

Gamificación educativa con Quizizz: mejorando la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios

Jhonny Richard Rodríguez Barboza^{1*}, Geraldine Amelia Avila Sánchez², Flor de María Sánchez Aguirre³, Elba María Andrade Díaz⁴, Gliria Susana Méndez Ilizarbe³, Rebeca Pablo Huamani⁵, Luis Arturo La Rosa Gallardo³

¹ Programa de Estudios Básicos. Universidad Ricardo Palma. Lima, Perú.

² Programa de Formación Humanística. Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

³ Escuela de Posgrado. Universidad César Vallejo. Lima. Perú.

⁴ Vicerrectorado Académico. Universidad San Ignacio de Loyola, Lima, Perú.

⁵ Programa de Estudios Básicos. Universidad Tecnológica del Perú, Lima, Perú.

*Autor para correspondencia: Jhonny Richard Rodríguez Barboza, jhonny.rodriguez@urp.edu.pe

(Recibido: 17-07-2023. Publicado: 25-07-2023.)

DOI: 10.59427/rcli/2023/v23cs.1248-1256

Resumen

El presente estudio tuvo como propósito analizar minuciosamente el empleo de la herramienta de evaluación digital Quizizz en la competencia gramatical del idioma inglés entre los estudiantes del Center for Language Studies - USIL. La investigación se enmarcó en un enfoque cuantitativo de tipo básico, con un diseño correlacional causal, y se adhirió al paradigma del positivismo. Para el desarrollo de la investigación, se implementó un cuestionario que permitió evaluar las dos variables analizadas con precisión: la competencia gramatical, y la competencia discursiva en la habilidad del estudiante para organizar mensajes en situaciones cotidianas, así como la competencia funcional que abarca desde la redacción de párrafos cortos hasta ensayos especializados. A nivel teórico, se cimentó en la teoría del constructivismo, y para el análisis del estudio se utilizó el diagrama de bosque, identificando de manera rigurosa la relevancia de la herramienta Quizizz en el proceso de evaluación y retroalimentación. Asimismo, se logró discernir distintos estilos de aprendizaje entre los estudiantes: kinestésico, reflexivo, pragmático y teórico. La meticulosa selección de los estudios analizados se basó en la inclusión de publicaciones de artículos científicos indexados en Scielo, Web of Science y Scopus, destacándose las formas metodológicas de enfoque descriptivo, método inductivo y la utilización de formularios virtuales. Los resultados arrojaron que un 44,4% de los estudiantes expresó un grado considerable de acuerdo con el uso de Quizizz, mientras que un 32,2% estuvo totalmente conforme con su implementación. En cuanto a la competencia gramatical, se encontró que un 42,2% de los estudiantes exhibió un nivel calificado como bueno, mientras que un 45,6% demostró un nivel considerado excelente. Por consiguiente, se ratifica la influencia directa que la herramienta de evaluación digital Quizizz ejerce en la competencia gramatical del idioma inglés de los estudiantes de la mencionada institución. Las conclusiones de la investigación destacan tres aspectos fundamentales: (a) el uso sistemático de la información para confeccionar cuestionarios en línea que incorporen elementos lúdicos resulta altamente propicio para el logro de los aprendizajes en el idioma inglés en el contexto de la educación superior; (b) las plataformas digitales, en su ontología, se consagran como herramientas esenciales para llevar a cabo evaluaciones en distintos contextos educativos; y finalmente, (c) se identificaron características específicas de la plataforma que generan una actividad educativa, destacando el empleo de recursos virtuales en la pedagogía, la eficacia del aprendizaje colaborativo y la motivación del alumnado mediante la gamificación, donde se presenta una interfaz altamente efectiva y significativa para alcanzar la competencia gramatical en sus vertientes discursiva y funcional.

Palabras claves: Alfabetización digital, evaluación de la educación, gramática, informática educativa.

