

# QUIZZ EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021



QUIZZ IN ENGLISH LEARNING IN STUDENTS FROM JORGE BASADRE GROHMANN  
NATIONAL UNIVERSITY, 2021

O QUIZZ NO APRENDIZADO DE INGLÊS DOS ALUNOS DA UNIVERSIDADE NACIONAL  
JORGE BASADRE GROHMANN DE TACNA, 2021

Kevin Mario Laura-De La Cruz<sup>1</sup>; Melina Penélope Tolentino-Cotrino<sup>1</sup>

kmlaurad@epgunheval.edu.pe; mptolentinoc@epgunheval.edu.pe

<sup>1</sup>Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, Huánuco, Perú

\*Correspondencia: Kevin Mario Laura-De La Cruz Tel: +51 948 480 005 Email: kmlaurad@epgunheval.edu.pe

Recibido: 09.03.22 | Aprobado: 01.06.22 | Publicado: 02.06.22

## RESUMEN

Es indudable la utilización de herramientas digitales en el entorno virtual para el aprendizaje del inglés; por lo tanto, es indispensable investigar al respecto para conocer el impacto de dichos recursos en los diferentes niveles educativos del país. El objetivo de la investigación es determinar la influencia de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, a partir de los estándares internacionales. La investigación fue de tipo aplicada con diseño cuasiexperimental, con dos grupos semejantes y con enfoque cuantitativo. La muestra estuvo constituida por 32 estudiantes de la especialidad de Idioma Extranjero. Para la recolección de datos se utilizó como instrumento una prueba escrita a través de un examen internacional nivel B1 con pretest y posttest. Los resultados mostraron en la media aritmética que el posttest para el grupo control fue de 62.5; mientras que el grupo experimental alcanzó 86.3. Por consiguiente, se concluyó que la utilización de Quizizz es efectiva porque ha mejorado el nivel de aprendizaje del inglés en los estudiantes universitarios.

**Palabras clave:** aprendizaje de inglés, habilidades comunicativas, herramientas digitales, gamificación.

## ABSTRACT

The use of digital technologies in distant English learning is critical for determining the influence on the country's various educational levels. The goal of this research is to determine the effect of Quizizz on the English language acquisition of students enrolled in the Foreign Language specialization at the National University Jorge Basadre Grohmann in Tacna. A quasi-experimental design with two comparable groups and a quantitative methodology were used in the investigation. The sample comprised of 32 students pursuing a degree in foreign language. For the purpose of data collecting. A written examination was administered as part of a B1 level international exam, which included a pre- and post-test. The findings indicated that the post-test score for the control group was 62.5, while it reached 86.3 for the experimental group, indicating a significant difference for both variables. As a result, it was concluded that using Quizizz effectively improves the level of English learning in university students.

**Keywords:** english learning, communicative skills, digital tools, gamification.

## RESUMO

O uso de ferramentas digitais no ambiente virtual para o aprendizado de inglês é inquestionável; portanto, é essencial investigar o impacto desses recursos nos diferentes níveis educacionais do país. O objetivo da pesquisa é determinar a influência da ferramenta Quizizz no aprendizado de inglês dos alunos do curso de língua estrangeira da Universidade Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, com base em padrões internacionais. A pesquisa foi aplicada com um projeto quase-experimental, com dois grupos semelhantes e uma abordagem quantitativa. A amostra consistiu em 32 alunos da especialização em Língua Estrangeira. Para a coleta de dados, um teste escrito foi usado como instrumento por meio de um exame internacional de nível B1 com pré-teste e pós-teste. Os resultados mostraram, em média aritmética, que o pós-teste para o grupo de controle foi de 62,5, enquanto o grupo experimental alcançou 86,3. Portanto, concluiu-se que o uso do Quizizz é eficaz porque melhorou o nível de aprendizado de inglês dos alunos universitários.

**Palavras chaves:** aprendizado do idioma inglês, habilidades comunicativas, ferramentas digitais, gamificação.

## INTRODUCCIÓN

Sobre esta herramienta tecnológica, Zhao (2019) sustenta que Quizizz es una plataforma educativa orientada a la ludificación a través de actividades individuales y grupales, haciendo los test más dinámicos, flexibles y reflexivos para los participantes. Asimismo, los docentes pueden supervisar la actividad y descargar el reporte de los participantes de manera personalizada o grupal. De la misma forma, Robles et al. (2021) mencionan que la plataforma Quizizz contiene una serie de elementos de gamificación, tales como: memes, avatares, premios, “poderes” que motivan al estudiante a reforzar su aprendizaje.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) es el documento de acreditación internacional que establece los lineamientos direccionados a la presentación de programas para el aprendizaje de lenguas, la formulación de orientaciones curriculares; como también de exámenes e instructivos que permitirán medir el nivel de los estudiantes de idiomas en lo que respecta a la habilidad oral, escrita, auditiva y de habla. Clouet (2010) sostiene que la propuesta metodológica del MCER es inclusiva y equitativa para enseñar el idioma inglés con la ejecución de actividades específicas para promover la comunicación.

