencias de la sociedad digital.

No obstante, su potencial transformador se encuentra íntimamente ligado a la superación de las barreras de infraestructura y al compromiso ético con la justicia socioeducativa. Por esta razón, la implementación de esta herramienta no debe entenderse como una adopción tecnológica, sino como una estrategia deliberada para humanizar la técnica, garantizando que la innovación digital sea garante de la inclusión académica.

2. Metodología

Esta investigación se enmarca en el paradigma positivista de la investigación, cuya finalidad es la medición objetiva de las variables y el análisis estadístico para fijar relaciones estandarizadas entre distintos fenómenos observados (León y Pérez, 2019). Por tanto, tiene un enfoque cuantitativo, de tipo aplicado, con un diseño utilizado descriptivo-correlacional y un método hipotético-deductivo. Lo anterior permite describir en profundidad las variables y determinar el grado de asociación existente entre ellas, sin manipulación externa (Hernández et al., 2014).

Bajo este método, se plantearon las siguientes hipótesis de investigación:

Hipótesis General (HG): Existe una relación significativa entre el uso del Aplicativo *Socrative* y la evaluación académica en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE.

Hipótesis Específica 1 (H1): Existe una relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación formativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE.

Hipótesis Específica 2 (H2): Existe una relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación sumativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE.

Hipótesis Específica 3 (H3): Existe una relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación diagnóstica en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE.

En cuanto a la población, esta estuvo constituida por 80 estudiantes de pregrado de la Facultad de Ciencias que cursan la asignatura informática, matriculados y asistentes en el semestre académico 2025-I. Como criterios de inclusión se estableció estar matriculado en la asignatura y asistir regularmente a las sesiones durante el semestre. Se excluyeron estudiantes que no completaron los instrumentos o que presentaron respuestas inconsistentes.

La muestra fue probabilística mediante un muestreo aleatorio simple, garantizando así que todos los estudiantes tuviesen la misma oportunidad de ser escogidos. Se utilizó la fórmula de proporciones con un nivel de confianza del 95%, con un margen de error del 5% y una proporción esperada de $p = 0,5$, lo que arrojó una muestra total de 60 estudiantes.

Se utilizó la técnica de encuesta y los instrumentos de toma de datos fueron cuestionarios con escala de *Likert* es, decir con 5 respuestas de tipo ordinal. Esto permitió recopilar información, medir variables y establecer conclusiones. La recolección de estos se realizó de manera presencial durante las sesiones académicas, previa autorización de la Facultad y con el consentimiento informado de los participantes.

3. Resultados y discusión

En esta sección se presenta los resultados obtenidos del análisis de validez y confiabilidad de los instrumentos, que fueron validados por juicio de tres expertos en el área de Tecnología Educativa, certificando la fiabilidad del análisis descriptivo e inferencial de las variables de estudio. El nivel de acuerdo fue superior al 85%, lo que confirma la consistencia conceptual del instrumento. La confiabilidad de los instrumentos fue calculada mediante el coeficiente Alfa de Cronbach. Al respecto, puede verse lo propuesto en la Tabla 1.

