

GAMIFICANDO CON QUIZIZZ EN LA EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS¹⁰³

GAMIFYING WITH QUIZIZZ IN FORMATIVE ASSESSMENT IN ENGLISH LANGUAGE TEACHING

Kevin Mario Laura De La Cruz ¹⁰⁴

Crisálida Hinojosa Condori ¹⁰⁵

Miriam Estefani Condori Chacolli¹⁰⁶

Cecilia Claudia Montesinos Valencia¹⁰⁷

Fiorela Lisset Condori Peralta¹⁰⁸

Pares evaluadores: Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES.¹⁰⁹

¹⁰³ Derivado del proyecto de investigación: Gamificando con Quizizz en la evaluación formativa de la Enseñanza del Inglés

¹⁰⁴ Licenciado en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Docente en Universidad Privada de Tacna. kevlaura@upt.pe

¹⁰⁵ Estudiante de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. chinijosac@unjbg.edu.pe

¹⁰⁶ Estudiante de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. mecondoric@unjbg.edu.pe

¹⁰⁷ Licenciada en Terapia Física y Rehabilitación, Magister en Investigación Científica e Innovación, Docente de la Facultad de Ciencias de la Salud- Universidad Privada de Tacna. cecmontesinosv@upt.pe

¹⁰⁸ Egresada de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. fcondorip@unjbg.edu.pe

¹⁰⁹ Red de Investigación en Educación, Empresa y Sociedad – REDIEES. www.rediees.org

11. GAMIFICANDO CON QUIZIZZ EN LA EVALUACIÓN FORMATIVA DE LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS ¹¹⁰

Kevin Mario Laura De La Cruz ¹¹¹, Crisálida Hinojosa Condori ¹¹², Miriam Estefani Condori Chacolli¹¹³, Cecilia Claudia Montesinos Valencia¹¹⁴, Fiorela Lisset Condori Peralta¹¹⁵

RESUMEN

Esta investigación tuvo como objetivo determinar la percepción de Quizizz en la evaluación formativa en estudiantes de odontología en el curso de inglés técnico en una universidad peruana, periodo 2020. El tipo de investigación que se utilizó es el no experimental y la forma fue el descriptivo, el método de investigación es el hipotético-deductivo. El procedimiento para la obtención de los datos fue mediante la aplicación de un cuestionario. Los resultados muestran gran satisfacción de los estudiantes por suponer un aprendizaje activo, que les permitió trabajar de forma colaborativa. También señalaron que el proceso de aprendizaje fue más motivador, se generaron aprendizajes significativos que ayudaron a relacionar la teoría con la práctica y aportaron retroalimentación en su aprendizaje de inglés. Por los resultados obtenidos se puede afirmar que, la aplicación Quizizz influye considerablemente en la evaluación formativa del aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de la carrera de odontología.

¹¹⁰ Derivado del proyecto de investigación: Gamificando con Quizizz en la evaluación formativa de la Enseñanza del Inglés

¹¹¹ Licenciado en educación, especialidad de Idioma Extranjero. Maestro en Docencia Universitaria y Gestión Educativa. Docente en Universidad Privada de Tacna. kevlaura@upt.pe

¹¹² Estudiante de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. chinijosac@unjbg.edu.pe

¹¹³ Estudiante de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. mecondoric@unjbg.edu.pe

¹¹⁴ Licenciada en Terapia Física y Rehabilitación, Magister en Investigación Científica e Innovación, Docente de la Facultad de Ciencias de la Salud- Universidad Privada de Tacna. cecmontesinosv@upt.pe

¹¹⁵ Egresada de Educación en la especialidad de Idioma Extranjero en la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. fcondorip@unjbg.edu.pe

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the perception of Quizizz in the formative evaluation of dental students in the technical English course at a Peruvian university, period 2020. The type of research used was non-experimental and the form was descriptive, the research method was hypothetical-deductive. The procedure for obtaining data was through the application of a questionnaire. The results show great satisfaction of the students for assuming an active learning, which allowed them to work collaboratively. They also indicated that the learning process was more motivating, significant learning was generated that helped to relate theory with practice and provided feedback in their learning of English. From the results obtained, it can be affirmed that the Quizizz application has a considerable influence on the formative evaluation of English language learning in dental students.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, enseñanza del inglés, evaluación, herramientas tecnológicas, gamificación.

