



Uso de la plataforma Quizizz como recurso tecnológico en el Aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de Nivel Principiante de la Universidad Técnica de Babahoyo

The use of Quizizz as a technological tool in the English Language Learning for Beginner Level Students at the Technical University of Babahoyo

O uso do Quizizz como ferramenta tecnológica na aprendizagem da língua inglesa para alunos do nível principiante na Universidade Técnica de Babahoyo

Erika Paola García-León ^I

egarcia@utb.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-8203-6434>

Alba Paulette León-Morán ^{II}

aleonm@utb.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0004-4868-4058>

María Grazzia González-Quinto ^{III}

mgonzalezq@utb.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0003-3593-5383>

Miguel Esteban Beltrán-Moreno ^{IV}

mebeltranm@utb.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9981-9873>

Correspondencia: egarcia@utb.edu.ec

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 27 de agosto de 2024 * **Aceptado:** 21 de septiembre de 2024 * **Publicado:** 24 de octubre de 2024

- I. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- II. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- III. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.
- IV. Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador.

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo evaluar el impacto de la plataforma Quizizz en el aprendizaje del idioma inglés entre estudiantes de nivel principiante de la Universidad Técnica de Babahoyo. Se investigó cómo esta herramienta tecnológica, basada en la gamificación, influye en el rendimiento académico a través de actividades relacionadas con la escritura, la comprensión auditiva, la expresión oral y el vocabulario. La metodología utilizada consistió en una evaluación diagnóstica inicial y una evaluación final en tres paralelos, abarcando un total de 216 estudiantes. Para el análisis de los resultados, se aplicaron pruebas estadísticas como la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov y la correlación de Pearson, utilizando el software SPSS. Los resultados indicaron diferencias significativas en el rendimiento académico de los estudiantes, particularmente en las relaciones entre las habilidades de escritura y expresión oral, así como entre vocabulario y comprensión auditiva. Aunque algunas correlaciones fueron débiles, se observó una mejora general en las calificaciones tras el uso de Quizizz. En conclusión, Quizizz se presenta como una herramienta eficaz para mejorar la motivación y el desempeño académico, proporcionando un entorno de aprendizaje interactivo y divertido que permite a los estudiantes participar activamente y recibir retroalimentación inmediata. Los docentes también destacaron su utilidad para personalizar la enseñanza y fomentar la participación activa en el proceso de aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje del idioma inglés; Desempeño académico; Entornos virtuales de aprendizaje; Gamificación; Herramientas tecnológicas.

Abstract

This article aims to evaluate the impact of the Quizizz platform on English language learning among beginner-level students at the Technical University of Babahoyo. It investigated how this technological tool, based on gamification, influences academic performance through activities related to writing, listening, speaking, and vocabulary. The methodology used consisted of an initial diagnostic assessment and a final assessment in three parallels, covering a total of 216 students. For the analysis of the results, statistical tests such as the Kolmogorov-Smirnov normality test and Pearson correlation were applied, using the SPSS software. The results indicated significant differences in the academic performance of the students, particularly in the relationships

between writing and speaking skills, as well as between vocabulary and listening comprehension. Although some correlations were weak, a general improvement in grades was observed after using Quizizz. In conclusion, Quizizz is presented as an effective tool to improve motivation and academic performance, providing an interactive and fun learning environment that allows students to actively participate and receive immediate feedback. Teachers also highlighted its usefulness in personalizing teaching and encouraging active participation in the learning process.

Keywords: English language learning; Academic performance; Virtual learning environments; Gamification; Technological tools.

Resumo

O objetivo deste artigo é avaliar o impacto da plataforma Quizizz na aprendizagem da língua inglesa entre os alunos do nível principiante da Universidade Técnica de Babahoyo. Investigou-se como esta ferramenta tecnológica, baseada na gamificação, influencia o desempenho acadêmico através de atividades relacionadas com a escrita, compreensão oral, expressão oral e vocabulário. A metodologia utilizada consistiu numa avaliação diagnóstica inicial e numa avaliação final em três paralelas, abrangendo um total de 216 alunos. Para análise dos resultados foram aplicados testes estatísticos como o teste de normalidade de Kolmogorov-Smirnov e correlação de Pearson, utilizando o software SPSS. Os resultados indicaram diferenças significativas no desempenho acadêmico dos alunos, principalmente nas relações entre as competências de escrita e expressão oral, bem como entre o vocabulário e a compreensão oral. Embora algumas correlações tenham sido fracas, foi observada uma melhoria geral nas pontuações após a utilização do Quizizz. Concluindo, o Quizizz apresenta-se como uma ferramenta eficaz para melhorar a motivação e o desempenho acadêmico, proporcionando um ambiente de aprendizagem interativo e divertido que permite aos alunos participar ativamente e receber feedback imediato. Os professores destacaram também a sua utilidade para personalizar o ensino e incentivar a participação ativa no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem da língua inglesa; Desempenho acadêmico; Ambientes virtuais de aprendizagem; Gamificação; Ferramentas tecnológicas.