Abstract

The purpose of this study was to analyze in detail the use of the digital assessment tool Quizizz in the grammatical competence of the English language among students of the Center for Language Studies - USIL. The research was framed in a basic type quantitative approach, with a causal correlational design, and adhered to the paradigm of positivism. For the development of the research, a questionnaire was implemented that allowed evaluating the two variables analyzed with precision: grammatical competence, and discursive competence in the student's ability to organize messages in everyday situations, as well as functional competence that ranges from writing short paragraphs to specialized essays. At a theoretical level, it was based on the theory of constructivism, and for the analysis of the study the forest diagram was used, rigorously identifying the relevance of the Quizizz tool in the evaluation and feedback process. Likewise, it was possible to discern different learning styles among the students: kinesthetic, reflective, pragmatic and theoretical. The meticulous selection of the analyzed studies was based on the inclusion of publications of scientific articles indexed in Scielo, Web of Science and Scopus, highlighting the methodological forms of descriptive approach, inductive method and the use of virtual forms. The results showed that 44.4 % of the students expressed a considerable degree of agreement with the use of Quizizz, while 32.2 % were totally satisfied with its implementation. Regarding grammatical competence, it was found that 42.2 % of the students exhibited a level qualified as good, while 45.6 % demonstrated a level considered excellent. Therefore, the direct influence that the digital evaluation tool Quizizz exerts on the grammatical competence of the English language of the students of the aforementioned institution is ratified. The conclusions of the research highlight three fundamental aspects: (a) the systematic use of information to prepare online questionnaires that incorporate playful elements is highly conducive to the achievement of learning in the English language in the context of higher education; (b) digital platforms, in their ontology, are consecrated as essential tools to carry out evaluations in different educational contexts; and finally, (c) specific characteristics of the platform that generate an educational activity were identified, highlighting the use of virtual resources in pedagogy, the effectiveness of collaborative learning and the motivation of students through gamification, where a highly effective and significant interface is presented to achieve grammatical competence in its discursive and functional aspects.

Keywords: Digital literacy, education assessment, grammar, educational technology.

1. Introducción

El propósito de este estudio consiste en analizar el impacto de la gamificación educativa mediante el uso de la plataforma Quizizz, en la mejora de la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios. Se persigue evaluar los efectos y beneficios derivados de la implementación de estrategias gamificadas en el ámbito educativo, particularmente en el contexto universitario, y cómo influyen en el desarrollo de habilidades gramaticales en el idioma inglés. Dentro del ámbito específico del inglés, se emplea una metodología moderna, ágil y altamente relevante para evaluar los contenidos curriculares, haciendo hincapié en los aspectos gramaticales del idioma inglés para alcanzar el desarrollo de las habilidades requeridas (Feria, 2019).

La relevancia de esta investigación reside en la creciente necesidad de fortalecer las competencias gramaticales en inglés entre los estudiantes universitarios. Además, se pretende abordar la falta de motivación en el aprendizaje del idioma y las deficiencias en las políticas educativas y lingüísticas que afectan el rendimiento académico y la vida diaria de los estudiantes (Marmolejo y Mayora, 2020). Se constata la presencia de mensajes hablados y escritos en inglés en la televisión, los medios impresos, los documentos científicos y las plataformas digitales. El enfoque de esta investigación se centra en el aspecto más reciente mencionado, específicamente la utilidad de las plataformas digitales en relación con las habilidades de los educadores y la aplicación del enfoque conectivista a los estudiantes universitarios (Sánchez et al., 2020). Este estudio contribuirá a la comprensión de los beneficios de la gamificación educativa y el uso de plataformas digitales, como Quizizz, para mejorar la competencia gramatical en inglés en el contexto universitario.

Esta investigación se enfocará en la gamificación educativa utilizando Quizizz para mejorar la competencia gramatical en inglés en estudiantes universitarios. Se examinará detalladamente el impacto de esta estrategia en el desarrollo de habilidades gramaticales, explorando minuciosamente tanto los beneficios como las limitaciones de su implementación. No obstante, se delimitará su alcance exclusivamente a estudiantes universitarios y no se abordarán otros niveles educativos (Sánchez et al., 2020). En el contexto de Perú, los docentes universitarios enfrentan ciertas limitaciones en el desarrollo de competencias digitales debido a su edad y nivel de conocimientos, lo que se traduce en una escasa utilización de herramientas digitales durante las clases. Resulta de suma importancia que los estudiantes universitarios adquieran conocimientos básicos de comprensión de mensajes en inglés, dado que la Ley Universitaria N° 30220 (2014) establece dicho requisito para obtener un título de posgrado.

El aprendizaje respaldado por juegos en línea ofrece beneficios destacados como enfoque pedagógico. Según Suo y Zalika (2018), estos juegos brindan una retroalimentación inmediata a través de discusiones relevantes y la verificación de respuestas correctas por parte de todos los participantes. Diversos investigadores, como Basurto et al. (2021), Mesén (2019), Vergara et al. (2019) y Zhao (2019), respaldan esta metodología, ya que permite a los participantes enfrentar desafíos y alcanzar metas establecidas, a la vez que facilita una evaluación en tiempo real con una demanda cognitiva apropiada.