Keywords: Learning, English language teaching, Assessment, Technological tools, Gamification.

INTRODUCCIÓN

El aprendizaje basado en el juego y la gamificación están ya establecidos en el ámbito educativo en muchas materias científicas, tecnológicas, de ingeniería, salud y matemáticas (Sandrone & Carlson, 2021). La educación médica no es ajena a la noción de juego y competición, útil para el aprendizaje. Sin embargo, estas técnicas acaban de entrar en el campo de la educación del aprendizaje de inglés técnico. Como lo hacen notar Kerfoot & Kissane (2014), la gamificación del aprendizaje también puede proporcionar una estimulación para afianzar la motivación, retroalimentación, autoevaluación y participación activa.

Debido al avance tecnológico en la educación y su abordaje de nuevos recursos digitales genera que docentes alrededor del mundo enfoquen su interés en el manejo de las mismas, por ello la gamificación educativa es imprescindible (Laura, 2020). Es aquí donde plataformas como Quizizz intentan suplir con todas estas tareas en favor de un mejor aprendizaje del idioma inglés, pero sin dejar de lado la evaluación formativa (Cheenath & Gupta, 2017).

Según Talanquer (2015) respecto a la evaluación formativa está enfocada en la mejora del proceso de aprendizaje lo cual indica que se le toma importancia al tramo desde el cual se va construyendo y posteriormente adquiriendo los conocimientos del estudiante.

Ahora, según Ruiz (2019) este término representa una de los pilares fundamentales para la creación de Quizizz, esencialmente porque se reconoce que el proceso de aprendizaje es clave vital de la educación. Quizizz proporciona diferentes alternativas como juegos interactivos, ofrece resultados inmediatos al docente y permite a su vez que el estudiante la capacidad de autoevaluarse, aprender, participar, analizar y retroalimentarse (Laura et al, 2021).

De acuerdo a McMillan (2007), las evaluaciones en términos generales resultan ser un campo de esencia compleja para los docentes, especialmente porque si estas no son direccionadas de forma eficaz podría ser perjudicial para el aprendizaje estudiantil y representar una especie de cáncer educativo que en vez de contribuir y motivar al educando solo puede crear frustración y desidia. Es por ello que surge la denominación de evaluación sumativa y formativa, ya que fue necesario separar dos aspectos que son importantes, pero que muchas veces no son consideradas como unidad. La evaluación formativa es

eminentemente cíclica porque ayuda al estudiante a reconocer sus desempeños y al mismo tiempo saber cuánto está avanzando, en que podría mejorar y darle una guía de cómo hacerlo para poder mejorar su aprendizaje significativamente (Black y William, 2004).

Por otro lado, la plataforma digital Quizizz permite brindar diferentes opciones a los estudiantes, empezando por su gratuidad y es sencillez para registrarse utilizando cualquier cuenta de Google. Por otro lado, tiene la facilidad de crear juegos didácticos, insertar imágenes y memes, controlar el tiempo y recoger el resultado de los estudiantes de forma inmediata; de tal manera que esta pueda ser analizada para verificar lo que funciona y lo que se necesita mejorar en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Laura, 2020).

Los estudiantes involucrados en el presente estudio oscilan entre edades de 20 a 32 años. A través de la evaluación de entrada se evidenció que presentaban un nivel bajo de inglés. Considerando que no usaban el idioma inglés por muchos años, y no practicaban frecuentemente debido a la carga académica y laboral, indicando lo mencionado como principal factor del bajo de nivel de inglés. Asimismo, se encontró mayor dificultad de entender temas relacionados con su carrera profesional en inglés, por el nivel bajo mencionado y sustentado en cuestión. Se vio la necesidad de implementar nuevas estrategias para el refuerzo de sus competencias en el aprendizaje de inglés relacionado a su carrera profesional. Entonces, se plantea la propuesta de Quizizz adaptando los ejercicios con su vocabulario técnico de su carrera profesional, para conocer si tiene una aceptación o no, por parte de los participantes.

El propósito de la investigación fue determinar el nivel de percepción de Quizizz en la evaluación formativa en estudiantes de odontología en el curso de inglés técnico en una universidad privada en Perú, en el periodo 2020.