Introducción

Con la educación en línea, los estudiantes tienen la flexibilidad de acceder a sus clases desde diversos dispositivos portátiles, como laptops, celulares o tabletas. Este acceso se ha vuelto posible gracias al continuo avance tecnológico y la amplia disponibilidad de dispositivos móviles que permiten la conexión a Internet. El enfoque centrado en la red ha transformado significativamente la manera en que interactuamos con la Red. En tiempos anteriores, la mayoría de las personas accedían a Internet a través de un solo dispositivo, comúnmente un ordenador de escritorio o portátil. En ese contexto, los datos e información se almacenaban principalmente en discos duros locales. (Dans, 2009).

Uno de los desafíos fundamentales es la creciente brecha digital, que se ha vuelto más evidente que nunca. No todos los estudiantes disfrutan de un acceso equitativo a los recursos tecnológicos y a una conexión a Internet estable. Esta disparidad ha exacerbado las desigualdades educativas, especialmente para aquellos con recursos económicos limitados. Además, el cuerpo docente se ha visto obligado a adaptarse rápidamente a esta nueva modalidad de enseñanza, sin contar con una preparación exhaustiva. La transición a la educación en línea ha demandado una curva de aprendizaje acelerada y la adquisición de nuevas habilidades y herramientas tecnológicas. (Castellano Gil et al., 2021).

El aprendizaje en entornos en línea brinda beneficios como el fomento del desarrollo de habilidades comunicativas y relaciones simétricas, además de propiciar la creación de espacios interactivos de aprendizaje. No obstante, también plantea desafíos, como la falta de compromiso y experiencia por parte de los estudiantes, la comunicación menos efectiva y las limitaciones inherentes a la ausencia de señales no verbales. Cabe señalar que el artículo no especifica la manera en que los estudiantes organizan internamente el trabajo colaborativo en línea. (Cotán Fernández et al., 2021).

El distanciamiento social ocasionado por la pandemia del Covid-19, planteó retos novedosos en la enseñanza- aprendizaje del inglés como lengua extranjera, así como en otras disciplinas académicas. A pesar de que la tecnología facilita el acceso a una amplia variedad de recursos y eventos desde distintas ubicaciones, el aprendizaje del inglés continúa siendo un desafío para muchos estudiantes, ya sea por dificultades en la expresión oral o por no cumplir con los rigurosos criterios de las pruebas estandarizadas. La instrucción del inglés como lengua extranjera ha experimentado transformaciones notables debido a la nueva realidad impuesta por el distanciamiento social. Aunque la tecnología proporciona recursos y oportunidades de aprendizaje,

persisten desafíos relacionados con aspectos culturales, infraestructurales, de conectividad y estrategias pedagógicas. No obstante, la interacción entre profesores y estudiantes puede darse de manera asincrónica o sincrónica, dependiendo de las circunstancias y las herramientas disponibles. (García Arias et al., 2021).

Por otro lado, la gamificación se define como la integración de elementos de diseño propios de los videojuegos en contextos que no tienen una naturaleza lúdica. También se la conceptualiza como la aplicación de la mecánica del juego en actividades no vinculadas directamente con juegos. Su finalidad es estimular la acción, fomentar el aprendizaje y abordar problemas específicos. La gamificación busca inducir ciertos comportamientos en las personas mediante la aplicación de estrategias de juego en contextos diversos. Los juegos pueden ejercer un impacto positivo en el ámbito educativo al resultar más atractivos para los estudiantes en comparación con la instrucción tradicional. La implementación de juegos en el aula tiene el potencial de transformar el actual sistema educativo hacia modelos de enseñanza y aprendizaje más modernos. Una manera de incorporar los juegos en el ámbito educativo es a través de la "gamificación", que implica el empleo de mecánicas de juego en entornos no lúdicos. (Palma Cedeño et al., 2021).