A nivel internacional, el conocimiento del idioma inglés en Latinoamérica se encuentra en un nivel bajo recientemente (Education First, 2021). Al respecto, Uribe (2012) sostiene que la mayoría de estudiantes universitarios desconoce sobre los exámenes internacionales para su certificación de nivel del inglés. Hoy en día, si bien es cierto, ya se tiene un mejor conocimiento de los exámenes, pero aún en las casas superiores de estudio no se motiva a los estudiantes a que rindan las mencionadas evaluaciones y que desarrollen mallas curriculares diseñadas y orientadas a los lineamientos del MCER.

A nivel nacional, a pesar de valorar la relevancia de aprender un idioma extranjero, aún hacen falta más investigaciones que demuestren resultados significativos acerca del aprendizaje del idioma inglés, considerando exámenes internacionales que evidencian asertivamente el nivel de aprendizaje. Asimismo, Cronquist y Fiszbein (2017) manifiestan que la enseñanza de inglés se aborda más en la gramática sin considerar las demás habilidades comunicativas y, debido a ello, se generan las limitaciones en los estudiantes con relación a su dominio del mismo.

La problemática se intensifica con las universidades que ofertan la carrera de Educación con especialidades en inglés y otros idiomas extranjeros donde los exámenes de ingreso a la mencionada especialidad no están formulados enteramente en inglés; con aquello no se evidencia el nivel o dominio requerido del idioma inglés por parte del estudiante postulante.

Entonces, esta problemática se observa en la mayoría de casos, ya que los estudiantes postulantes con bajo nivel en las habilidades del aprendizaje del idioma inglés son egresados de instituciones educativas públicas, donde solo tienen escasas horas de clase a la semana en la asignatura o área de inglés. Esto en primera instancia, por las exigencias actuales en instituciones públicas y privadas, dificulta su formación inicial y competitividad para el desenvolvimiento propicio tanto en el ámbito laboral como académico. Es por ello que la máxima entidad de Educación en nuestro país incentiva la acreditación del idioma inglés en docentes y estudiantes mediante exámenes internacionales acordes con la normativa del MCER, para generar experiencias académicas y científicas significativas.

La presente investigación brinda los conocimientos necesarios a fin de intensificar el aprendizaje del inglés mediante el uso de la herramienta Quizizz, ya que se caracteriza por su sencillez, pragmatismo, dinamismo, diversión y una serie de elementos lúdicos que se pueden utilizar en la retroalimentación porque se complementan con las dimensiones o competencias de lectura, escritura, escucha y habla. La virtualidad del proceso de enseñanza-aprendizaje garantiza que los aprendices puedan participar en vivo o de manera asíncrona en la revisión de su progreso, competición, logro

de objetivos y retroalimentación constante. De esta manera, se fomenta el progreso y consolidación de las habilidades comunicativas en inglés utilizando entornos virtuales de aprendizaje a través de elementos de gamificación.

Por lo tanto, el propósito de la investigación se sostiene en determinar la influencia de la herramienta Quizizz en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, sobre la base de los estándares internacionales.

## METODOLOGÍA

### Tipo y diseño de investigación

La presente investigación fue de tipo aplicado porque estaba orientada a resolver un problema práctico del campo educativo comparando dos grupos (Hernández et al., 2016). El diseño de investigación fue cuasiexperimental de valoración cuantitativa a través de una prueba de entrada y salida con grupos intactos: control y experimental.

### Población y muestra

La muestra para la actual investigación consideró a 32 estudiantes registrados en el cuarto ciclo, siendo la población muestral (Ramírez, 2004, p. 10) de la especialidad de Idioma Extranjero mediante un muestro no probabilístico por conveniencia (Carrasco, 2006; Vara, 2015). Los estudiantes fueron fragmentados en dos grupos: grupo control y grupo experimental, donde ambos consideraron 16 estudiantes respectivamente.