MATERIAL Y MÉTODOS

Como lo hace notar Hernández et al. (2014), refieren que “el tipo de investigación básica”, además sirvió para identificar problemas sobre los que se deben intervenir como para definir las estrategias de solución. La investigación presenta un enfoque cuantitativo, ya que se realizó mediante la recolección de datos, medición numérica y estadística para probar teorías. Asimismo, el diseño es de tipo no experimental porque carece de un tratamiento direccionado de las variables; más bien, se manifiesta la observación de los fenómenos en su

espacio natural. El método de investigación es hipotético y deductivo, porque la hipótesis de trabajo se deriva del marco teórico, se desarrolló bajo un diseño de investigación descriptiva, y se lleva a cabo en una universidad privada de Perú.

POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de estudio estuvo representada por estudiantes de una Universidad Privada en el Perú, con sede en la ciudad de Tacna. Para el año 2020, estuvo conformada por más 800 estudiantes en dicha Institución. La muestra del estudio corresponde a 80 estudiantes de la carrera profesional de odontología que durante el año 2020 han tomado el curso de inglés técnico, siendo la muestra no probabilística, como dice Hernández et al. (2014) porque la “elección de los elementos no dependió de la probabilidad”, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos de la investigación.

TÉCNICAS PARA EL ANÁLISIS DE DATOS

Técnica

Se trabajó con la técnica de encuesta, para la única variable en cuestión de investigación mediante el formulario de Google.

Instrumentos

Se aplicó un cuestionario, para medir cada variable:

Variable 1: Quizizz en la evaluación formativa en la enseñanza de inglés.

El instrumento consideró la siguiente escala de Likert: Totalmente de acuerdo, de acuerdo, ni de acuerdo, ni desacuerdo, en desacuerdo y totalmente desacuerdo

La duración de la presente investigación fue de un año académico donde se desarrolló actividades de Quizizz orientadas al aprendizaje de inglés técnico, y finalmente la realización del cuestionario para conocer la percepción del mismo.

CONFIABILIDAD DE LOS INSTRUMENTOS

Con base en George & Mallery (2003) plantean que el método de consistencia interna del alfa de Cronbach permite la confiabilidad del instrumento de medición a través de un número de elementos que medirán la misma estructura o dimensión teórica, por lo que se recomienda la evaluación a través del coeficiente alfa de Cronbach.

Tabla 8. Escala de Alfa de Cronbach

Escala	Significado
Coeficiente alfa > 0.9	Excelente
Coeficiente alfa > 0.8	Bueno
Coeficiente alfa > 0.7	Aceptable
Coeficiente alfa > 0.6	Cuestionable
Coeficiente alfa > 0.5	Pobre
Coeficiente alfa < 0.5	Inaceptable

Confiabilidad de la variable Quizizz en la evaluación formativa en la enseñanza de inglés

Tabla 9. Alfa de Cronbach de la variable Quizizz en la evaluación formativa

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
0,832	14

Interpretación:

Como se muestra en la Tabla 2, el Alfa de Cronbach tiene el valor de 0,832 lo cual significa que el instrumento aplicado en esta variable es bueno.

RESULTADOS

Tabla 10. Cuestionario de la variable 1

Ítems del cuestionario	Estadísticas				Interpretación, según su nivel de valoración
	Media	Desviación	Mínimo	Máximo	
1. ¿Crees que esta experiencia te ha ayudado a adquirir competencias en el curso de inglés?	4.22	0.77	2	5	Bastante

2. ¿La evaluación que se ha planteado a través del recurso web Quizizz favorece la adquisición de sus competencias en el idioma inglés?	4.58	0.58	3	5	Bastante con tendencia a mucho
3. ¿Consideras útil lo aprendido con esta experiencia a través del recurso web Quizizz?	4.62	0.49	4	5	Bastante con tendencia a mucho
4. ¿Qué es lo más útil que has aprendido? Que es una experiencia.					
4.1 Innovadora, porque la evaluación se evidencia más flexible, que rígida.	4.13	0.66	2	5	Bastante
4.2 Evidenciada, por los resultados detallados obtenidos al final de cada actividad que son vistos por el mismo estudiante y docente, para una retroalimentación de sus aprendizajes.	4.18	0.72	2	5	Bastante
4.3 Replicable, cuando es posible utilizarla como modelo para desarrollar en otros cursos de su carrera profesional.	4.16	0.71	3	5	Bastante
5. ¿La herramienta Quizizz señala el logro de aprendizajes de inglés a través de sus reportes?	4.31	0.60	3	5	Bastante
6. ¿Cuál es el grado de dificultad en utilizar el recurso web Quizizz?	1.60	0.89	1	4	Nada con tendencia a poco
7. ¿Considera al recurso web Quizizz necesario para la evaluación y retroalimentación en el curso de inglés?	4.49	0.66	3	5	Bastante

Fuente: Cuestionario aplicado a la muestra.