Una estrategia efectiva para potenciar el aprendizaje de un idioma extranjero es a través del empleo de herramientas tecnológicas, y en este contexto, la plataforma Quizizz se destaca por su enfoque interactivo y divertido al incorporar elementos de juego para motivar activamente a los estudiantes en su participación y proceso de aprendizaje. Los educadores cuentan con la flexibilidad de crear cuestionarios personalizados o utilizar los ya disponibles en la plataforma. Una característica sobresaliente de Quizizz radica en su capacidad para ser utilizado tanto de manera individual como en competencia directa con otros estudiantes. Durante el juego, los estudiantes acumulan puntos y pueden dar seguimiento a su progreso a medida que avanzan en el cuestionario. Al finalizar, reciben retroalimentación inmediata sobre sus respuestas y puntajes. Esta plataforma se distingue como una herramienta de evaluación formativa, brindando a docentes y estudiantes la oportunidad de practicar y aprender de manera gamificada. (Laura et al., 2021).

La presente investigación tiene como objetivo evaluar cómo la plataforma Quizizz influye en el aprendizaje del idioma inglés a través de entornos virtuales.

Marco teórico

Tecnologías de la información y comunicación (TIC)

Es esencial definir la función del docente en el contexto actual, ya que requiere planificar métodos innovadores de enseñanza y aprendizaje. Los educadores se enfrentan al desafío de experimentar cambios significativos debido a la evolución de la sociedad, la tecnología y las necesidades de los estudiantes. Los enfoques tradicionales ya no son suficientes para abordar los retos actuales. Para adaptarse a las demandas de los estudiantes contemporáneos, los docentes deben explorar y adoptar nuevas formas de enseñanza. En este sentido, es crucial que desarrollen competencias que vayan más allá del conocimiento teórico y fomenten la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. (Acebedo Duque et al., 2020).

Las competencias de los maestros no se limitan a habilidades aisladas; por el contrario, están formadas por una combinación de diversos elementos que posibilitan acciones eficaces en situaciones específicas. Estas competencias implican el desarrollo de habilidades prácticas que cada individuo adquiere a través de la experiencia. La adquisición de conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, componentes sociales y de comportamiento conforman una combinación integral que capacita a cada persona para llevar a cabo acciones efectivas en diversos escenarios y circunstancias (Cejas Martínez et al., 2019).

En cuanto al nivel de conocimientos básicos en tecnologías de la información y comunicación (TIC), los maestros pueden utilizar metodologías educativas que involucren el uso de la tecnología (García Cabanillas et al., 2020).

Algunos puntos esenciales a considerar son:

Competencias del uso de las TIC: En la cual se desarrollan habilidades y conocimientos para manejar herramientas tecnológicas como computadores, software educativo, internet y dispositivos móviles.

- 1. Metodologías educativas:** Permiten que los estudiantes y los maestros utilicen las TIC como parte de su enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de juegos educativos, recursos en línea o laboratorios de informática.
- 2. Contenidos de internet:** Permiten acceder a contenidos educativos que se encuentra en la WEB, como recursos multimedia o plataformas educativas.

3. **Complemento de enseñanza tradicional:** Las TIC se integran de manera complementaria a la enseñanza tradicional con la finalidad de enriquecer la experiencia educativa con la utilización de múltiples recursos y materiales didácticos.
4. **Interactividad:** Otorga una mayor interacción entre maestro y alumno optimizando de esta manera la participación y compromisos de los estudiantes de aprender.
5. **Integración curricular:** El propósito de las competencias de las TIC es poder alcanzar los objetivos curriculares que se establezcan en un plan de estudios de las diferentes materias.
6. **Inclusión y acceso:** En busca de garantizar la utilización de la tecnología de manera efectiva, desarrollando las habilidades necesarias, y promoviendo la inclusión digital y el acceso a nuevas oportunidades educativas tanto de maestros y alumnos en un mundo que cada vez se torna más tecnológico.

Gamificación

El núcleo central de la gamificación radica en la aplicación de principios y elementos de juego en la enseñanza con el fin de incrementar la participación, motivación e interacción de los estudiantes. La gamificación tiene como objetivo aprovechar la naturaleza intrínseca de la motivación que proporciona el juego, aplicándola en diversos contextos para alcanzar objetivos específicos. (Deterding, 2012).

(Ortiz-Colón et al., 2018) Considera que, la gamificación es una herramienta sumamente efectiva que estimula el compromiso y promueve el "engagement" durante el proceso de aprendizaje. El término "engagement" se refiere a la participación activa y la conexión emocional de los estudiantes con las actividades didácticas. La gamificación tiene un impacto significativo al integrar elementos de juego en los procesos educativos, permitiendo a los docentes crear un entorno estimulante y motivador.