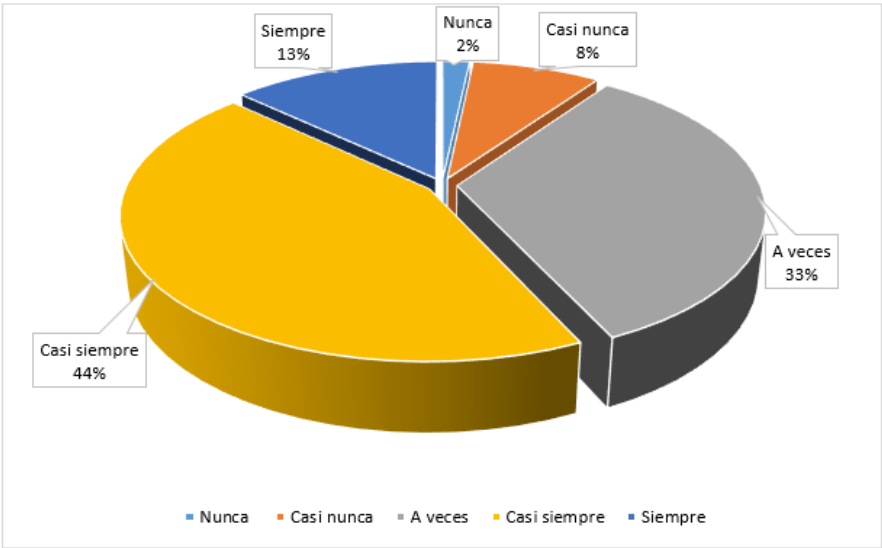
Tabla 1
Resultados de confiabilidad

Variables	Alfa de Cronbach	Items
Aplicativo Socrative	0,925	20
Evaluación educativa	0,902	20

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Los resultados obtenidos son 0,925 y 0,902. Por lo tanto, los instrumentos diseñados para cada variable que constan de 20 preguntas, presentan consistencia interna.
Para el análisis descriptivo, que se observa en la Gráfico I, el 44% de los

estudiantes detallaron “Casi siempre” que es mayoritaria, un 33% detallaron “A veces” y un 13% detallaron “Siempre”, por lo tanto, la variable *Aplicativo Socrative* es aceptada favorablemente.

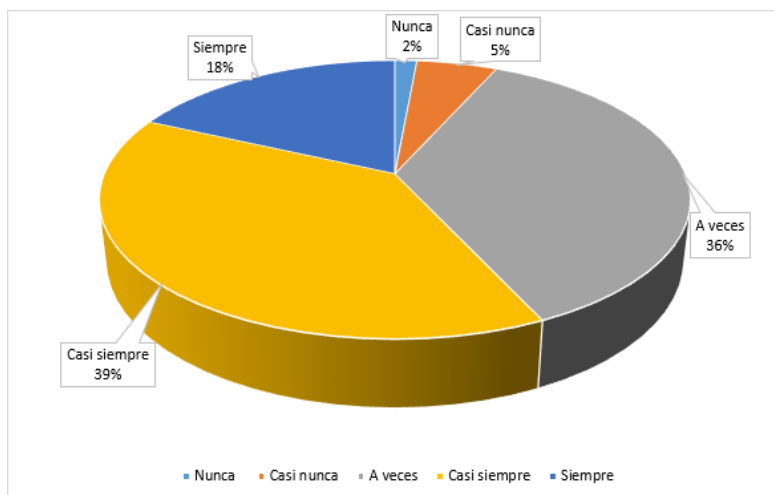


Fuente: Elaboración propia, 2025.

Gráfico I: Porcentual de la variable *Aplicativo Socrative*

Estos resultados indican que el uso de la aplicación es percibido de forma positiva, situándose en las frecuencias más altas en la categoría “Siempre” y “Casi Siempre”, evidenciando la aceptación favorable.
En cuanto a la Gráfica II, se detalla que el 39% de los estudiantes detallaron “Siempre” que es mayoritaria, un 36%

respondieron “a veces” y un 18% detallaron “Siempre”, por lo tanto, la variable evaluación educativa es aceptada favorablemente. Estos resultados muestran una tendencia similar, con alta frecuencia de respuestas en la categoría “Siempre”, lo cual evidencia una valoración positiva del proceso evaluativo en la asignatura.



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Gráfico II: Porcentual de la variable evaluación educativa

En cuanto a la prueba de normalidad de datos, la Tabla 2, detalla que el 39% de los estudiantes la opción “Siempre” es mayoritaria. De igual forma, un 36% respondieron “a

veces” y un 18% detallaron “Siempre”, por lo tanto, la variable evaluación educativa es aceptada favorablemente.

Tabla 2
Normalidad de datos

	Pruebas de normalidad					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.
V1	0,091	60	0.200*	0,972	60	0.180
V2	0,125	60	0.021	0,944	60	0.008
D1	0,219	60	0.000	0,886	60	0.000
D2	0,214	60	0.000	0,916	60	0.001
D3	0,177	60	0.000	0,933	60	0.003

Nota: * Esto es un límite inferior de la significación verdadera. a. Corrección de significación de Lilliefors.