Respecto al primer ítem, en la tendencia central cuya media es 4.22, refiere que la mayoría de los estudiantes percibieron que la aplicación Quizizz fue una experiencia que les

ayudó *bastante* a adquirir competencias en el curso de inglés; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 2.

Respecto al segundo ítem, en la tendencia central cuya media es 4.58, refiere que la mayoría de los estudiantes percibieron que la evaluación que se ha planteado a través del recurso web Quizizz les favorecieron *bastante con tendencia a mucho* en la adquisición de sus competencias en el idioma inglés; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 3.

Respecto al tercer ítem, en la tendencia central cuya media es 4.62, refiere que la mayoría de los estudiantes consideraron *bastante útil con tendencia a mucho* lo aprendido con esta experiencia a través del recurso web Quizizz; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 4.

Respecto al cuarto ítem, en la tendencia central cuya media es 4.13, refiere que la mayoría de los estudiantes consideraron a Quizizz *bastante* innovadora, porque la evaluación se evidencia más flexible que rígida; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 2. Por otro lado, la tendencia central cuya media es 4.18, refiere que la mayoría de los estudiantes consideraron que Quizizz está *bastante* evidenciada, por los resultados detallados obtenidos al final de cada actividad que fueron vistos por el mismo estudiante y docente para una retroalimentación de sus aprendizajes; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 2. Además de ello, la tendencia central cuya media es 4.16, refiere que la mayoría de los estudiantes consideraron que Quizizz es *bastante* replicable, es posible utilizarla como modelo para ser desarrollado en otros cursos de la carrera profesional que se disponga; todo ello teniendo en cuenta que la valoración máxima es 5 y la mínima es 3.

Respecto al quinto ítem, en la tendencia central cuya media es 4.31, refiere que la mayoría de los estudiantes señalaron *bastante* satisfacción en el logro de sus aprendizajes en el curso de inglés a través del recurso web Quizizz; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 3.

Respecto al sexto ítem, en la tendencia central cuya media es 1.60, refiere que la mayoría de los estudiantes señalaron *nada con tendencia a poco* sobre el grado de dificultad

al utilizar el recurso web Quizizz; teniendo en consideración que la valoración máxima es 4 y la mínima es 1.

Respecto al séptimo ítem, en la tendencia central cuya media es 4.49, refiere que la mayoría de los estudiantes consideraron al recurso web Quizizz *bastante* necesario para la evaluación y retroalimentación en el curso de inglés; teniendo en consideración que la valoración máxima es 5 y la mínima es 3.

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En esta investigación se determinó una alta percepción positiva de la Quizizz en la evaluación formativa del aprendizaje de inglés como lengua extranjera. Este resultado es sustentado con Purba (2020), siendo Quizizz una herramienta de evaluación en línea con actividades gamificadas que permiten retroalimentar, autoevaluar y reflexionar sobre sus aprendizajes a través de un ordenador o un smartphone, los cuales ofrecen resultados rápidos y precisos.

Los resultados sostienen que los estudiantes consideran que han mejorado sus competencias de inglés a través de la aplicación Quizizz. Tal como lo expresa Thornbury (2003) la importancia del idioma inglés en las cuatro competencias del idioma según estándares internacionales: la lectura, la escucha, la escritura y la expresión oral. El vocabulario referido a inglés técnico es muy esencial porque los estudiantes no pueden informar de algo en la comunicación. Es importante que los estudiantes aprendan un idioma. Por ello, el docente debe crear una forma interesante de mejorar el vocabulario de inglés técnico a través de herramientas tecnológicas. Esto también permite que los estudiantes puedan transferir lo que están aprendiendo en clase a situaciones fuera del aula, lo cual permite identificar lo que aprendieron los estudiantes e identificar los aspectos que están por mejorar. Esto promueve que la evaluación sea formativa y que se pueda usar para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje. En ese caso, el entendimiento de la información referida a la carrera profesional de odontología en una lengua extranjera y su mejora en competencias comunicativas del idioma inglés.