Las claves de motivación son esencial para diseñar juegos y estrategia de gamificación efectiva para atraer diferentes tipos de participantes. Entre las claves de motivación influyen en el diseño de actividades gamificadas: Necesidades básicas, logro, competencia, recompensas intrínsecas, progresos visibles, conexión social, narrativa atractiva, autonomía, elección y feedback continuo. Conocer estas claves y como influyen en los estudiantes es fundamental para diseñar juegos y estrategias gamificadas que sean efectivas y atractivas (Valderrama, 2015).

Plataformas digitales

La existencia de diferentes plataformas digitales produjo un impacto significativo dentro del campo de la enseñanza y por las facilidades que otorga a sus usuarios. Sin embargo, se cuenta con una descripción precisa de lo que implica. Debido a esto se han ejecutado diversos estudios en los cuales se busca encontrar una concordancia entre la enseñanza tradicional y el uso de plataformas tecnológicas (De Reuver et al., 2018).

La evolución de las TIC ha inducido al desarrollo de diverso software dando lugar a la utilización de modernas herramientas informáticas con diversas funcionalidades y aplicaciones en diversas áreas como: sistemas de gestión empresarial, herramientas de análisis de datos, cloud, aplicaciones móviles, inteligencia artificial, plataformas interactivas entre otras. Son algunas de las áreas en las que tuvo un impacto positivo permitiendo desarrollar herramientas más sofisticadas y eficaces para mejorar el aprendizaje (Saiz-Álvarez et al., 2020).

La plataforma quizzz permite a los maestros evaluar a los estudiantes mediante la elaboración de cuestionarios interactivos (Roman, 2023). Estos pueden ser:

1. **Respuesta múltiple:** en la cual los estudiantes solo pueden seleccionar una sola respuesta como correcta.
2. **Casilla de verificación:** Los estudiantes deberán escoger varias opciones que ellos consideren correctas.
3. **Completar el espacio en blanco:** en este tipo de cuestionario el estudiante debe escribir en un casillero su respuesta con un máximo de 160 caracteres.
4. **Respuesta abierta:** Esta tiene un máximo de 1000 caracteres que el estudiante puede utilizar para argumentar y desarrollar su respuesta.
5. **Encuesta:** Utilizada para determinar información determinada de los estudiantes, seleccionando una o varias respuestas sobre un tema determinado.

Enseñanza del idioma inglés

El idioma inglés se ha convertido en una lengua muy importante a nivel mundial utilizada ampliamente en la educación, comunicación internacional, turismo, economía, tecnología, ciencia y diplomacia, la expansión de esta se da por la influencia cultural e histórica de países anglófonos

como Estados Unidos y Reino Unido, es importante reconocer que el inglés se volvió ampliamente aceptado como un medio de comunicación a nivel mundial (Jerry & Yunus, 2021).

El inglés es enseñado y aprendido ampliamente en todo el mundo al ser una lengua franca global. Debido a su amplia utilidad, la enseñanza y aprendizaje del inglés ha adquirido una vital importancia en muchos sistemas educativos en todo el mundo, tanto, instituciones, escuelas, academias y diversas plataformas ofrecen cursos con la finalidad de satisfacer la necesidad de las personas por aprender este idioma (Ni et al., 2020).

Qin, Z (2018) dice que las cuatro principales destrezas para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés son las siguientes:

1. **Comprensión auditiva (Listening):** Esta destreza se basa en la capacidad de cada persona de comprender el idioma inglés mientras se escucha a otra persona en una conferencia, conversación, programa de televisión entre otros.
2. **Expresión oral (Speaking):** Se refiere a la habilidad de poder comunicarse verbalmente, los estudiantes trabajan su pronunciación, fluidez y vocabulario.
3. **Lectura (Reading):** Enfocada en la comprensión del inglés mediante lecturas ya sea en libros, periódicos, revistas o sitios web.
4. **Escritura (Writing):** Es la capacidad de expresar ideas a través de textos, en esta destreza los estudiantes trabajan gramática, vocabulario y estructura.

En la década de 1980, la utilización de juegos para la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés era una herramienta pedagógica esencial para hacer la clase más divertida y motivadoras. Los juegos se consideran una forma divertida para poder aprender vocabulario, estructuras gramaticales y avivar la interacción entre los estudiantes (Hilliard & Kargbo, 2017).

Con el pasar del tiempo, en enfoque de aprendizaje basado en juegos a evolucionado abarcando un enfoque más amplio en la educación. Los juegos ya no solo son considerados para hacer las clases más atractivas y divertidas, sino, convertirse en una importante herramienta para mejorar el proceso de aprendizaje y comprensión de muchos conceptos curriculares (Lim & Yunus, 2021).