En el presente estudio, se adoptará un enfoque metodológico cuantitativo para evaluar la competencia gramatical en inglés antes y después de la implementación de la gamificación educativa mediante Quizizz. Los datos se recopilarán a través de cuestionarios y pruebas, y se llevará a cabo un análisis estadístico y temático (Basurto et al., 2021; Suo y Zalika, 2018). Esta investigación encuentra justificación en términos de su relevancia metodológica, al hacer uso de un instrumento validado y basarse en estándares internacionales. Asimismo, se empleará la estrategia del diagrama de investigación activa para establecer una base teórica sólida (Sánchez et al., 2022). El propósito práctico de este estudio radica en mejorar la competencia gramatical de los estudiantes mediante la implementación de la gamificación educativa con Quizizz. Con ello, se persigue fomentar la integración de esta herramienta de evaluación en las clases de inglés, con el fin de crear un ambiente más atractivo y motivador para los estudiantes. Desde una perspectiva epistemológica, el enfoque se centra en la transformación digital y el estímulo del aprendizaje autónomo (Nina-Cuchillo et al., 2021). Asimismo, se sustenta en una revisión de literatura relevante en didáctica y en las definiciones y variables proporcionadas por el Consejo de Europa (2018) sobre la competencia en el uso de estructuras gramaticales.

Revisión de Literatura

A lo largo de las décadas, diferentes investigadores han abordado el cambio en el enfoque educativo. En sus estudios, Trujillo (2017), Mesén (2019) y Gargicevich (2020) han señalado el tránsito desde el Conductismo, donde el estudiante era considerado una "pizarra en blanco" el profesor la única fuente de conocimiento, hacia el Cognitivismo (constructivismo cognitivo por Piaget). En este nuevo paradigma, se reconoce la capacidad de los estudiantes para procesar la información y no solo recibirla pasivamente como un estímulo. Esto trajo consigo un cambio en el comportamiento de los alumnos, quienes comenzaron a razonar y procesar la información tanto de manera individual como colectiva. Posteriormente, emergió una variante del Cognitivismo conocida como Constructivismo (constructivismo social por Vigotsky). En esta teoría, se enfatiza en que los estudiantes internalicen, reestructuren o transformen la nueva información y la compartan con otros. De esta forma, el estudiante se convierte en el protagonista de su propio proceso de aprendizaje, participando activamente y colaborando con otros compañeros. Este cambio de enfoque promueve un aprendizaje más significativo y contextualizado. En la era actual, ha surgido un nuevo paradigma educativo conocido como conectivismo (Mesén, 2019). Este enfoque se basa en el apogeo de la revolución tecnológica moderna y utiliza recursos como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), el software educativo y las redes sociales (Siemens, 2004). El conectivismo se entiende como la teoría del aprendizaje aplicada en la era digital, especialmente en el ámbito educativo. En este contexto, la socialización de la información se vuelve crucial para estar en contacto con el conocimiento en diversos campos. En el contexto actual, se ha propuesto una innovadora metodología de enseñanza de idiomas, donde Wach et al. (2021) acuñan el término "telecolaboración" para describir la formación de profesores de idiomas. Gracias a los avances tecnológicos, ahora es posible establecer colaboraciones tanto sincrónicas como asincrónicas con personas de diferentes ubicaciones, utilizando herramientas y plataformas digitales. La telecolaboración se erige como una valiosa aliada en la enseñanza de la gramática, al permitir la aplicación de patrones léxico-gramaticales en situaciones significativas.

Las herramientas tecnopedagógicas, tal como han señalado Basurto et al. (2021) y Laura et al. (2021), han desencadenado una auténtica revolución en el ámbito educativo. Su impacto trasciende la enseñanza de idiomas y se expande a todas las esferas de la educación, ya sea escolar, universitaria o empresarial. Gracias a ellas, la labor docente se torna más llevadera, al ahorrar tiempo en el diseño y calificación de pruebas físicas. Ahora es posible emplear instrumentos de evaluación predefinidos en plataformas como Quizizz, o adaptarlos según las necesidades del docente o del tema que se imparta. Adicionalmente, herramientas digitales como Story Bird, ¡Kahoot!, Animatek, Powtoon, Prezi, entre otras, transforman el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia dinámica y altamente motivadora. Estos recursos tecnológicos posibilitan la creación de materiales interactivos, atractivos y personalizados, lo que estimula la participación de los estudiantes y enriquece su formación educativa. La versatilidad de estas herramientas impulsa un enfoque pedagógico renovado, que se adapta a las demandas y características de los estudiantes en el mundo digital.

