



## Aplicación y percepciones de Quizizz en la Educación: Una revisión sistemática en Scopus

Quetty Rosario Torres Díaz<sup>1\*</sup>, Roxita Nohely Briceño Hernández<sup>1</sup>, Luis Alexander Pulido Joo<sup>1</sup>, Cristian Raymound Gutiérrez Ulloa<sup>2</sup>, Liz Maribel García Salirrosas<sup>2</sup>, Dora Elisa Elías Martínez<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Escuela de Posgrado. Universidad César Vallejo. Perú.

<sup>2</sup> Universidad Nacional de Trujillo. Perú.

<sup>3</sup> Universidad San Martín de Porres. Perú.

\*Autor para correspondencia: Quetty Rosario Torres Díaz, qtorresd@ucvvirtual.edu.pe

(Recibido: 11-02-2024. Publicado: 27-02-2024.)

DOI: 10.59427/rccli/2024/v24cs.1229-1234

### Resumen

La investigación tuvo como objetivo realizar una revisión sistemática sobre la aplicación y la percepción del uso de la herramienta Quizizz en la educación; mediante una metodología de revisión sistemática y el método PRISMA se realizó la identificación de artículos publicados en Scopus en el periodo del 2017 al 2023, resultando un total de 460 registros y posterior a la aplicación se incluyeron un total de 15 artículos a la revisión. La revisión identificó que el 86,7% de estudios mostró un resultado positivo respecto de su uso; un 6,7% resultó en un resultado mixto (entre positivo y negativo) sustentado por el uso en ciertas materias, y el 6,7% restante resultó en uno moderado dado que logró mejorar la calificación académica alcanzada por los estudiantes. La investigación encontró que el 93,3% de las investigaciones estuvo dispuesto a utilizar Quizizz como herramienta educativa, y solo en el 6,7% esta posibilidad no fue discutida.

**Palabras claves:** Quizizz, eficacia, viabilidad, dificultad, motivación.

### Abstract

The research aimed to conduct a systematic review on the application and perception of using the Quizizz tool in education. Through a systematic review methodology and the PRISMA method, articles published in Scopus from 2017 to 2023 were identified, resulting in a total of 460 records. Following application criteria, a total of 15 articles were included in the review. The review identified that 86.7% of studies showed a positive outcome regarding its use, 6.7% resulted in a mixed outcome (both positive and negative) supported by its use in certain subjects, and the remaining 6.7% resulted in a moderate outcome as it managed to improve the academic performance achieved by students. The research found that 93.3% of the studies were willing to use Quizizz as an educational tool, and only in 6.7% was this possibility not discussed.

**Keywords:** Quizizz, effectiveness, viability, difficulty, motivation.

## 1. Introducción

Quizizz es una herramienta web de aprendizaje electrónico, el formato consiste en un juego competitivo entre estudiantes, por quien obtiene una puntuación más alta, y dan respuestas a las preguntas preparadas en un cuestionario por los docentes; después de la creación de dicho cuestionario, el docente comparte el código con los estudiantes y puede bien realizar competencias en vivo, o recibir respuestas en cualquier momento, entre los tipos de pregunta que pueden incluir están las de opción múltiple, completar espacios en blanco y respuestas abiertas (Degirmenci, 2021). Su uso se ha extendido, de acuerdo con Degirmenci (2021) y Laura et al. (2021) en el aprendizaje de idiomas. Del mismo modo, en el contexto de educación superior Dextre y Vásquez (2022) estudiaron la percepción de la implementación de esta herramienta en un curso de microbiología, utilizado en el contexto de pandemia mientras se dictaba el curso de forma virtual. Así como también, Lazarte y Gómez (2021) que investigó acerca de la aplicación de en estudiantes universitarios, en el contexto de pandemia; obteniendo buenas percepciones de los estudiantes acerca del proceso de aprendizaje con Quizizz.