### Instrumentos de recolección de datos

Para medir el nivel de aprendizaje del idioma inglés se utilizó el examen internacional Preliminary English Test (PET), el cual tiene una equivalencia de nivel intermedio según MCER, considerando en el examen las habilidades de escucha, habla, lectura y escritura. Los resultados fueron considerados con los siguientes estándares:

**Tabla 1**

*Escala de medición del examen internacional PET*

Nivel	Puntaje
B2 (Intermedio-Avanzado)	170-160
B1 (Intermedio)	159-140
A2 (Básico)	139-120

La confiabilidad del instrumento se realiza por ser un examen internacional elaborado y validado por la Universidad de Cambridge, considerado por el MCER. Por lo tanto, el instrumento es confiable por tratarse de un examen reconocido internacionalmente que mide el nivel de aprendizaje del inglés.

### Tratamiento Estadístico

Se realizó a través de un nivel descriptivo e inferencial, para lo cual se utilizó Excel y el programa estadístico SPSS versión 26. Los datos fueron examinados y expuestos en tablas de frecuencias considerando los dos grupos de análisis. En el análisis inferencial se utilizó la prueba T de Student para muestras relacionadas con un nivel de confianza al 95%, debido al carácter numérico de las variables y distribución normal.

## RESULTADOS

**Tabla 2**

*Nivel de aprendizaje del inglés con la aplicación de Quizizz*

Niveles	Control <sup>a</sup>				Experimental <sup>b</sup>			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Básico (A2)	14	87,50	14	87,50	12	75,00	6	37,50
Intermedio (B1)	2	12,50	2	12,50	4	25,00	9	56,25
Intermedio-Avanzado (B2)	0	0,00	0	0,00	0	0,00	1	6,25
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

<sup>a</sup>Comparación pre y post test=0,639

<sup>b</sup>Comparación pre y post test=0,001

*Nota.* Prueba escrita.

En la Tabla 2, se observa el nivel de aprendizaje del inglés de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación de Quizizz, donde se evidencia en un inicio que más del quinto superior se encuentra en un nivel Básico (A2); es decir, el 87,50 % de los estudiantes presentaba dificultades en sus habilidades de lectura, escritura, escucha y habla. Seguidamente, un 12,50 % presentó un nivel Intermedio, y eventualmente, no se localizó ningún estudiante en el nivel de Intermedio-Avanzado (B2).

Entretanto, después de la aplicación de Quizizz en el grupo experimental, un porcentaje de estudiantes relevante alcanzaron el nivel Intermedio (B1), es decir, el 56,25 % ya no presentaba dificultades en sus habilidades en lectura, escritura, escucha y habla; además, un poco más de un tercio se encontró en el nivel Básico (A2) con el 37,50 %. Finalmente, un 6,25 % alcanzó el nivel Intermedio-Avanzado (B2).

En el análisis inferencial se realizó la prueba estadística para comparar el pretest y postest para el grupo de control y experimental. Para el grupo control el p-valor (0,639) indica que no existieron cambios estadísticamente significativos entre los dos test, mientras en el grupo experimental (p-valor=0,001) si existieron diferencias estadísticamente significativas.

**Tabla 3**

*Nivel del aprendizaje de la habilidad de lectura del inglés con la aplicación de Quizizz*

Niveles	Control <sup>a</sup>				Experimental <sup>b</sup>			
	Pretest		Postest		Pretest		Postest	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Básico (A2)	7	43,75	3	18,75	11	68,75	4	25,00
Intermedio (B1)	5	31,25	9	56,25	1	6,25	3	18,75
Intermedio-Avanzado (B2)	4	25,00	4	25,00	4	25,00	9	56,25
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

<sup>a</sup>Comparación pre y post test=0,587

<sup>b</sup>Comparación pre y post test=0,009

*Nota.* Prueba escrita.

En la Tabla 3, se observa la habilidad de lectura de los estudiantes del grupo de control antes de la aplicación de Quizizz, donde un poco más del tercio se encuentra en un nivel Básico (A2); es decir, el 43,75 % de los estudiantes presentaba dificultades en su habilidad de lectura. Seguidamente, un 31,25 % alcanzó el nivel Intermedio (B1), y posteriormente, un cuarto se ubicó en el nivel Intermedio-Avanzado (B2).

Mientras tanto, después de la aplicación de Quizizz en el grupo experimental, una cantidad razonable de estudiantes pasaron al nivel Intermedio-Avanzado (B2); es decir, el 56,25 % ya no presentaba dificultades en su habilidad de lectura, y un cuarto se encontró en el nivel Básico (A2) con el 25 %, y finalmente, un 18,75 % alcanzó el nivel Intermedio (B1).

En el análisis inferencial se aplicó la prueba estadística para comparar el pretest y posttest para el grupo de control y experimental. Para el grupo control el p-valor (0,587) indica que no existieron variaciones estadísticamente significativas entre los dos test, entre tanto en el grupo experimental (p-valor=0,009) si existieron diferencias estadísticamente notables.