El fundamento de esta propuesta educativa se sustenta en la teoría del conectivismo propuesta por Siemens (2004) y Basurto et al. (2021), la cual permea el proceso educativo de enseñanza-aprendizaje. Esta teoría lleva la clase tradicional presencial a niveles de altas expectativas e imaginación. No obstante, es importante destacar que no se debe interpretar que toda la sesión de clase se realice de manera lúdica, ya que esto podría dificultar el propósito educativo de la actividad. El uso de herramientas digitales despierta un gran interés entre los

estudiantes, especialmente aquellos considerados "inmigrantes digitales", quienes han adoptado el uso de medios digitales, y los "nativos digitales", quienes han estado expuestos a ellos desde temprana edad (Jara y Prieto, 2018). Es relevante señalar que el enfoque educativo del conectivismo no anula las teorías anteriores, sino que representa una evolución y una reingeniería de las metodologías de aprendizaje, adaptándose al contexto digital actual. En este sentido, el conectivismo se presenta como una perspectiva que incorpora las tecnologías digitales en el proceso educativo, fomentando la interconexión, la colaboración y la personalización en el aprendizaje. Esta corriente pedagógica permite potenciar las habilidades de los estudiantes para trabajar de forma colaborativa, aprovechando el vasto y diverso conocimiento disponible en la era digital, enriqueciendo así su experiencia educativa.

El aprendizaje basado en la gamificación, propuesto por Foncubierta y Rodríguez (2014), destaca como una teoría sustantiva en el contexto educativo. Esta técnica integra elementos de juegos en el proceso de enseñanza para enriquecer la didáctica en el aula y fomentar el desarrollo de habilidades. Un ejemplo relevante es Quizizz, una herramienta educativa virtual y lúdica en tiempo real, respaldada por Zhao (2019), que ofrece actividades multijugador y evaluaciones interactivas. Los estudiantes participan en una competencia saludable, aumentando su motivación para estudiar y mejorar sus resultados. El componente competitivo se refuerza al mostrar un ranking con el líder de la competencia. Los instructores pueden obtener estadísticas de rendimiento, lo que facilita una retroalimentación efectiva y una evaluación más personalizada. La gamificación y el uso de herramientas tecnológicas como Quizizz, según Zhao (2019), enriquecen la experiencia educativa, generando un ambiente más atractivo y motivador para los estudiantes. Al ofrecer un enfoque lúdico en el aprendizaje, se promueve el desarrollo de habilidades de manera efectiva y se optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto digital actual.

La plataforma educativa Quizizz ha sido destacada en diversos artículos de investigación en Indonesia. Se la reconoce como una herramienta para actividades multijugador que utiliza juegos en forma de pruebas (Basuki y Hidayati, 2019). Además, Quizizz ofrece a los estudiantes el tiempo adecuado para tomar decisiones relacionadas con temas específicos, y al final del juego muestra las respuestas para brindar una retroalimentación efectiva (Vergara et al., 2019). Otro estudio de investigación realizado en Indonesia, por Muji et al. (2021), resalta a Quizizz como una implementación ideal para la evaluación en línea en la educación superior. Se destaca su capacidad para crear situaciones de aprendizaje vivenciales con vocabulario relevante, lo que ha permitido una evaluación adecuada incluso en el contexto de la pandemia. A pesar de que Indonesia retomó la modalidad presencial en agosto de 2021, se continuó utilizando la metodología de gamificación educativa en el desarrollo de las actividades académicas.

En un estudio enfocado en el aprendizaje móvil en instituciones universitarias de la Península Ibérica, Moreira et al. (2017) resaltaron la relevancia del e-learning como una metodología sincrónica durante y después de la pandemia, aprovechando el entorno digital y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Asimismo, se destacó el m-learning como una metodología asincrónica o aprendizaje móvil, que permite a los estudiantes acceder y participar en actividades educativas de forma flexible a través de dispositivos móviles. Por otro lado, Dhamayanti (2021) investigó la percepción y la motivación de los estudiantes de inglés en entornos virtuales de aprendizaje, concluyendo que el e-learning, especialmente mediante el uso de herramientas como Quizizz, tuvo un impacto positivo en los participantes y proporcionó un sólido respaldo en su proceso de aprendizaje. Este tipo de enfoque educativo, basado en la tecnología y la gamificación, ha demostrado ser una alternativa efectiva y motivadora en el contexto educativo actual. Según Palmero (2019), en el ámbito de la enseñanza del idioma inglés como lengua extranjera, se aplican dos enfoques metodológicos principales: el método deductivo e inductivo, ambos enfocados en el aspecto gramatical. El método deductivo parte de lo general hacia lo específico, donde los estudiantes son conscientes de las categorías gramaticales fundamentales, como sustantivos, verbos, adjetivos, adverbios, preposiciones, conjunciones e interjecciones, que son conocidas como "Parts of the speech". En contraste, el método inductivo se enfoca en lo específico para llegar a lo general, permitiendo que los estudiantes extraigan conclusiones y patrones gramaticales a partir de ejemplos concretos.