Sus beneficios en grupos de estudiantes, de acuerdo con Vergara et al. (2019) son cuatro, dado el proceso lúdico de la herramienta web, primero, el proceso enseñanza aprendizaje se genera de forma constante o continua; segundo, motiva la confianza en los estudiantes dados los cuestionarios tipo test; y tercero, el capturar la atención de los estudiantes para el trabajo en equipo; y el cuarto un ambiente educativo entretenido y motivador. Yong y Rudolph (2022) señalan que la aplicación se ha convertido en una herramienta útil y muy sencilla en el ámbito de la educación, atribuyendo su éxito a cuatro razones: es gratuito tanto para docentes como para estudiantes; su uso es sencillo; y los estudiantes disfrutan de utilizarlo mientras aprenden, y observan mejoras en su desempeño en las evaluaciones. El objetivo de la investigación fue realizar una revisión sistemática sobre la aplicación y la percepción del uso de la herramienta Quizizz en la educación; en específico buscando indagar diferenciando las percepciones de docente y estudiantes, y sin tener en consideración el nivel académico. La investigación se justifica a nivel metodológico, dado que la herramienta Quizizz tuvo un uso más relevante en el periodo de pandemia (2020 – 2021) y que actualmente continua en vigencia; conocer su aporte en el ámbito educativo, permitiría continuar divulgando su uso y beneficios. Adicionalmente se justifica desde el punto de vista teórico, en la formación de una base teórica que lo respalde como herramienta útil en el ámbito educativo, lo cual también permitirá ser referencia en posteriores investigaciones.

## 2. Metodología

La investigación emprendida para comprender la aplicación y la percepción de la herramienta Quizizz enfocada en docentes y estudiantes de cualquier nivel académico adoptó una metodología sistemática y rigurosa inspirada en el modelo PRISMA. El punto de partida fue la formulación de preguntas de investigación claras y concisas, centradas en el impacto pedagógico y las percepciones relacionadas con el uso de Quizizz en la educación primaria durante el período de 2017 a 2023. A través de una búsqueda meticulosa en la base de datos Scopus, inicialmente se identificaron 460 registros (figura 1). Estos registros se cribaron para afinar la selección, utilizando un conjunto de descriptores específicos que reflejaban el enfoque del estudio. Se revisaron títulos, resúmenes y palabras clave para descartar aquellos registros que no estaban alineados con los objetivos del estudio, dejando 55 reportes potencialmente relevantes. Los criterios de elegibilidad aplicados para estos reportes incluyeron que fueran artículos originales de investigación, publicados en los últimos siete años, disponibles en texto completo, y que estuvieran escritos en español, inglés o portugués. Además, se prestó especial atención a aquellos estudios que ofrecían evidencia empírica del uso de Quizizz, enfocándose en las experiencias y resultados directos en el contexto educativo de primaria.

El proceso de evaluación de elegibilidad profundizó en el análisis de cada estudio, considerando su relevancia temática y metodológica para asegurar que los hallazgos fueran pertinentes y aplicables a la investigación actual. Se excluyeron los estudios que no trataban específicamente sobre Quizizz, que se desviaban de la temática de la educación, o que eran meras revisiones sistemáticas sin datos empíricos. Finalmente, quedaron 15 estudios, estos cumplieron con todos los criterios de elegibilidad y se consideraron adecuados para proporcionar una comprensión integral del fenómeno investigado. Estos estudios seleccionados fueron sometidos a una revisión detallada y crítica, extrayendo datos clave y sintetizando la evidencia para formar una comprensión robusta del uso y la percepción de Quizizz en la educación. Este enfoque metódico garantizó que la revisión sistemática fuera exhaustiva, relevante y de alta calidad, capaz de ofrecer insights significativos para la práctica educativa y la investigación futura.