Metodología

La muestra comprendió la evaluación de 216 estudiantes distribuidos en tres paralelos del primer nivel de la Universidad Técnica de Babahoyo. El objetivo es verificar cómo la utilización de la

plataforma digital Quizizz influye en el rendimiento académico de los estudiantes a través de diversas actividades, tales como writing, listening, speaking y vocabulary.

En una primera instancia, se llevaron a cabo una evaluación diagnóstica y una evaluación final. Para el análisis estadístico de los datos, se realizó una prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov con el propósito de determinar posibles diferencias. Además, se llevó a cabo una prueba de correlación de Pearson y una regresión lineal simple para medir la relación entre las variables evaluadas. El estudio estadístico se ejecutó utilizando el software SPSS Statistics 2023. (Statistics, 2012).

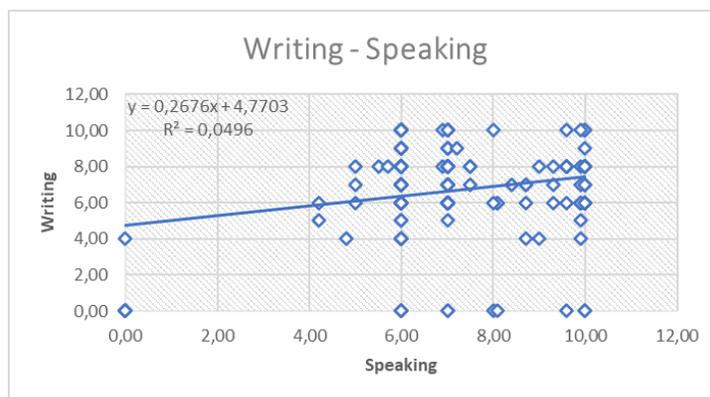
Resultados y discusión

Una vez completada la prueba de normalidad de Kolmogórov-Smirnov, se obtuvo un resultado de 0.00, siendo inferior al valor $P < 0,05$. Esto descarta la hipótesis nula y respalda la hipótesis alternativa, indicando que hay diferencias significativas entre los tratamientos.

En cuanto a la prueba de correlación de Pearson con las notas del examen diagnóstico, se estableció una relación significativa entre las variables writing – speaking, con un valor de significancia de 0,00, que, al ser menor que $P < 0,01$, confirma su alta significación. Además, se observó un valor de correlación r de Pearson de 0,234, que, según la escala de Hernández et al. (2016), sugiere una correlación positiva muy débil.

La aplicación de una regresión lineal simple permitió demostrar la correlación r de Pearson entre las variables writing – speaking. Esto reveló que hay datos significativamente alejados de la línea de tendencia, especialmente aquellos pertenecientes a estudiantes que no tuvieron un rendimiento óptimo en una de las dos destrezas evaluadas.

Figura 1



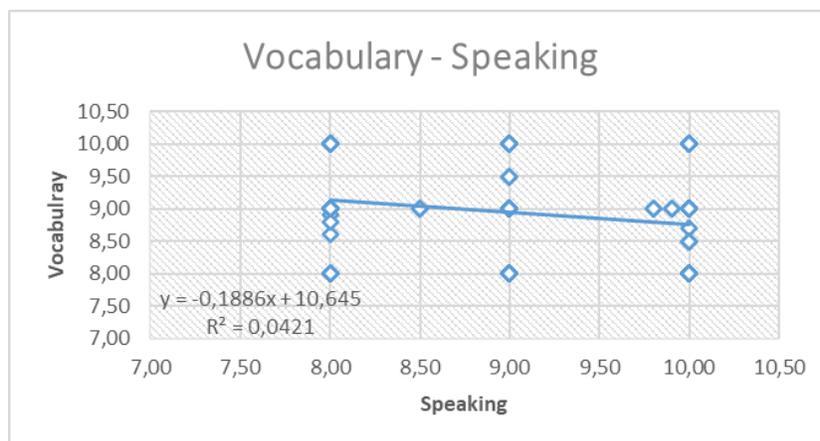
Nota. Regresión lineal de variables Writing - Speaking la cual expresa que existen datos atípicos al estar más alejados de la línea de tendencia.