El estudio de Vergara et al. (2019) define las dimensiones de Quizizz, la herramienta de evaluación digital, como: 1) Uso de recursos virtuales en la educación, que incorpora herramientas digitales para una participación interactiva y dinámica en actividades de evaluación en clase; 2) Motivación a través de la gamificación, donde el carácter lúdico de Quizizz aumenta la motivación intrínseca y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje; y 3) Eficacia del aprendizaje colaborativo, que fomenta la interacción y participación entre los estudiantes, impulsando la colaboración y el intercambio de conocimientos para mejorar el proceso de aprendizaje. Estas dimensiones resaltan la relevancia de Quizizz en potenciar la experiencia educativa y mejorar la adquisición de conocimientos en el ámbito académico.

Vergara et al. (2019) resalta la relevancia de emplear las TICs y una metodología didáctica adecuada para un uso efectivo de recursos virtuales en el aula, mediante plataformas de diseño instruccional. Actualmente, la gamificación educativa, con herramientas como Quizizz, Kahoot, Genially, entre otras, ha ganado popularidad por su enfoque lúdico, motivando a los estudiantes y fomentando la participación en la creación de actividades

interactivas y atractivas visualmente. Estas herramientas digitales ofrecen beneficios para el proceso educativo, permitiendo una enseñanza más dinámica y estimulante, con resultados positivos en la adquisición de conocimientos. Asimismo, el uso adecuado de estas tecnologías potencia el aprendizaje y contribuye al desarrollo de habilidades clave en el ámbito académico. La competencia gramatical, como variable dependiente, se define según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (2018), que ofrece lineamientos comunicativos para el idioma inglés. Esta competencia engloba la habilidad de expresar emociones, ideas y vivencias de forma estructurada, utilizando estructuras lingüísticas con criterios de cohesión, coherencia y corrección en la comunicación escrita. El marco proporciona definiciones detalladas sobre las características de esta competencia, estableciendo parámetros para evaluar y desarrollar las habilidades gramaticales en el contexto lingüístico. Esta definición fundamenta la importancia de una competencia gramatical sólida para una comunicación efectiva y precisa en el idioma inglés.

Dentro del marco de competencias gramatical-pragmáticas, se destacan dos dimensiones: competencia discursiva y competencia funcional (Consejo de Europa, 2018). La competencia discursiva abarca la organización y estructuración de mensajes coherentes en diversas situaciones cotidianas. En el nivel inicial, se adquiere el conocimiento de redacción y uso adecuado de estructuras gramaticales. Por otro lado, la competencia funcional implica el uso de textos con fines específicos en interacciones reales y significativas, aplicando el conocimiento gramatical en contextos prácticos. Ambas dimensiones son fundamentales para una comunicación efectiva en el idioma inglés. Diversos investigadores se apoyan en enfoques de teóricos clásicos como Canale y Swain (1980), quienes abordan la adquisición de fonología y estructuras morfológicas, sintácticas y semánticas, así como el léxico. Chomsky (1980), en su definición conceptual, destaca la competencia gramatical como la capacidad de adquirir la lengua materna y utilizar correctamente todas las categorías gramaticales para la comunicación lingüística. Por su parte, Hymes (1971), según Moreira y Venegas (2020), incluye la habilidad de comunicarse en contextos culturales y sociohistóricos en interacciones comunicativas. Estos enfoques fundamentan la comprensión y desarrollo de la competencia gramatical en el estudio del lenguaje.

2. Metodología

Este estudio adoptó un enfoque cuantitativo de tipo básico con un diseño descriptivo no experimental transeccional. Se analizó el impacto de las herramientas digitales en la motivación de los estudiantes. La muestra consistió en noventa participantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia en una universidad en Lima. Se utilizó un cuestionario adaptado de Vergara et al. (2019) con 25 ítems para evaluar la herramienta de evaluación digital Quizizz, y una rúbrica de evaluación con 20 ítems basada en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2018), adaptada por National Geographic Learning (2018), para recopilar datos sobre la competencia gramatical. Ambos instrumentos emplearon escalas de clasificación ordinal.

Para obtener las respuestas de los participantes, se utilizó el correo electrónico para enviarles un enlace y que completaran el cuestionario en línea. Se aseguró la confidencialidad de los datos obtenidos. El análisis de los datos incluyó un enfoque correlacional causal para examinar la distribución de las respuestas y pruebas estadísticas descriptivas e inferenciales para identificar posibles asociaciones entre el uso de la herramienta digital Quizizz y la competencia gramatical de los estudiantes universitarios. En cuanto a aspectos éticos, se siguió un protocolo validado por las normativas de ética de la universidad involucrada en el estudio. Se garantizó el anonimato y la confidencialidad de los participantes, quienes proporcionaron su consentimiento informado para participar en la investigación.