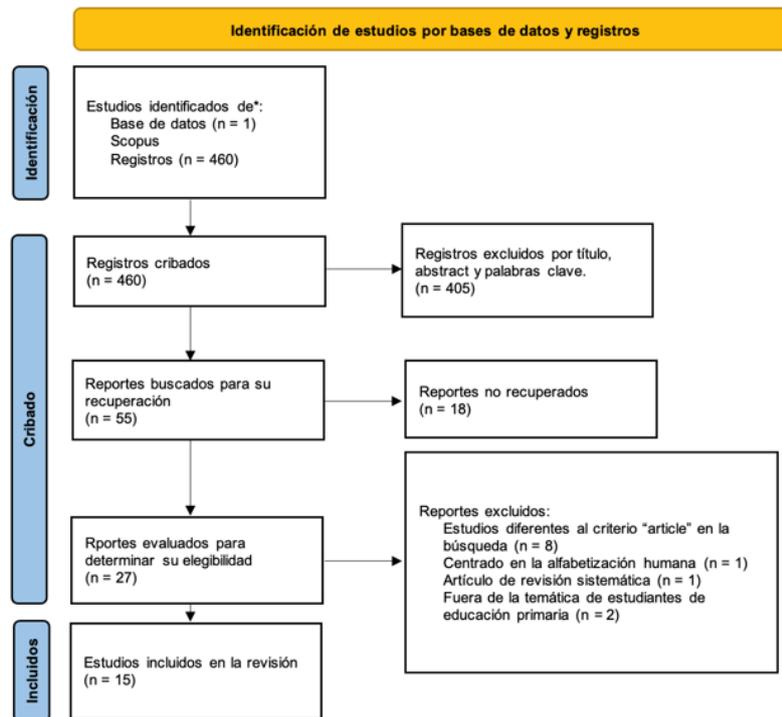


Figura 1: Diagrama de flujo de la búsqueda de estudios.

### 3. Resultados y discusión

Durante el análisis de los estudios incluidos, se propuso en realizar un estudio de la coocurrencia de palabras clave de los autores con ayuda del VOSviewer. El análisis del mapa mostrado en la Figura 2, muestra 7 potenciales clústeres, de los cuales, el cluster 7, integrado por la palabra "Quizizz" presenta el mayor grado de relevancia con un (n = 5) coocurrencias, sin embargo, presenta 28 links enlazados demostrando una gran relación con todas las palabras cercanas, este se posiciona en el periodo 2021. 8 según la línea de temporal de palabras mostradas. En el cluster 3, se observa la palabra "online teaching - learning" con un (n = 2) un total de 6 links alrededor, lo que sugiere una fuerte conexión entre el uso de Quizizz en el entorno educativo digital. Por otro lado, en el cluster 4, se vuelve a repetir las coocurrencias con una palabra similar "online learning" con una fuerza de links de 2, acumulando 7 links. Finalmente, se resalta el cluster 2, que sugiere una fuerte coocurrencia entre el uso de Quizizz con el aprendizaje de idiomas como el inglés con apoyo del e-learning.

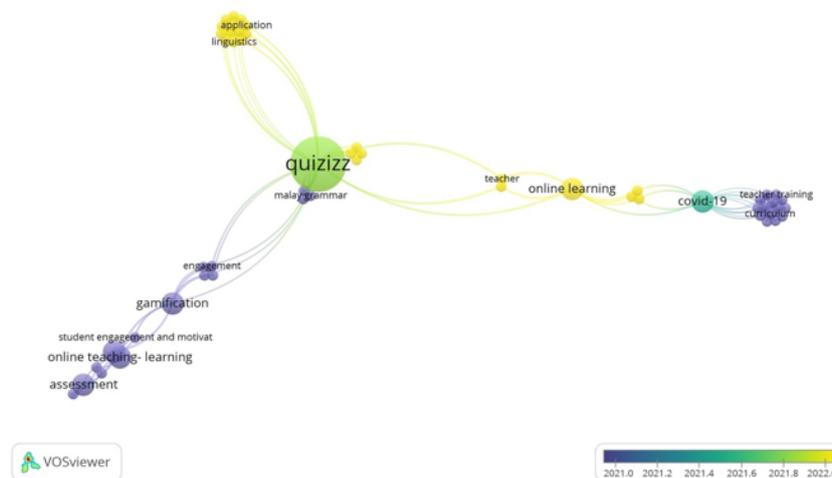


Figura 2: Overlay Visualization (VOSviewer).