En relación con la prueba de correlación de Pearson aplicada a las notas del examen final, se observaron asociaciones significativas entre las variables. En particular, se identificó una relación entre las destrezas vocabulary – listening, con un valor de significancia de 0,027 y una correlación r de Pearson de 0,150. Esta correlación, aunque positiva, es catalogada como muy débil, sugiriendo que ambas destrezas tienen una influencia sutil y gradual entre sí, contribuyendo a mejoras más discretas o leves (ver gráfico 2).

En cuanto a la relación entre speaking – vocabulary, se encontró una significancia de 0,12 y una correlación r de Pearson de -0,169, representando una correlación negativa muy débil. Esto indica que el aprendizaje de una destreza no influye significativamente en el aprendizaje de la otra (ver gráfico 3).

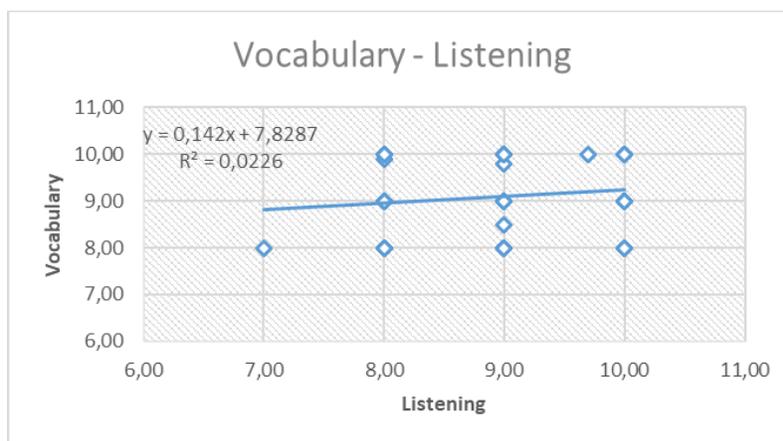
La relación entre speaking – writing también fue evidente, con un valor de significancia de 0,031 y una correlación r de Pearson de 0,146. Siguiendo la escala de Hernández et al. (2016), esta correlación positiva muy débil sugiere que el aprendizaje de una destreza contribuye de manera exponencial al aprendizaje de la otra (ver figura 4).

Figura 2



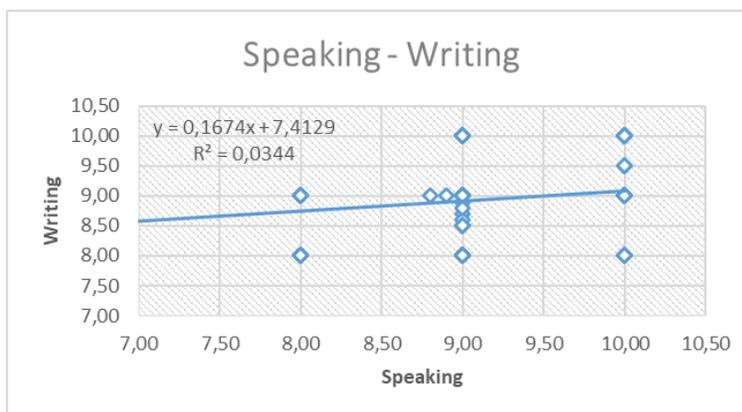
Nota. Regresión lineal de las variables vocabulary – listening, en la cual se observa la relación entre ambas variables debido que los valores se encuentran más cerca de la línea de tendencia central.

Figura 3



Nota. Regresión lineal vocabulary – speaking donde se observa relación inversa que existe entre ambas variables.

Figura 4



Nota. Regresión lineal speaking – writing que los datos se encuentran cerca de la línea de tendencia central.

Estrella Yáñez & Sierra Álvarez (2022), establece que el uso de Quizizz permitirá a los estudiantes mejorar su creatividad, habilidades y aprendizaje independiente, ya que esta plataforma ofrece actividades interactivas y divertidas que fomentan la participación activa entre los estudiantes. Además, Quizizz permite a los profesores realizar un seguimiento del progreso de cada estudiante, dándoles la capacidad de adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de cada estudiante. según resultados que obtuvieron muestran que el 80% de los estudiantes logro un buen nivel de desempeño con la utilización de la plataforma Quizizz. Esto demuestra que Quizizz es una herramienta eficaz para el rendimiento académico de los estudiantes.

Adicionalmente, el uso de esta plataforma fomenta la comunicación entre los estudiantes al permitirles participar en competencias amigables en tiempo real. Según Manco Carhuavilca (2022), Quizizz se presenta como una herramienta práctica que ofrece una experiencia de aprendizaje que combina juego y evaluación de manera educativa. Esta plataforma proporciona una amplia variedad de preguntas y actividades interactivas, manteniendo a los estudiantes comprometidos y motivados en su proceso de aprendizaje.