3. Resultados

El 100 % de los estudiantes (90 en total) mostró su acuerdo con la herramienta de evaluación digital Quizizz. Los niveles de acuerdo fueron los siguientes: 2,2 % "Nada de acuerdo", 1,1 % "Algo de acuerdo", 20,0 % "Bastante de acuerdo", 44,4 % "Muy de acuerdo" 32,2 % "Totalmente de acuerdo". Los resultados indican que Quizizz es altamente valorado y preferido por los estudiantes, lo que sugiere que esta herramienta mejora su desempeño académico a través de la gamificación educativa. Se infiere que Quizizz es percibido como una herramienta idónea para el aprendizaje por parte de los participantes en el estudio. Como se puede observar en la tabla 1.

Tabla 1: Nivel de la variable Herramienta de evaluación digital Quizizz.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Nada de acuerdo	2	2,2	2,2
Algo de acuerdo	1	1,1	3,3
Bastante de acuerdo	18	20,0	23,3
Muy de acuerdo	40	44,4	67,8
Totalmente de acuerdo	29	32,2	100,0
Total	90	100,0	

En base a los resultados de la tabla 2, el 100% de los estudiantes (90 en total) mostró su nivel de competencia en el componente gramatical. La distribución de los niveles de competencia fue la siguiente: 0,00% (0 estudiantes) en el nivel deficiente, 12,2% (11 estudiantes) en el nivel regular, 42,2% (38 estudiantes) en el nivel bueno y 45,6% (41 estudiantes) en el nivel excelente. Estos hallazgos revelan que la gran mayoría de los participantes (87.9%) poseen un nivel de competencia en el componente gramatical del idioma inglés que oscila entre bueno y excelente. Esto sugiere que los estudiantes tienen un dominio satisfactorio de las estructuras gramaticales del idioma, lo cual es esencial para una comunicación oral y escrita efectiva en inglés.

Tabla 2: Nivel de la variable Componente gramatical.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Deficiente	0	0	0
Regular	11	12,2	12,1
Bueno	38	42,3	54,4
Excelente	41	45,6	100,0
Total	90	100,0	

El p-valor obtenido de 0.001 es menor que el nivel de significancia de 0.05, lo cual indica que existe una evidencia estadística significativa para rechazar la hipótesis nula. En otras palabras, se confirma que hay una relación entre la herramienta de evaluación digital Quizizz y la competencia gramatical en el idioma inglés de los estudiantes. Por lo tanto, se puede concluir que el modelo de regresión logística utilizado en el estudio tiene la capacidad de predecir esta relación causal. Estos resultados sugieren que el uso de Quizizz como herramienta de evaluación está directamente relacionado con una mejora en la competencia gramatical de los estudiantes del Center for Language Studies - USIL. Es relevante resaltar que este descubrimiento se fundamenta en los resultados y análisis obtenidos en el estudio mencionado y se aplica específicamente a ese contexto y muestra de estudiantes. Es recomendable tener en cuenta otros estudios y evidencias adicionales para obtener una visión más completa y generalizable de la relación entre Quizizz y la competencia gramatical en el idioma inglés. Como se puede observar en la tabla 3.

Tabla 3: Información sobre el ajuste de los modelos de la Hipótesis general.

Model	-2 Log Likelihood	Chi-Square	df	P
Intercept Only	52,662			
Final	20,048	32,614	4	,001

El valor de 0.854 obtenido para el pseudo-R cuadrado de Nagelkerke en el modelo de regresión logística ordinal indica que aproximadamente el 85.4% de la variabilidad total en la información estadística puede ser explicada por las variables predictoras incorporadas en el estudio. En otras palabras, el modelo de regresión logística utilizado puede dar cuenta de alrededor del 85.4% de las diferencias observadas en las variables estudiadas. Como se puede observar en la tabla 4.

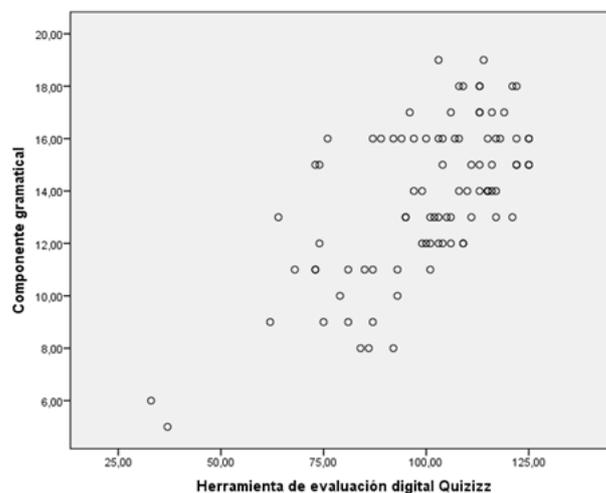
Tabla 4: Pseudo R-Square de Nagelkerke para hipótesis general.