Fuente: Elaboración propia, 2025.

Como puede apreciarse, la variable Aplicativo *Socrative*, con materiales concretos el *sig* o *p-value* es igual 0,180, dado que este valor es mayor a 0,05. De esto se infiere que los datos provienen de una distribución normal. En lo tocante a la variable evaluación educativa, el *sig* o *p-value* es igual 0,008, dado que este

valor es menor a 0,05 se infiere que los datos no provienen de una distribución normal, por lo que presenta distribución asimétrica.

Lo anterior evidencia que una de las variables presenta distribución asimétrica y la otra simétrica por lo que hay discordancia. En ese sentido, para efectuar la prueba de hipótesis

correlacional se deberá utilizar el estadístico no paramétrico Rho de *Spearman*, puesto que se poseen variables categóricas ordinales.

Por esta razón, al probar la hipótesis general se observa una correlación moderada en el coeficiente Rs de *Spearman* = 0,509. Para el contraste se analizó el *p-value* = 0,000 que es menor que 0,05 y se prueba favorablemente la hipótesis general. En conclusión, existe relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación académica en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE en Perú.

Al probar la hipótesis específica H1, se observa una correlación moderada en el coeficiente Rs de *Spearman* = 0,540. Para el contraste de la hipótesis se analizó el *p-value* = 0,000 menor que 0,05. Es decir, no superó el nivel de significancia permitida del 5% por consiguiente, se prueba favorablemente la hipótesis específica H1. En conclusión, existe relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación formativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE en Perú.

Al probar la hipótesis específica H2, se observa una correlación moderada en el coeficiente Rs de *Spearman* = 0,488. Para el contraste de la hipótesis se analizó el *p-value* = 0,000 menor que 0,05. Es decir, no superó el nivel de significancia permitida del 5% por lo que se prueba favorablemente la hipótesis específica H2. En conclusión, existe relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación sumativa en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE en Perú.

De igual manera, al probar la hipótesis específica H3 se observa correlación moderada en el coeficiente Rs de *Spearman* = 0,485. Para el contraste de la hipótesis se analizó el *p-value* = 0,000 menor que 0,05. Es decir, no superó el nivel de significancia permitida del 5% por lo que se prueba favorablemente la hipótesis H3. En conclusión, existe relación significativa entre el Aplicativo *Socrative* y la evaluación diagnóstica en los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la UNE en Perú.

Los hallazgos estadísticos obtenidos, que demuestran una correlación moderada

y significativa entre el uso del Aplicativo *Socrative* y las dimensiones de la evaluación académica (formativa, sumativa y diagnóstica), convergen con lo expuesto por Bello y Merino (2017). Estos autores implementaron la herramienta como parte de las rutinas docentes, aprovechando el vínculo cotidiano de los estudiantes con sus dispositivos móviles para generar una retroalimentación ágil y situada. Al igual que en el presente estudio, su investigación destaca que la capacidad de mostrar resultados en tiempo real no solo facilita la evaluación, sino que actúa como un catalizador de la reflexión metacognitiva en el alumnado.

Asimismo, la percepción favorable registrada en este estudio (donde más del 50% de los estudiantes se ubican en las categorías “Siempre” y “Casi siempre”) guarda coherencia con la experiencia de Bello y Merino (2017), quienes tras dos años de aplicación defendieron que *Socrative* incrementa el compromiso, la participación y la retención de contenidos. Esta coincidencia en las investigaciones refuerza la premisa de que la herramienta va más allá de la medición de conocimientos para convertirse en un catalizador del proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un entorno cooperativo y proactivo.

Conclusiones

De los resultados obtenidos se puede precisar que el Aplicativo *Socrative* es una herramienta que responde a las exigencias de la sociedad digital, teniendo impactos profundos en los procesos evaluativos sobre los estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Universidad Nacional de Educación en Perú. A través del análisis estadístico, se determinó que existe una relación moderada, pero positiva entre el uso del aplicativo y la evaluación académica, lo que puede interpretarse como que, a medida que los estudiantes interactúan con la aplicación, se ven mejoradas sus capacidades y percepciones sobre las disciplinas cursadas y el proceso evaluativo.