El desarrollo de contenido de la presente investigación se ve apoyada por tablas de contenido científico de los 15 estudios donde se evalúan diferentes aspectos sobre el uso de Quizizz. Primero se presenta la tabla 1, donde se ve la data overview de los estudios, mientras que la a tabla 2 muestra la perspectiva sobre el uso de la herramienta Quizizz, lo que se divide en eficacia, viabilidad, dificultad, motivación, y a la vez, muestra el análisis sobre la voluntad de usar o no la herramienta Quizizz en el entorno educativo.

Se observa, en la tabla 1 que el 86,7% de las investigaciones encontró un efecto positivo en el uso de la herramienta en la enseñanza en diferentes materias de estudio. En la tabla 2 se evidencia que el 100% de las investigaciones encuentra a Quizizz como una herramienta que permite la eficacia en la evaluación de conocimientos; el 86,7% lo considera como una herramienta viable para aplicar en el proceso de enseñanza – aprendizaje; el 53,3% la considera como una herramienta difícil; y el 100% de las investigaciones mostró motivación para incluir Quizizz como parte de las herramientas educativas de evaluación. Así como también el 93,3% de las investigaciones reveló su disponibilidad para el uso de la herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que sólo el 6,7% no discutió acerca de la posibilidad.

**Tabla 1:** Análisis de contenido considerando enfoque, herramientas, muestra, y el efecto académico.

Nº	Autores	Título de la investigación	Enfoque	Herramienta o métodos	Muestra	Efecto académico
1	Abdulmohsen et al. (2021)	Effect of combining gamification and a scavenger hunt on pre-service teachers' perceptions and achievement	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Cuestionarios en línea, grupo focal con estudiantes, observaciones en el aula y entrevistas con profesores.	Estudiantes del Departamento de Primera Infancia del Colegio de Educación de la Universidad Islam Abulrahman (IAU). Análisis Sumativa.	Los resultados sugieren un efecto positivo, con percepciones favorables de los estudiantes hacia la gamificación y Quizizz.
2	Araújo y De Sousa (2021)	Quizizz nas aulas de inglês como L2: Uma breve análise	Cualitativo	Quizizz	Aunque el estudio no detalla la población específica, se enfoca en el uso de Quizizz en la enseñanza del inglés como segunda lengua.	Positivo: Se percibe como una herramienta atractiva e interesante y positiva para el proceso de enseñanza y aprendizaje.
3	Arifin y Setiawan (2022)	Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences	Cualitativo	Se utilizaron cuestionarios de autoinforme y entrevistas individuales semiestructuradas para recopilar datos. Además, se empleó un muestreo por conveniencia.	El estudio se centró en los profesores de escuelas secundarias de Indonesia.	Los resultados indican un efecto positivo, especialmente en términos de comodidad y eficacia de Quizizz en la evaluación en línea en comparación con las pruebas tradicionales presenciales.
4	Bhat et al.(2021)	Constructive methodologies to overcome the technological barriers in online teaching-learning process	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Cursos LMS Google Classroom Google Forms Kahoot Quizizz	Estudiantes de segundo año de postgrado del departamento de aplicaciones informáticas.	Mixto: Indica que cada una de las herramientas examinadas presentaba atributos distintivos y restricciones, lo que implica un efecto variado en el dinamismo del proceso enseñanza-aprendizaje.
5	Bratel et al. (2022)	Student-centered online assessment in foreign language classes	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	La encuesta se realizó mediante un cuestionario de Google Forms distribuido en Facebook.	Los encuestados fueron profesores ucranianos que trabajan en educación primaria, secundaria y superior.	El efecto académico se percibe como positivo. Los profesores utilizan plataformas en línea como Quizizz para el control sumativo y formativo, y estas plataformas disminuyen el estrés de los estudiantes.
6	Filho et al. (2023)	Experiência gamificada na aula remota de matemática com a plataforma quizizz	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Dois questionários na plataforma Quizizz, um para cada intervenção, observações do investigador durante as intervenções e dois questionários qualitativos para que los estudiantes reportaran sus impresiones.	Estudiantes de dos promociones de primer año de la Escuela Técnica Superior en Mantenimiento y Soporte de TI de una escuela pública brasileña.	Positivo: El uso de Quizizz contribuyó a mejorar la experiencia educativa durante las clases remotas.