Asimismo, los estudiantes valoran significativamente en un nivel alto la experiencia de usar Quizizz orientada en su aprendizaje de inglés técnico. Así como lo afirma Bal (2018), Quizizz facilita el entendimiento de los temas por sus elementos de gamificación involucrados y la comodidad de los participantes. Mei & Adam (2018) resalta la importancia del docente al elaborar recursos digitales para el acompañamiento y desarrollo de diferentes sesiones de clase, que garantice las mejoras significativas según los propósitos del objetivo del docente investigador.

Los resultados también sostienen que los participantes consideran la herramienta Quizizz más flexible en su uso y desarrollo. En ese sentido Chaiyo & Nokham (2017) señalan

en su investigación que usar Quizizz haciendo ejercicios en clase es divertido, ayuda a los estudiantes a repasar los materiales del curso y estimula su interés por aprender inglés. La característica que más resalta entre todas es especialmente la tabla de clasificación, que muestra la clasificación en vivo de su rendimiento. Por otro lado, los estudiantes de la muestra sostienen que es más viable realizar los diversos ejercicios planteados a través del computador en vez de un papel, la experiencia se llevó a cada en laboratorios equipos con ordenadores con internet. Como afirma Suo et al. (2018) Quizizz estimula la concentración en clase y reduce la ansiedad en exámenes, y considerarlo más oportunidades de aprendizaje. En esa misma línea, de acuerdo a la experiencia Quizizz redujo las distracciones y mejoro la concentración de los participantes en desarrollar las actividades planteadas para aprender y practicar disruptivamente. Zhao (2019) afirma en su investigación que Quizizz tiene un impacto positivo en el compromiso del estudiante en aprender y completar los objetivos trazados con relación a su aprendizaje en inglés técnico.

En base con Chaqmaqchee (2015) en su investigación hace hincapié a la evaluación formativa como parte importante del aprendizaje de los estudiantes, a través del trabajo en grupo, las pruebas, los debates y los exámenes. Se sostiene que la realización de cuestionarios a través de herramientas tecnológicas como Quizizz aporta beneficios a los estudiantes, por ejemplo: puede promover el aprendizaje autónomo, aumentar la motivación de los estudiantes para asistir a la clase y también puede retener el material de aprendizaje durante más tiempo (Cohen and Sasson, 2016). Además, los cuestionarios en línea gamificadas pueden utilizarse como alternativa para evaluar el progreso de los estudiantes. Sin embargo, la mayoría de los docentes aparentemente siguen centrándose en evaluar el aprendizaje de los estudiantes mediante un examen. Por su parte, Nitko (2001) señala que los cuestionarios tienen una gran validez para diagnosticar las necesidades individuales. La aplicación de los cuestionarios con regularidad hace que el aprendizaje de los alumnos sea más eficaz, ya que recibirán una respuesta inmediata. En esa misma línea, Ari et al. (2020) sostienen que el uso de la evaluación en línea a través de la implementación de series de cuestionarios en línea se cree que mejora el resultado académico de los estudiantes que el uso de un simple examen estándar. Además, Salas-Morera et al. (2012) añade que el uso de cuestionarios en línea es

más eficiente en esta era digital, ya que los profesores no necesitan imprimir docenas de papeles al realizar la prueba. Además, el tiempo empleado en la realización de un examen puede ser de 90 minutos. Utilizando Quizizz, el tiempo empleado en la realización de un examen es de sólo 30 minutos, ya que hay 3 minutos para cada pregunta. Además, al utilizar Quizizz, el docente no necesita preparar ninguna herramienta adicional, como por ejemplo Proyector, ya que el docente puede supervisar el progreso de los estudiantes en su propio portátil/ordenador o smartphone. Los estudiantes también pueden utilizar su propio ordenador o smartphone para participar en clases en línea.