De igual forma, se evidenció una relación moderada entre el *Socrative* y los modos de evaluación utilizados en la universidad, tales como la formativa, la sumativa y la diagnóstica, lo que deja en claro que la herramienta no solo se limita a ofrecer retroalimentación inmediata o monitoreo, sino que, a la larga, favorece el desarrollo de competencias y el pensamiento crítico. Estos resultados coinciden con los postulados ofrecidos en la fundamentación teórica, especialmente en lo tocante a cómo esta herramienta dinamiza el aula de clases, promueve la participación y la autonomía estudiantil.

En cuanto al análisis de confiabilidad, se observó solidez metodológica en los instrumentos; mientras que los análisis descriptivos mostraron la aceptación del aplicativo y de la forma de evaluar planteada por el mismo. Ello refleja que los entornos en los cuales se usan tecnologías disruptivas, se adecuan de mejor forma a los estudiantes y a sus necesidades.

Estos resultados permiten afirmar que el Aplicativo *Socrative* fortalece la innovación educativa, mejora las formas de evaluación y promueve prácticas andragógicas orientadas hacia las mejoras de la educación digital. Por ello, se plantea como recomendaciones a la Universidad Nacional de Educación (UNE) del Perú lo siguiente: En primer lugar, integrar de manera progresiva el Aplicativo *Socrative* en los cursos de la Facultad de Ciencias, específicamente en aquellos que contengan cátedras como matemática, informática y ciencias básicas, de modo que la retroalimentación contaste mejore las capacidades estudiantiles y fomente el aprendizaje activo. Asimismo, alfabetizar al profesorado en el uso de herramientas digitales, no sólo en la dimensión tecnológica, sino en lo referido a lineamientos éticos, didácticos y andragógicos, centrados en las metodologías activas actuales.

Complementariamente, fortalecer la infraestructura tecnológica de la institución, de modo que el saber sea democratizado y de acceso libre para todos los estudiantes, así como diseñar estrategias de seguimiento para

evaluar el impacto de *Socrative* y de otras aplicaciones tecnológicas en la planificación curricular, el uso de los estudiantes y la gestión en el aula de clases.

Entre las principales fortalezas de esta investigación puede destacarse su actualidad para la formación docente en el Perú y el diseño metodológico adecuado para establecer relaciones sólidas entre las variables estudiadas, lo que se refleja en la coherencia entre la teoría, la metodología y el análisis estadístico ofrecido. Empero, también se reconocen sus limitaciones, como el tamaño de la muestra ($n = 60$), lo que limita la capacidad de generalizar resultados en otras facultades, así como la limitación tecnológica, puesto que las percepciones sobre el uso de esta aplicación dependen, en gran medida, de la disponibilidad o no del acceso al *Internet* por parte de los estudiantes.

Como futuras líneas de investigación se propone la realización de estudios longitudinales sobre el uso continuo de *Socrative* en distintos semestres y carreras, comparando grupos de distintos niveles. Asimismo, se propone la realización de investigaciones cualitativas que evidencien la percepción de los docentes sobre el uso de esta y otras herramientas, su experiencias positivas y negativas, además de la vinculación con otras aplicaciones.

Referencias bibliográficas

- Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., Lozano-Segura, M. D. C., y Casiano, C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1055>
- Alvarado, J. (2023). Teoría del caos y su incidencia sobre la teoría de gestión. *IPSA Scientia, Revista Científica Multidisciplinaria*, 8(2), 10-23. <https://>