**Tabla 4**

*Nivel del aprendizaje de la habilidad de escritura del inglés con la aplicación de Quizizz*

Niveles	Control <sup>a</sup>				Experimental <sup>b</sup>			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Intermedio-Avanzado (B2)	9	56,25	13	81,25	10	62,50	5	31,25
Intermedio (B1)	3	18,75	0	0,00	2	12,50	4	25,00
Avanzado (A1)	4	25,00	3	18,75	4	25,00	7	43,75
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

<sup>a</sup>Comparación pre y post test=0,966

<sup>b</sup>Comparación pre y post test=0,001

*Nota.* Prueba escrita.

En la Tabla 4, se observa la habilidad de escritura de los educandos del grupo de control previamente la ejecución de Quizizz, donde un poco más de la mitad se encuentra en un nivel Básico (A2); es decir, el 56,25 % de los estudiantes presentaba dificultades en la habilidad de escritura. Seguidamente, un 25 % presentó un nivel Intermedio-Avanzado (B2), y finalmente, un poco menos del quinto inferior se encontró en el nivel de Intermedio (B1).

No obstante, después de la aplicación del Quizizz en el grupo experimental, un poco más de un tercio de los estudiantes alcanzó el nivel Intermedio-Avanzado (B2); es decir, el 43,75 % ya no presentaba dificultades en la habilidad de escritura, y un cuarto se encontró en el nivel Intermedio (B1) con el 25 %, finalmente, un 31,25 % alcanzó el nivel Básico (A2).

En el análisis inferencial se efectuó la prueba estadística para comparar el pretest y posttest para el grupo de control y experimental. Para el grupo control el p-valor (0,966) indica que no existieron cambios estadísticamente significativos entre los dos test, al tiempo que en el grupo experimental (p-valor=0,001) si existieron diferencias estadísticamente relevantes.

Definitivamente, se puede apreciar que la implementación de Quizizz refuerza sustancialmente la habilidad de escritura en los aprendices de la especialidad de Idioma Extranjero de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021.

**Tabla 5**

*Nivel del aprendizaje de la habilidad auditiva del inglés con la aplicación de Quizizz*

Niveles	Control <sup>a</sup>				Experimental <sup>b</sup>			
	Pre test		Post Test		Pre Test		Post Test	
	N.º	%	M. <sup>a</sup>	%	N.º	%	N.º	%
Básico (A2)	6	37,50	6	37,50	5	31,25	4	25,00
Intermedio (B1)	4	25,00	5	31,25	6	37,50	2	12,50
Intermedio avanzado (B2)	6	37,50	5	31,25	5	31,25	10	62,50
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

<sup>a</sup>Comparación pre y post test=0,406

<sup>b</sup>Comparación pre y post test=0,000

*Nota.* Prueba escrita.

En la Tabla, 5 se observa la habilidad auditiva de los estudiantes del grupo de control antes de la ejecución de Quizizz. En un inicio que más del tercio de estudiantes se encuentran en un nivel Básico (A2) e Intermedio-Avanzado (B2); es decir, el 37,50 % de los estudiantes presentaba dificultades en sus habilidades auditivas. Seguidamente, un 25 % se encuentra en el nivel Intermedio (B2).

Mientras tanto, después de la aplicación de Quizizz en el grupo experimental, un porcentaje relevante de estudiantes alcanzaron el nivel Intermedio-Avanzado (B2); es decir, el 62,50 % ya no presentaba dificultades en sus habilidades auditivas, y un cuarto se encontró en el nivel Básico (A2) con el 25 %, finalmente, un poco menos del quinto inferior se ubicó en el nivel Intermedio (B1).

En el análisis inferencial se procedió con la prueba estadística para comparar el pretest y posttest para el grupo de control y experimental. Para el grupo control el p-valor (0,406) indica que no existieron variaciones estadísticamente significativas entre los dos test, en tanto en el grupo experimental (p-valor=0,000) si existieron diferencias estadísticamente sustanciales.

**Tabla 6**

*Nivel del aprendizaje de la habilidad del habla del inglés con la aplicación de Quizizz*

Niveles	Control <sup>a</sup>				Experimental <sup>b</sup>			
	Pretest		Posttest		Pretest		Posttest	
	N.º	%	N.º	%	N.º	%	N.º	%
Básico (A2)	10	62,50	8	50,00	6	37,50	5	31,25
Intermedio (B1)	2	12,50	6	37,50	6	37,50	7	43,75
Intermedio avanzado (B2)	4	25,00	2	12,50	4	25,00	4	25,00
Total	16	100,00	16	100,00	16	100,00	16	100,00

<sup>a</sup>Comparación pre y post test=0,977

<sup>b</sup>Comparación pre y post test=0,000

*Nota.* Prueba escrita.