Cox and Snell	,804
Nagelkerke	,854
McFadden	,785

Estadística inferencial en diagramas de dispersión

Las fortalezas de la metodología utilizada radican en el enfoque cuantitativo adoptado y el empleo de un cuestionario como instrumento para recopilar datos, lo cual facilitó la obtención de respuestas de una muestra significativa de estudiantes. Además, la posibilidad de comparar y respaldar los resultados encontrados con investigaciones previas contribuye a fortalecer la validez y la relevancia de los hallazgos obtenidos en este estudio. En relación con la hipótesis general, se ha concluido que la herramienta de evaluación digital Quizizz es beneficiosa para mejorar el rendimiento académico mediante la gamificación educativa. Este hallazgo coincide con la investigación llevada a cabo por Laura et al. (2021), quienes también encontraron una alta percepción y satisfacción de los estudiantes con Quizizz en la evaluación formativa del aprendizaje del inglés. Los resultados del estudio evidencian que la herramienta de evaluación digital Quizizz es ampliamente valorada por los estudiantes y se considera efectiva para mejorar la competencia gramatical en el idioma inglés (figura 1). Estos hallazgos están respaldados por investigaciones previas, como las de Laura et al. (2021), Arévalo et al. (2020), Basuki y Hidayati (2019), Robles et al. (2021), Moreira et al. (2017) y Dhamayanti (2021).

La investigación respalda la eficacia de Quizizz como herramienta de evaluación para mejorar el desempeño y la competencia gramatical en el aprendizaje del inglés. Los resultados confirman la importancia del uso de recursos virtuales, el aprendizaje colaborativo y la gamificación educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas conclusiones se alinean con teorías como el Conectivismo y Constructivismo, que enfatizan la utilidad de las plataformas digitales y la interacción colaborativa. Además, los hallazgos coinciden con estudios anteriores que han destacado los beneficios de la gamificación educativa y el uso de herramientas digitales en la adquisición del idioma inglés. En conjunto, esta investigación subraya la relevancia de la tecnología educativa como recurso clave para mejorar la competencia gramatical en el contexto del aprendizaje del inglés.

**Figura 1:** Regresión logística ordinal: Herramienta de evaluación digital Quizizz y Componente gramatical.

4. Conclusiones

Este estudio de investigación ha proporcionado una sólida evidencia de que el uso de la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene un impacto directo en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes universitarios. Los hallazgos respaldan la efectividad de Quizizz como una herramienta que mejora el desempeño y la competencia gramatical de los estudiantes. Estos resultados se encuentran respaldados por diversos estudios previos. Laura et al. (2021) encontraron una alta percepción de Quizizz en la evaluación formativa del aprendizaje del inglés, lo cual se alinea con los resultados obtenidos en este estudio. Arévalo et al. (2020) también respaldaron estos hallazgos al encontrar que los materiales digitales, como Quizizz, mejoraban la adquisición de la gramática del inglés. Asimismo, Basuki y Hidayati (2019) destacaron la relevancia de Quizizz como plataforma educativa

para mejorar la adquisición de la gramática del inglés, respaldando así la hipótesis específica H1. En conjunto, estos hallazgos reafirman la importancia y eficacia de Quizizz como herramienta para fortalecer la competencia gramatical en el aprendizaje del inglés. Los resultados de esta investigación han demostrado de manera sólida que el uso de la herramienta de evaluación digital Quizizz tiene un impacto directo en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes universitarios. Estos hallazgos respaldan la efectividad de Quizizz como una herramienta que mejora el desempeño y la competencia gramatical de los estudiantes. Asimismo, se encontró que el aprendizaje colaborativo y la gamificación del proceso de inter-aprendizaje también tienen una influencia positiva en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes universitarios. Estos hallazgos se respaldan en estudios previos realizados por Robles et al. (2021), quienes destacaron el uso de Quizizz en la retroalimentación y el aprendizaje colaborativo. Además, Moreira et al. (2017) y Dhamayanti (2021) también respaldaron estos resultados al enfatizar el impacto positivo del e-learning y el uso de Quizizz en el aprendizaje y la motivación de los participantes. En conjunto, estos hallazgos enfatizan la importancia de la colaboración entre estudiantes y la implementación de estrategias lúdicas en el proceso de aprendizaje del inglés, lo cual contribuye significativamente al desarrollo de la competencia gramatical. Estos resultados no solo validan la eficacia de Quizizz como herramienta de evaluación digital, sino que también resaltan el valor del enfoque colaborativo y la gamificación en el contexto educativo actual. El presente estudio encuentra respaldo en teorías generales y sustantivas, como el Conectivismo y el Constructivismo, que resaltan el papel de las plataformas digitales y el aprendizaje colaborativo en la adquisición de habilidades y conocimientos. El uso de Quizizz se alinea con estas teorías al fomentar la participación, la retroalimentación constante y la interacción social. Con todo lo anterior expuesto, esta investigación proporciona evidencia sólida de que la utilización de la herramienta de evaluación digital Quizizz, junto con el aprendizaje colaborativo y la gamificación, tiene un impacto positivo en la competencia gramatical del idioma inglés en estudiantes universitarios. Estos resultados respaldan la efectividad de estas estrategias en el ámbito educativo y subrayan la importancia de integrar recursos virtuales y motivar a los estudiantes para mejorar su competencia en un segundo idioma. Los hallazgos de este estudio tienen implicaciones significativas para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aprendizaje de idiomas.