- doi.org/10.25214/27114406.1592
- Bello, A. y Merino, J. (2017). Socrative para dinamizar el aula. *Working Papers on Operations Management*, 8(S), 72-75. <http://dx.doi.org/10.4995/wpom.v8i0.7167>
- Benavides, R. M., Jácome, S. P., León, J. G., y Londo, F. P. (2025). Transformaciones en la educación superior: Adaptabilidad y resiliencia frente a la nueva normalidad. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXXI(1), 216-233. <https://doi.org/10.31876/rcs.v31i1.43503>
- Castells, M. (Ed.) (2019). *La sociedad red: Una visión global*. Alianza Editorial.
- Churkin, O. M. (2017). Gameificação na Educação - O Quizz Socrative como processo maiêutico nos logradouros soteropolitanos. *Plurais - Revista Multidisciplinar*, 2(3), 78-88. <https://doi.org/10.29378/plurais.2447-9373.2017.v2.n3.78-88>
- Espina-Romero, L. C. (2022). Procesos de Enseñanza-Aprendizaje Virtual durante la COVID-19: Una revisión bibliométrica. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(3), 345-361. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i3.38479>
- Gallegos, A. L., Bazán, J. A., Bouroncle, M. R., y Zea, E. (2023). Reforma en las leyes universitarias peruanas. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXIX(2), 456-470. <https://doi.org/10.31876/rcs.v29i2.39988>
- Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. D. P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill/Interamericana Editores S.A. de C.V.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780199256044.001.0001>
- León, A. R., y Pérez, C. E. (2019). Análisis estadístico en investigaciones positivistas: medidas de tendencia central. *ORBIS. Revista Científica Electrónica de Ciencias Humanas /Scientific e-journal of Human Sciences*, 15(43), 71-81.
- Morán, F. E., Morán, F. L., Morán, F. J., y Sánchez, J. A. (2021). Tecnologías digitales en las clases sincrónicas de la modalidad en línea en la Educación Superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVII(3), 317-333. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i3.36772>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura -UNESCO (2019). Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Pimenta, H. B., Giffoni, E. D. F., Costa, V., De Moura, A., Morano, D. A. C. M., Silva, C., Façanha, J. E., y Santos, G. (2024). O Socrative no ensino de ciências: uma revisão integrativa. *Cuadernos de Educación y Desarrollo - QUALIS A4*, 16(1), 680-696. <https://doi.org/10.55905/cuadv16n1-037>
- Riveiro, T. M., y Costa, C. L. (2024). O Uso do Aplicativo Socrative como Ferramenta de Diagnóstico e Intervenção no Ensino da Matemática. *Anais CIET: Horizonte*, 4(1), 1-8. <https://ciet.ufscar.br/submissao/index.php/ciet/article/view/1573>
- Rocha, E., Moreira, C. H., y Romero, A. y (2023). Quiz com Aplicativo Socrative para o desenvolvimento de conceitos de física moderna. *Revista do Professor de Física*, 6(3), 12-32. <https://doi.org/10.26512/rpf.v6i3.42702>
- Ruiz-Ruiz, M. F., Fernández-Peñuelas, I., Paucar-Lecaros, B., y Sallandt, U. (2025). Charla futurista con Inteligencia Artificial: Explorando

- su impacto en la Educación Superior de América Latina. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXXI(2), 400-420. <https://doi.org/10.31876/rcs.v31i2.43775>
- Sanches, M. A., y Rincon, M. (2019). O uso do Aplicativo Socrative como ferramenta de engajamento no processo de aprendizagem: uma aplicação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação no ensino de Física. *Research, Society and Development*, 9(3), 1 e51932335. <https://doi.org/10.33448/rsd-v9i3.2335>
- Sosa, J. J., Bethencourt, A., Castellanos, D., y Area, M. (2023). Plataformas digitales educativas y justicia formativa. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 31(132). <https://doi.org/10.14507/epaa.31.7923>
- Valdez, L. S., Sánchez, J. O., y Lescano, G. S. (2023). Evaluación formativa: retroalimentación, estrategias e instrumentos. *Revista Educación*, 47(2). <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.53987>
- Velásquez, O., Apaza, E. V., Medina, D. E., y Blanco, L. F. (2022). Exclusión educativa en Perú: Desde las épocas prehispánicas hasta el bicentenario de la República. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, XXVIII(4), 470-483. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i4.39142>