En la Tabla 6, se observa la habilidad del habla de los educandos del grupo de control previamente la utilización de Quizizz, donde en un inicio un poco más de la mitad se encontraba en el nivel Básico (A2); es decir, el 62,50 % de los estudiantes presentaba dificultades en sus habilidades del habla. Seguidamente, un quinto presentó un nivel Intermedio (B1) con el 25%, y finalmente, el 12,50 % se ubicó en el nivel Intermedio-Avanzado (B1).

Mientras tanto, después de la implementación de Quizizz en el grupo experimental, un poco más del tercio de los estudiantes lograron el nivel Intermedio (B1); es decir, el 43,75 % ya no presentaba dificultades en sus habilidades del habla. Seguidamente, el 31,25 % se encontró en el nivel Básico (A2), y finalmente, un cuarto de los estudiantes alcanzó el nivel Intermedio-Avanzado (B2).

En el análisis inferencial se realizó la prueba estadística para comparar el pretest y posttest para el grupo de control y experimental. Para el grupo control el p-valor (0,977) indica que no existieron cambios estadísticamente significativos entre los dos test, hasta que en el grupo experimental (p-valor=0,000) si existieron diferencias estadísticamente considerables.

## DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Con relación a los resultados alcanzados a través de la investigación, y resaltando el logro del nivel Intermedio (B1) con el 56,25 % de los estudiantes junto con la mejora de 10.88 puntos en el promedio, se establece que la herramienta Quizizz demuestra influir de manera significativa en la adquisición del idioma inglés en educandos de nivel universitario. Tales resultados positivos son similares a las investigaciones de Anak y Hua (2021) y Laura et al. (2020) donde los alumnos demostraron incremento en los puntajes del posttest al aplicar la mencionada herramienta, así como la investigación de Zavala (2021) donde también se obtuvo mejoría en el logro de competencias.

Los resultados significativos en la adquisición del idioma se pueden deber a diversos factores. Por ejemplo, de acuerdo con variadas investigaciones acerca de la percepción de Quizizz por parte de los alumnos se resaltó que la herramienta lograba que los estudiantes estén motivados por sus características gamificadas como la tabla de posiciones, “poderes”, música, memes, etc. (Fadillah y Maryanti, 2021, De La Cruz et al., 2022, Priyanti et al., 2019). Con ello, dichos recursos influyen en la atención del estudiante y provoca que el aprendizaje sea considerado un proceso divertido o lúdico. Además, la retroalimentación y el enfoque de evaluación formativa brindada por la herramienta ayudó a que los estudiantes reconozcan su desempeño en el curso y estén informados sobre sus fortalezas y debilidades para una pronta mejora y puesta en acción (Suo et al., 2018).

Otro motivo que pudo desencadenar tales resultados está relacionado con las características de los estudiantes en el momento actual, quienes son considerados nativos digitales (Álvarez, 2019) y, por ende, suelen sentirse más motivados y cómodos en espacios virtuales. En tal sentido, Quizizz se presentó como una experiencia completamente opuesta a la metodología aplicada por la enseñanza tradicional, generando un cambio agradable e innovador para los estudiantes.

Por otro lado, la contextualización de los cuestionarios conforme a las necesidades e intereses de los estudiantes fue necesaria durante el proceso de experimentación. Tal actividad pudo haber jugado un rol importante en el logro de resultados satisfactorios, puesto que investigadores como Zhao (2019) y Laura et al. (2020) reafirman que tal acción es necesaria si se espera lograr resultados favorables en la inserción de una herramienta tecnológica en el aula, ya que la realidad estudiantil varía de institución en institución.

Respecto a los resultados encontrados en la habilidad de lectura, se pudo determinar que la aplicación Quizizz no solo ayudó con el avance significativo de tal aspecto, sino que los resultados obtenidos en la habilidad de lectura sobresalieron al ser comparados con las demás habilidades. Estos resultados no son sorprendentes, puesto que en anteriores contextos la aplicación Quizizz ya había demostrado mejorar la comprensión lectora (Abubakar y Asa'd, 2020; Laura et al., 2021; Kartika, 2019).

Tal resultado puede ser consecuencia de la potencialidad que tiene la herramienta para la adquisición de habilidades de reconocimiento literal de palabras y vocabulario a través de su interfaz, mejorando así la comprensión de textos en inglés (Priyanti et al., 2019). Además, otra causa puede estar relacionada a lo notado por Zuhriyah y Pratolo (2020), quienes resaltaron la importancia de Quizizz para la práctica del método de *skimming*, dado que, para obtener puntajes más altos, los estudiantes debían responder más rápido y, por ende, realizar una lectura enfocada a la detección de palabras clave que le ayuden a distinguir la respuesta correcta.