7	Flores-Angulo et al. (2021)	Use of web 2.0 tools in the flipped classroom methodology: an option for distance learning	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Se emplearon herramientas Web 2.0 como Edpuzzle y Quizizz.	Alumnos de tercer año de la carrera de Medicina de la Universidad Mayor, quienes tomaron el curso Integrado de Patología Multifuncional™ el año 2019.	Se observó una alta tasa de satisfacción entre los estudiantes respecto a la metodología utilizada, indicando un efecto académico positivo.
8	Gursoy y Orhan, (2019)	The experiences of pre-service science teachers in educational content development using web 2.0 tools	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Se utilizaron herramientas Web 2.0 como Kahoot, Quizizz, Portouton, Emsaz, MindMeister y Toondoo para el desarrollo de contenidos, y se empleó la «escala de creencias de autoeficacia en el desarrollo rápido de contenidos a través de la Web 2.0» para la evaluación.	Futuros profesores de ciencias en formación	El efecto fue principalmente positivo, con mejoras en las creencias de autoeficacia de los futuros docentes en el desarrollo de contenidos utilizando herramientas Web 2.0.
9	Hanif et al. (2023)	Development of the quizizz platform as an interactive quiz based learning media for arabic language lessons at Madrasah Ibtidaiyah	Cualitativo	Técnicas de observación y pruebas de viabilidad de material, medios y lenguaje de cuestionarios	Docentes y estudiantes	Positivo: El uso de la plataforma Quizizz se evaluó como útil en el proceso de aprendizaje del idioma árabe
10	Mahmud y Law (2022)	Mathematics teachers' perceptions on the implementation of the Quizizz application	Cuantitativo	Cuestionario.	Profesores de escuela primaria que enseñaban matemáticas desde el año 1 al año 6 en Johor, Malasia.	Positivo: Los profesores mostraron interés en utilizar Quizizz y en asistir a cursos relacionados con su uso.
11	Mumuyandi et al. (2021)	Effectiveness of Quizizz in interactive teaching and learning malay grammar	Cuantitativo	Cuestionario descriptivo	Estudiantes tamiles de 15 escuelas en el distrito de Manjung, Malasia.	Positivo: Los resultados sugieren una efectividad significativa en el uso de Quizizz para la enseñanza y el aprendizaje de la gramática malaya.
12	Pham (2022)	University students' attitudes towards the application of Quizizz in learning english as a foreign language	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Cuestionario de 24 ítems con escala Likert de 5 puntos y entrevistas semiestructuradas	Estudiantes universitarios de una universidad privada en Vietnam, con edades comprendidas entre 18 y 25 años	Positivo: Los estudiantes expresaron actitudes positivas hacia el uso de Quizizz en su aprendizaje del idioma inglés.
13	Pratiwi et al. (2023)	Enhancing students' learning outcomes through MALL in TOEFL preparation class for railway mechanical technology	Cuantitativo	El estudio utilizó plataformas de aprendizaje móvil asistido (MALL), específicamente Google Form, Quizizz y Kahoot, para la implementación del programa de estudio.	Estudiantes de tercer año de la carrera de Tecnología Mecánica Ferroviaria en el Politécnico de Ferrocarriles de Indonesia.	El efecto académico fue moderado. Aunque se observaron mejoras en las puntuaciones de los estudiantes, el programa fue menos efectivo para mejorar significativamente los resultados de aprendizaje y alcanzar la calificación aprobatoria.
14	Raju et al (2021)	Effective usage of gamification techniques to boost student engagement	Mixto (Cualitativo - Cuantitativo)	Encuestas en línea	Estudiantes de segundo año de postgrado del departamento de aplicaciones informáticas.	Positivo: La investigación reveló que las herramientas de gamificación, como Quizizz, contribuyeron a preservar el interés y la motivación de los estudiantes en un contexto de educación virtual.
15	Zuhriyah y Pratolo (2020)	Exploring students' views in the use of Quizizz as an assessment tool in english as a foreign language (EFL) class	Cualitativo	El estudio empleó entrevistas semiestructuradas para recopilar datos de los participantes.	Estudiantes de una clase de inglés en una universidad privada en Yogyakarta, Indonesia.	Positivo: Los estudiantes consideraron a Quizizz como una herramienta eficaz e interesante para la evaluación en la clase de inglés.