Además, el uso de cuestionarios en línea gamificadas utilizando Quizizz como evaluación formativa puede reducir el estrés de los estudiantes, ya que crea un ambiente divertido y fomenta el entusiasmo de los estudiantes y según los resultados obtenidos consideran que es fácil de acceder y utilizar. Quizizz está equipado con música que se puede encender y apagar, esto se relaciona con el resultado del análisis de los estudiantes, según el cual los estudiantes prefieren escuchar la música cuando estudian para mantenerse concentrados, la música también sirve para aliviar su estrés al participar en el cuestionario (Laura, 2021). Además, el rango de los estudiantes puede mostrarse en la tabla de clasificación que puede ser vista por toda la clase. Al ver esto, los estudiantes se sentirán motivados para rendir mejor, ya que saben cuál es su posición. El resultado del análisis de la motivación de los estudiantes muestra que algunos de ellos están motivados por la recompensa o por su compromiso propio de superarse.

Por otro lado, como afirma Basuki & Hidayati (2019) sostuvieron que los estudiantes consideran que Quizizz es muy eficaz porque promueve el entusiasmo por aprender y participar, incluso más que otras plataformas de aprendizaje en línea. Entonces es importante la inclusión de las herramientas tecnológicas en el actuar pedagógico, no solamente para mejorar el rendimiento académico, claramente además de fortalecer diferentes competencias inmersas con el uso de un idioma extranjero, y la comprensión de las mismas en diferentes áreas del conocimiento del inglés técnico en la carrera profesional en cuestión.

Como lo hacen notar Lim & Yunus (2021) en sus hallazgos obtenidos muestran que los docentes valoran en alto porcentaje a Quizizz y su aplicación en el aula porque aporta muchos beneficios a los estudiantes, entre ellos la mejora de la competencia lingüística y de

las capacidades de aprendizaje. De ese modo, los docentes definitivamente ven a Quizizz como una plataforma que es efectiva, factible, fácil de usar y motivadora para sus estudiantes, convirtiéndola así en una plataforma de aprendizaje en línea que es capaz de facilitar el logro académico y el desarrollo del conocimiento de los mismos. Del mismo modo, la demanda de profesionales con grandes habilidades informáticas está creciendo y es fundamental desarrollar habilidades de pensamiento computacional para la exitosa formación profesional conocimientos de su carrera profesional con base a investigaciones de escritura y habla inglesa.

De las limitaciones encontradas en el presente estudio, escasas investigaciones orientas a la evaluación formativa y el aprendizaje de inglés. Asimismo, de las diversas edades de los participantes en cuestión, pues a otros les dificultaba la interacción con medios tecnológicos, pero se realizó diversas capacitaciones internas para brindar el soporte en cuestión, cabe mencionar que la aplicación de las actividades y cuestionarios se llevaron a cabo en el laboratorio de la universidad equipado correctamente, lo cual pueda ser una limitante o dificultad para investigadores que deseen seguir la misma línea sustentada. Por otro lado, aún siguen encontrando limitados estudios enfocados al uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje/enseñanza de inglés. Es necesario seguir profundizando más al respecto sobre su importancia y trascendencia en el actuar pedagógico del inglés como lengua extranjera.

Si los docentes creen en la eficacia de Quizizz, como agentes del cambio, podrán motivar a varios miembros de la comunidad para que acepten más el uso de Quizizz en lugar de considerarlo simplemente como una plataforma de juegos sin beneficios. Ya es hora de que todas las partes interesadas del sistema educativo se den cuenta y comprendan el potencial de los juegos digitales para mejorar la educación de los estudiantes de distintos niveles, especialmente en el nivel superior y el actual entorno digital en él se está inmerso. Por lo tanto, se responde a las preguntas de investigación de este estudio, y se puede afirmar que, desde la perspectiva de los estudiantes, Quizizz es, de hecho, eficaz, factible, fácil de usar y motivador, y tiene un alto potencial para mejorar el rendimiento académico y facilitar el desarrollo del conocimiento científico en inglés con relación a su carrera profesional.



Para que la evaluación sea verdaderamente formativa es indispensable que se retroalimente a los estudiantes de forma inmediata, continua y relevante. Por retroalimentación relevante se entiende que los comentarios que se les dan a los estudiantes les permiten conocer dónde están, qué les hace falta y qué tienen que hacer para alcanzar sus metas de aprendizaje a través de las diferentes herramientas tecnológicas como Quizizz que facilitan el proceso, acompañamiento y seguimiento de su aprendizaje.