De misma relevancia, la rápida retroalimentación brindada por la herramienta parece ser otro factor que los estudiantes aprecian puesto que les permite conocer si su comprensión del texto es

correcta, ayudándoles a direccionar sus futuras respuestas acorde a las experiencias obtenidas con las preguntas anteriores (Mohammad et al., 2021).

En el caso del aprendizaje de las habilidades de escritura, también se obtuvieron resultados significativos, los cuales se observan en el alcance del nivel B1 o B2 por un gran porcentaje de los alumnos. Los motivos de la mejora en la escritura pueden estar relacionados a los ejercicios de respuesta abierta, los cuales ayudan a que los alumnos respondan a las preguntas considerando un límite de palabras a causa del tiempo brindado para tal actividad, practicando así la precisión de sus respuestas (Amiroh, 2021); o a los ejercicios de enunciados incompletos, donde se requiere que los estudiantes escriban correctamente las palabras apropiadas según las reglas gramaticales y el vocabulario impartido (Huei et al., 2021). Asimismo, la habilidad de escritura pudo obtener una mejoría debido a que la herramienta Quizizz ofrece una experiencia cómoda y cercana a los estudiantes, sujetos de la era digital, quienes expresan gran preferencia por los textos escritos de manera electrónica que de forma manual o tradicional (Bottentuit, 2020).

La habilidad de escucha también obtuvo resultados positivos después de la aplicación de Quizizz, ya que incrementó el número de estudiantes en el nivel B2 posterior a la aplicación de Quizizz. Así, esta experiencia es similar a la del investigador Sakti (2020), quien aplicó la herramienta en cuestión para el aprendizaje del idioma alemán, logrando una mejor comprensión oral del idioma.

Un factor que contribuyó a la mejora de la habilidad de escucha fue la inserción de audios en el cuestionario, los cuales promovieron en los estudiantes el reconocimiento de determinadas palabras o frases cortas para verificar su comprensión (Şan, 2020). En cambio, se prescindió de la inserción de audios más extensos en los cuestionarios de Quizizz, puesto que pueden influenciar de manera negativa en la evaluación de los resultados.

En consecuencia, se prefirió utilizar el cuestionario de Quizizz con la ayuda de la reproducción por separado del audio. No obstante, a través de esta experiencia, los estudiantes tuvieron la oportunidad de practicar la toma de apuntes y extracción de palabras clave del audio, siendo tales estrategias importantes para un mejor rendimiento en pruebas como la del PET (Zohrabi y Esfandyari, 2014).

En el caso de la habilidad del habla, se pudo observar que se obtuvo un ligero avance porcentual en el nivel B1 y que se mantuvo el porcentaje de estudiantes en el nivel B2. Tal resultado se refuerza con la investigación de Fakhrian y Luardini (2020), quienes también obtuvieron resultados positivos en tal capacidad al reforzar de manera previa las cuatro habilidades del inglés a través de Quizizz.

Diversos investigadores afirman que las habilidades del inglés están interconectadas (Laura, 2019; Orosz et al., 2018; Robles et al., 2021; Laura-De La Cruz et al., 2022). De esta forma, al haber obtenido resultados positivos en las anteriores habilidades, se podría explicar el ligero avance y posicionamiento estable en los niveles intermedios por parte de la muestra.

No obstante, es necesario reconocer que la herramienta Quizizz no cuenta con características que estén relacionadas de manera estrecha con la habilidad del habla, como la inserción de notas de voz o videos como respuesta a los cuestionarios, siendo tal aspecto verificable al no encontrarse estudios relacionados a las variables de expresión oral y la herramienta Quizizz.

La actual investigación contó con ciertas limitaciones, tales como el tamaño muestral, el cual afecta de manera negativa en la generalización de los resultados obtenidos. Además, el tiempo de experimentación pudo ser mayor para obtener resultados más profundos acerca de la mejora de las habilidades. Asimismo, es necesario notar que la motivación junto con el avance de nuevas herramientas varía con el tiempo por lo que los resultados logrados en la actual investigación podrían diferir en el futuro. Eventualmente, se recomienda que futuras investigaciones trabajen con muestras más extensas en un período de tiempo más largo o que contrasten las experiencias de la herramienta Quizizz con otra; de modo que la literatura científica se robustezca para el conocimiento y mejora de la práctica educativa.

## CONCLUSIONES

A través de los resultados alcanzados, se concluye que la aplicación Quizizz ha logrado demostrar una mejoría significativa en el aprendizaje del inglés de los estudiantes de la carrera de Idioma Extranjero, por ende, se propone que una mayor cantidad de docentes experimenten con dicha herramienta en sus respectivas aulas, ya sea para el logro de las habilidades del inglés o para el progreso de las competencias relacionadas a otras áreas o asignaturas.