5. Referencias bibliográficas

- Basuki, Y. & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, 27th April 2019, Semarang, Indonesia.
- Basurto, S., Moreira, J., Velásquez, A., y Rodríguez, M. (2021). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. *Polo del Conocimiento*, 6(1), 234-252.
- British Council Perú. (2015). English in Perú. Un análisis de la política, las percepciones y los factores de influencia. British Council.
- Canale, M., & Swain, M. (1980). Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing. *Applied Linguistics*, 1, 1-47.
- Chomsky, N. (1980). On cognitive structures and their development: a reply to Piaget. En M. Piattelli-Palmarini (Ed.), *Language and Learning: The Debate between Jean Piaget and Noam Chomsky* (pp. 35-54). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Consejo de Europa (2018), Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario. Servicio de publicaciones del Consejo de Europa.
- Dhamayanti, F. (2021). EFL Students' Perception and Motivation Toward Quizizz as E-Learning Media in English E-Classroom. *EDUCAFL: Journal of Education of English as Foreign Language*, 4(2), 70-77.
- Feria, K. (2019). Aplicación del modelo pedagógico Flipped Classroom para la enseñanza-aprendizaje de la gramática en inglés en los estudiantes de intermedio de la universidad Católica San Pablo, Arequipa - 2018.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. *Edinumen*.
- Gargicevich, A. (2020). En tiempos de pandemia y cuarentena: el conectivismo como nueva teoría de aprendizaje en la era digital. *Agromensajes*, 5-8.
- Hymes, D. (1971). Foundations in sociolinguistics: an ethnographic approach. *International Journal of Cross-Cultural Management*.

Jara, N. y Prieto, C. (2018). Impacto de las diferencias entre nativos e inmigrantes digitales en la enseñanza en las ciencias de la salud: Revisión sistemática. *Revista Cubana de Información en Ciencias de la Salud*, 29(1), 92-105.

Ley Universitaria N° 30220, de 9 de julio de 2014.

Marmolejo, M., y Mayora, C. (2020). El currículo del área de inglés de cuatro instituciones educativas oficiales de Cali: un estudio de caso múltiple. *Revista Redipe*, 9(2): 108-131.

Mesén, L. (2019). Teorías de aprendizaje y su relación en la educación ambiental costarricense. *Revista Ensayos Pedagógicos*, XIV, 1-16.

Moreira, P. y Venegas, L. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio de las Ciencias*, 6-4, 1292-1303.

Muji, A. P., Ambiyar, A., Aziz, I. & Hidayat, H. (2021). The implementation of Quizizz-based online evaluation in higher education: an exciting alternative for evaluation. *International Journal of Research in Counseling and Education*, 5(2), 186-194.

National Geographic Learning. (2018). Placement Test.

Nina-Cuchillo, J., Nina-Cuchillo, E., y Sánchez-Aguirre, F. (2021). Use of ICT and Autonomous Learning of University Students During the COVID-19 Pandemic. 2021 Machine Learning-Driven Digital Technologies for Educational Innovation Workshop, 1-5.

Palmero, S. (2019). La enseñanza del componente gramatical: El método deductivo e inductivo. [Tesis de Máster, Universidad de la Laguna, España].

Sánchez, F., Ruiz, J., y Uribe, Y. (2020). Competencias profesionales y conectivismo en estudiantes de educación superior [Congreso Internacional Tecnologías en Educación].

Sánchez, F., Alcaide-Aranda, L., Castañeda, E., Ludeña, G., y Toledo, P. (2022). Strategy Diagram of Active Research in Practice and Research in Higher Education Students. *NeuroQuantology*, 20(5), 554-560.

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. Traducción: Diego E. Leal Fonseca. Febrero 7, 2007, diciembre 12, 2004.

Suo, M., & 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.

Trujillo, L. (2017). Teorías pedagógicas contemporáneas. Areandina.

Vergara, D., Mezquita, M., y Gómez, A. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 23(3), 1.

Wach, A., Zhang, D., & Nichols-Besel, K. (2022). Grammar instruction through multinational telecollaboration for pre-service teachers. *ReCALL The Journal of the European Association for Computer Assisted Language Learning*, 34(1), 4-20.

Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8-1.