Quizizz fomenta la responsabilidad y el autoaprendizaje de los estudiantes, ya que cada reto debe ser superado de forma individual, cada participante persigue su desarrollo cumpliendo los objetivos establecidos y ello permite desarrollar otras estrategias de aprendizaje que permiten la formación académico profesional del estudiante a través del idioma inglés.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Ari Puspitayani, D., Jaya Putra, I., & Santosa, M. (2020). Developing Online Formative Assessment Using Quizizz for Assessing Reading Competency of the Tenth Grade Students in Buleleng Regency. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 36-47. doi:<http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v4i1.24169>

Bal, S. (2018). Using quizizz.com to enhance pre-intermediate students' vocabulary knowledge. *International Journal of Language Academy*, 6, 295-303. <http://dx.doi.org/10.18033/ijla.3953>

Basuki, Y., & Hidayati, Y.. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>

Black, Paul & D. Wiliam (2004). "The formative purpose: Assessment must first promote learning", Wilson, Mark (ed.), 2004: 20-50.

Chaqmaqchee, Z. A. (2015). Student 's Perspective on Formative Assessment : Quizzes and Discussion as Ongoing Process in Higher Education. *American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS)*, 13(August), 160–177.

Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>

Cheenath, D., y Gupta, A. (2017). Quizizz Co-Founders. <https://virtual.educ.ubc.ca/wp/etec522/2020/02/02/quizizz-co-founders-deepak-joycheenath-and-ankit-gupta/>

Cohen and Sasson. (2016). Online Quiz in a Virtual Learning Environment as a Tool For Formative Assessment. *Journal of Technology and Science Education*, 2(2), 77–85. <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/49/67>

George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference. 11.0 update (4th ed.)*. Boston: Allyn & Bacon

Purba, L. (2020). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. 6th International Conference on Mathematics, Science, and Education (ICMSE 2019) Journal of Physics: Conference Series 1567 (2020) 022039 IOP Publishing. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1567/2/022039>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación (6a. ed. --.). México D.F.: McGraw-Hill.

Kerfoot, B. P., & Kissane, N.. (2014). The Use of Gamification to Boost Residents' Engagement in Simulation Training. JAMA Surgery, 149(11), 1208. <https://doi.org/10.1001/jamasurg.2014.1779>

Laura, K. (2020). Gamification for understanding English texts for students in a public school in Peru. International Journal of Development Research, Vol. 10, Issue, 10, pp. 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., & Velarde Molina J. F. (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., Noa, S. ., Lujano, Y., Alburqueque, M., Medina, G., & Pilicita, H. (2021). Una nueva perspectiva desde la enseñanza de inglés. El aprendizaje invisible y sus aportes en la adquisición de una lengua extranjera. Revista Innova Educación, 3(3), 140-148. <https://doi.org/10.35622/j.rie.2021.03.009>

Laura et al. (2021). Diálogos En Educación. Empresa, Sociedad Y Tecnologías. ISBN: 978-958-53472-2-9. <https://doi.org/10.34893/y36b-4v47>

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, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/su13116436>

Mei, S., Y., Ju, S., Y., & Adam, Z. (2018). Implementing quizizz as game based learning in the Arabic classroom. European Journal of Social Sciences Education and Research. 12 (1), 208-212.

McMillan, J. (2007). "Formative classroom assessment: The key to improving student achievement", McMillan, 2007: 1-7.

Nitko. (2001). Educational Assessment of Students (Third Edit). New Jersey: Prentice Hall, Inc

Ruiz, D. (2019). Quizizz en el Aula: Evaluar Jugando. Observatorio de tecnología educativa n°4. https://intef.es/observatorio_tecno/quizizz/

Sandrone, S., & Carlson, C.. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *Brain Disorders*, 1, 100008. <https://doi.org/10.1016/j.dscb.2021.100008>

Salas-Morera, L., Cubero-Atienza, A. J., Redel-Macías, M. D., Arauzo-Azofra, A., & García-Hernández, L. (2012). Effective use of e-learning for improving students' skills. In R. Babo, & A. Azevedo (Eds.), *Higher Education Institutions and Learning Management Systems: Adoption and Standardization* (Chapter 14 pp. 292-314). Information Science Reference (IGI Global)

Suo, Y. M., & Suo Y. J., & 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>

Talanquer, V.. (2015). La importancia de la evaluación formativa. *Educación Química*, 26(3), 177–179. <https://doi.org/10.1016/j.eq.2015.05.001>

Thornbury, S. (2003). *How to teach vocabulary*. Harlow: Longman.

Zhao, F.. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>