Por consiguiente, los estudiantes desarrollan competencias digitales favorables en la mejora de sus habilidades comunicativas en inglés. Asimismo, fortalecer el aprendizaje autónomo de los mismos al tomar decisiones en su aprendizaje, ya sea para organizar, programar y desarrollar actividades de acuerdo con la planificación docente presentada; además, considerando elementos de gamificación que benefician la motivación y concentración de los participantes.

En última instancia, los participantes han utilizado la aplicación Quizizz en las diferentes habilidades del aprendizaje del idioma inglés con cambios significativos y considerables. Entonces, se refuerza la idea de la utilización de elementos de gamificación para potenciar el aprendizaje del idioma inglés, pero no solamente por la parte lúdica; sino también, por la oportunidad de la retroalimentación sincrónica y asincrónica, lo que permita la aplicación en su versión básica y de paga. La gamificación está escalando y demostrando los diferentes beneficios y oportunidades en el aprendizaje de un idioma extranjero.

### ORCID

 **Kevin Mario Laura-De La Cruz:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, Huánuco, Perú.

 **Melina Penélope Tolentino-Cotrino:** Universidad Nacional Hermilio Valdizán de Huánuco, Huánuco, Perú.

### CONTRIBUCIÓN DE LOS AUTORES

**Kevin Mario Laura-De La Cruz:** conceptualización, análisis formal, metodología, investigación, recursos, supervisión, visualización, redacción: borrador original.

**Melina Penélope Tolentino-Cotrino:** curación de datos, adquisición de fondos, administración de proyectos, software, validación, redacción: revisión y edición.

### FUENTE DE FINANCIAMIENTO

Esta investigación fue autofinanciada.

### CONFLICTOS DE INTERÉS

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

### AGRADECIMIENTOS

No aplica.

### PROCESO DE REVISIÓN

Este estudio ha sido revisado por pares externos en modalidad de doble ciego.

Revisor A: **Adalberto Edelina Coayla-Coayla**, acoayla@unfv.edu.pe

Revisor B: **Yolanda Aroquiipa-Durán**, yolandaaropiipa@gmail.com

### EDITOR RESPONSABLE

 **Jorge Luis Yangali-Vargas**, jyangali@uncp.edu.pe

### DECLARACIÓN DE DISPONIBILIDAD DE DATOS

La base de datos de la presente investigación estará disponible para la comunidad científica solicitándola al autor de correspondencia.

## REFERENCIAS

- Abubakar, N., & Asa'd, N. (2020). Quizizz in Reading Achievement. En *Proceeding of ITELL Conference*, (pp. 186-189). DOI: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957.
- Álvarez, J. (2019). Nativos Digitales y brecha digital: Una visión comparativa en el uso de las TIC. *Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 6(11), 203-223. <https://doi.org/10.24137/raeic.6.11.12>
- Amiroh, L. (2021). Quizizz Sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keterampilan Membaca Bahasa Jerman. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa*, 5(1), 28-39. <http://dx.doi.org/10.30651/lf.v5i1.5110>
- Anak, C., & Hua, T. (2021). Exploring a Gamified Learning Tool in the ESL Classroom: The Case of Quizizz. *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(1), 103-108. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1289663>
- Bottentuit, J. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of Quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33666- 33371.
- Carrasco, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Lima: Editorial San Marcos.
- Clouet, R. (2010). El enfoque del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: unas reflexiones sobre su puesta en práctica en las facultades de Traducción e Interpretación en España. *Revista de Lingüística Teórica y Aplicada*, 48 (2), 71-92. <https://doi.org/10.4067/S0718-48832010000200004>
- Cronquist, K., & Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Argentina: El diálogo, liderazgo para las Américas. <https://goo.su/U7VD>
- De La Cruz, K., Gebera, O., & Copaja, S. (2022). Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. En *Sustainability in Energy and Buildings*, 323-341. [https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5\\_27](https://doi.org/10.1007/978-981-16-5063-5_27)
- Education First (2021). El ranking mundial más grande según su dominio del inglés. <https://www.ef.com.pe/epi/>
- Fadillah, I., & Maryanti, R. (2021). Application of learning videos and Quizizz in increasing students interest in learning English in middle schools. *Indonesian Journal of Multidisciplinary research*, 1(2). <https://doi.org/10.17509/ijomr.v1i2.37853>
- Fakhrian, A., & Luardini, M. (2020). Online Game-Based Approach in Teaching English: Cases of Teaching during Pandemic Covid-19 at Universitas Darwan Ali Sampit. *Proceedings of the 4th INACELT (International Conference on English Language Teaching)*, (pp. 10-18). <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/INACELT/article/view/185>
- Hernández, R.; Fernández, C., & Baptista, P. (2016). *Metodología de la Investigación* (8a ed.). México D.F.: Mc Graw-Hill Interamericana.
- Huei, L., Yunus, M., & Hashim, H. (2021). Strategy to Improve English Vocabulary Achievement during COVID-19 Epidemic. Does Quizizz Help? *Journal of Education and e-Learning Research*, 8(2), 135-142. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1300463>
- Kartika, D. (2019). *The Implementation of Applying Integrated Learning by Using Quizizz to Improve Students' Reading Achievement* (Tesis para optar el grado de Maestría), UMSU, Indonesia. <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/3261>
- Laura, K., & Velarde, J. (2019). La Aplicación de un Software en Comprensión de Textos en inglés para Estudiantes en Perú. *Neumann Business Review*, 5(2), 108-121. <https://doi.org/10.22451/3002.nbr2019.vol5.2.10042>