La posibilidad de competir en tiempo real añade un incentivo adicional para que los estudiantes participen activamente y demuestren sus habilidades. Esta combinación anima a los estudiantes a involucrarse, al tiempo que estimula el desarrollo de habilidades cognitivas esenciales. Además, Quizizz facilita a los profesores el seguimiento del progreso de sus alumnos, permitiéndoles identificar áreas que requieren mayor apoyo o refuerzo. La capacidad de crear cuestionarios personalizados también les brinda la flexibilidad de adaptar fácilmente el contenido a las necesidades específicas de cada grupo de estudiantes.

Zavala Zapata (2021) manifiesta que, la educación actual está evolucionando hacia enfoques que utilizan herramientas como la gamificación y lo virtual. Estos nuevos enfoques buscan fomentar la participación activa de los estudiantes y promover el aprendizaje colaborativo. Además, se está aprovechando el potencial de las tecnologías digitales para crear experiencias de aprendizaje más interactivas y personalizadas. La combinación de estos enfoques da como resultado un entorno rico y eficiente. Al utilizar Quizizz, los profesores pueden adaptarse a las necesidades de los estudiantes y promover el aprendizaje independiente. Además, la gamificación y los entornos virtuales permiten a los estudiantes aprender de manera más divertida y motivadora, ya que se utilizan elementos de juego y competencia para incentivar su participación. Esto ayuda a mantener su interés y compromiso en el proceso de aprendizaje.

Conclusiones

Los resultados obtenidos reflejan una notable aceptación por parte de los estudiantes del Nivel Principiante de inglés hacia la plataforma Quizizz. Esto se evidencia mediante el alto nivel de participación y entusiasmo observado durante las sesiones de juego. Además, los estudiantes han expresado que la plataforma les resulta beneficiosa para fortalecer sus conocimientos y mejorar su comprensión del idioma inglés. Quizizz no solo se presenta como una herramienta atractiva, sino que también demuestra ser de gran utilidad académica.

La facilidad de uso de la plataforma y la posibilidad de acceder a ella desde cualquier dispositivo han sido aspectos destacados por los estudiantes. Los resultados de las evaluaciones realizadas a través de Quizizz indican un aumento significativo en el rendimiento académico en comparación con métodos tradicionales de enseñanza. Es relevante destacar que la inversión de tiempo y esfuerzo en la elaboración de actividades y cuestionarios en Quizizz ha sido recompensada con excelentes resultados.

Los profesores han encontrado en esta plataforma una herramienta efectiva para motivar a sus estudiantes y fomentar su participación activa en el proceso de aprendizaje. En última instancia, Quizizz tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, mejorando sustancialmente sus calificaciones. Además, la interactividad y el enfoque lúdico de Quizizz han contribuido a un mayor nivel de retención de información y una mejor comprensión de los conceptos, impulsando la confianza y la autoestima de los estudiantes y, por ende, su éxito académico.

Referencias

1. Acebedo Duque, A., Argüello, A., Pineda, B., & Turcios, P. (2020). Competencias Del Docente En Educación Online En Tiempo De Covid-19: Universidades Publicas De Honduras. *Revista De Ciencias Sociales*, 26(2), 206-224. <https://orcid.org/0000-0002-8625-3783>
2. Castellano Gil, J. M., Almagro Lominchar, J., & Fajardo Pucha, Á. B. (2021). Percepción Estudiantil Sobre La Educación Online En Tiempos De Covid-19: Universidad De Almería (España). *Revista Cientific*, 6(19), 185-207. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.19.9.185-207>
3. Cejas Martínez, M., Rueda Manzano, M. J., Cayo Lema, E., & Villa Andrade, L. C. (2019). Formación Por Competencias: Reto De La Educación Superior. *Revista De Ciencias Sociales*, 25(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?>
4. Cotán Fernández, A., García Lázaro, I., & Gallardo López, A. (2021). Trabajo Colaborativo En Línea Como Estrategia De Aprendizaje En Entornos Virtuales: Una Investigación Con Estudiantes Universitarios De Educación Infantil Y Educación Primaria. *Educación*, 30(58). <https://doi.org/10.18800/educacion.202101.007>
5. Dans, E. (2009). Educación Online: Plataformas Educativas Y El Dilema De La Apertura. *Revista De Universidad Y Sociedad Del Conocimiento*, 6(1), 1-9.
6. De Reuver, M., Sørensen, C., & Basole, R. C. (2018). The Digital Platform: A Research Agenda. *Journal Of Information Technology*, 33(2), 124-135. <https://doi.org/10.1057/s41265-016-0033-3>
7. Deterding, S. (2012). Gamification. *Interactions*, 19(4), 14-17. <https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>
8. Estrella Yáñez, I., & Sierra Álvarez, L. (2022). Uso Del Recurso Educativo Digital Quizizz Como Estrategia.
9. García Arias, N., Quevedo Arnaiz, N. N., & Galarza, C. (2021). La Enseñanza Del Inglés En Entornos Virtuales De Aprendizaje En Uniandes. En *Revista Conrado* (Vol. 17, Número 81). Apa.
10. Garcia Cabanillas, J. L., Luengo González, R., & Torres Carvalho, J. L. (2020). La Búsqueda De Información, La Selección Y Creación De Contenidos Y La Comunicación