- Laura, K., Franco, L., & Luza, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. *International Journal of Development Research*, 10(10), 41787-41791. <https://doi.org/10.37118/ijdr.20319.10.2020>
- Laura, K., Morales, K.; Clavitea, M., & 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>
- Laura-De La Cruz, K. M., Roque-Coronel, L.-M., Noa-Copaja, S. J., & Rejas-Junes, L. R.. (2022). Flipped Classroom Methodology in English Language Learning in Higher Education. In *Imitation Market Modeling in Digital Economy: Game Theoretic Approaches* (pp. 448–459). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7\\_37](https://doi.org/10.1007/978-3-030-96293-7_37)
- Mohammad, N.; Roslim, N.; Muhammad, S., & Yahyauddin, N. (2021). Students’ Perceptions towards the Use of Quizizz as A Tool in Improving Reading Skills. *Proceedings of the 5th IN-ACELT (International Conference on English Language Teaching)*, (pp. 101-108). <https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/INACELT/article/view/708>
- Orosz, A.; Ortega, D.; Monzón, M., & Sarango, F. (2018). *El aprendizaje activo para las clases de inglés como Lengua Extranjera*. Ecuador: Observatorio UNAE.
- Priyanti, N.; Santosa, M., & Dewi, K. (2019). Effect of Quizizz towards the eleventh-grade english students’ reading comprehension in mobile learning context. *Language and Education Journal UNDIKSHA*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.23887/leju.v2i2.20323>
- Ramírez, T. (2004). *Cómo Realizar un Proyecto de Investigación*. Caracas: Panapo.
- Robles, H., Salamanca, R., & Laura, K. (2021). Quizizz y su aplicación en el aprendizaje de los estudiantes de la carrera profesional de idioma extranjero. *PURIQ*, 4(1), 97-115. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.1.239>
- Sakti, L. (2020). Implementation of Quizizz media to train German listening skill of class x man 1 Malang city students. *Journal Deutsch als Fremdsprache in Indonesien*, 4(1). <http://journal2.um.ac.id/index.php/dafina/article/view/15210>
- Şan, N. (2020). *Effects of strategies-based instruction through randall` s cyber listening lab and quizizz on efl students` listening comprehension and strategy use* [Tesis para obtener el grado de maestría], Maltepe University, Turquía. <https://acikbilim.yok.gov.tr/handle/20.500.12812/101445>
- Suo, Y.; Suo, Y., & Zalika, A. (2018). Implementing Quizizz as game-based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 12(1), 208-212. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Uribe, J. (2012). Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: el caso de la Corporación Universitaria de Sabaneta. *Facultad de Educación Unipluriversidad*, 12(2).
- Vara, H. (2015). *7 pasos para elaborar una tesis*. Lima: Editorial Macro.
- Zavala, K. (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* (Tesis para optar el grado de magister). Universidad San Martín de Porres, Lima. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/7601>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.
- Zohrabi, M. y Esfandyari, F. (2014). The Impact of Note Taking On the Improvement of Listening Comprehension of Iranian EFL Learners. *International Journal of English Language and Literature Studies*, 3(2), 165–175. <https://archive.aessweb.com/index.php/5019/article/view/661>

Zuhriyah, S., & Pratolo, B. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 312-5317. DOI: 10.13189/UJER.2020.081132.

**CITAR COMO:**

Laura-De La Cruz, K. M., & Tolentino-Cotrino, M. P. (2022). Quizizz en el aprendizaje del inglés en estudiantes de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann de Tacna, 2021. *Puriq*, 4, e298. <https://doi.org/10.37073/puriq.4.298>