- Docente (The Search For Information, The Selection And Creation Of Contents And Teacher Communication). *Ried. Revista Iberoamericana De Educación A Distancia*, 23(1), 241-267. <https://doi.org/10.5944/ried.23.1.24128>
11. Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2016). *Metodología De La Investigación*. 6ta Edición Sampieri. Soriano, Rr (1991). *Guía Para Realizar Investigaciones Sociales* (Plaza Y, Vol. 6).
 12. Hilliard, A., & Kargbo, H. F. (2017). Educationally Game-Based Learning Encourages Learners To Be Actively Engaged In Their Own Learning. *International Journal Of Education And Practice*, 5(4), 45-60. <https://doi.org/10.18488/journal.61.2017.54.45.60>
 13. Jerry, M. A., & Yunus, M. (2021). View Of The Use Of «Vocscape» In Vocabulary Acquisition Among Year 2 Pupils In Sarawak. *Malaysian Journal Of Social Sciences And Humanities*. <https://msocialsciences.com/index.php/mjssh/article/view/750/563>
 14. Laura, K., Clavitea, M., Morales, K., & Aza, P. (2021). Aplicación Quizizz Y Comprensión De Textos En Inglés Con El Contenido De La Plataforma Educativa “Aprendo En Casa”. *Revista Innova Educación*, 3(1), 151-159. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.01.007>
 15. Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers’ Perception Towards The Use Of Quizizz In The Teaching And Learning Of English: A Systematic Review. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116436>
 16. Manco Carhuavilca, J. M. (2022). Las Actitudes Hacia La Herramienta “Quizizz” Y El Rendimiento Académico En Estudiantes De Odontología De Una Universidad De Lima, Año 2021.
 17. Ni, C. K., Jong, B., Dison, M. A., Thomas, S. A., Yunus, M. M., & Suliman, A. (2020). Enhancing Malaysian Primary Pupils’ Vocabulary Skills Using Pocable Game And Pear Deck. *International Journal Of Learning, Teaching And Educational Research*, 19(6), 145-160. <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.6.9>
 18. Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification In Education: An Overview On The State Of The Art. *Educacao E Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
 19. Palma Cedeño, M. A., Cevallos Vélez, K. G., Cevallos Vélez, D. L., & Martillo García, N. D. (2021). Estrategias De Gamificación En La Enseñanza Del Idioma Inglés A Través De

- Entornos Virtuales En La Universidad Técnica De Manabí (Vol. 1).
<https://orcid.org/0000-0003->
20. Qin, Z. (2018). A Case Study Of Implementation Of Action Research On Oral English Teaching In Vocational And Technical College. *English Language Teaching*, 11(12), 205.
<https://doi.org/10.5539/elt.v11n12p205>
21. Roman, L. (2023). Quizizz: La Herramienta De Gamificación Que Sirve Para Evaluar. Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/quizizz-herramienta-gamificacion/>
22. Saiz-Álvarez, J. M., Vega-Muñoz, A., Acevedo-Duque, Á., & Castillo, D. (2020). B Corps: A Socioeconomic Approach For The Covid-19 Post-Crisis. *Frontiers In Psychology*, 11.
<https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01867>
23. Statistics, L. (2012). *Spss Statistics. Spearman Correlations (23.A Ed.)*.
24. Valderrama, B. (2015). Los Secretos De La Gamificación: 10 Motivos Para Jugar. [www.Capitalhumano.Es](http://www.capitalhumano.es)
25. Zavala Zapata, K. P. (2021). *Uso De Quizizz Como Estrategia Didáctica De Gamificación Para El Aprendizaje Por Competencias En Los Alumnos Del Curso Virtual De Historia De La Cultura*, Instituto Toulouse Lautrec, Lima.