**Tabla 2:** Análisis de contenido considerando enfoque, herramientas, muestra, y el efecto académico.

Nº	Autores	Perspectiva sobre el uso de Quizizz				Voluntad de usar Quizizz		
		Eficacia	Viabilidad	Dificultad	Motivación	Dispuesto a usar	No dispuesto a utilizar	No discutido
1	Abdulmohsen et al. (2021)	X	X	X	X	X		
2	Araújo y De Sousa (2021)	X	X	X	X	X		
3	Arifin y Setiawan (2022)	X	X	X	X	X		
4	Bhat et al.(2021)	X		X	X	X		
5	Bratel et al. (2022)	X	X	X	X	X		
6	Filho et al. (2023)	X	X	X	X	X		
7	Flores-Angulo et al. (2021)	X	X	X	X	X		
8	Gursoy y Orhan, (2019)	X	X	X	X	X		
9	Hanif et al. (2023)	X	X		X	X		
10	Mahmud y Law (2022)	X	X		X	X		
11	Mumuyandi et al. (2021)	X	X		X	X		
12	Pham (2022)	X	X		X	X		
13	Pratiwi et al. (2023)	X	X		X			X
14	Raju et al (2021)	X	X		X	X		
15	Zuhriyah y Pratolo (2020)	X	X		X	X		

## 4. Conclusiones

El estudio tuvo como objetivo realizar una revisión sistemática sobre la aplicación y la percepción del uso de la herramienta Quizizz en la educación, en la base de datos Scopus. Mediante el método PRISMA se identificó un total de 15 artículos para incluir en la revisión, del cual resultaron que el 93,3% de las investigaciones revelaron su disponibilidad para el uso de la herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje, mientras que sólo el 6,7% no discutió acerca de la posibilidad. Respecto de la percepción de la herramienta, identificó que el 86,7% lo considera como una herramienta viable; el 53,3% la considera como una herramienta dificultosa; y el 100% de las investigaciones mostró motivación para incluir Quizizz como parte de las herramientas educativas de evaluación. Es importante destacar que el uso de Quizizz en la educación revela un panorama complejo y matizado. Aunque la mayoría de las investigaciones respaldan su uso y viabilidad, la percepción sobre su dificultad de manejo no debe ser ignorada. Este aspecto subraya la necesidad de brindar capacitación adecuada y recursos de soporte para los educadores y estudiantes, asegurando que la herramienta se utilice de manera efectiva y eficiente en el aula. La unanimidad en la motivación para incluir Quizizz en la evaluación educativa también sugiere un cambio significativo hacia métodos de enseñanza más interactivos y atractivos, alineados con las tendencias contemporáneas de la educación digital. Este enfoque refuerza el valor de Quizizz no solo como una herramienta de evaluación, sino también como un catalizador para innovar y revitalizar las prácticas pedagógicas.

## 5. Referencias bibliográficas

- Abdulmohsen, D., & Abeer, A. (2021). Effect of Combining Gamification and a Scavenger Hunt on Pre-Service Teachers' Perceptions and Achievement. *Journal of Information Technology Education: Research*, 20, 283-308.
- Araújo, N., & de Sousa, K. (2021). Quizizz nas aulas de inglês como l2: Uma breve análise. *Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies*, 74(3), Article 3.
- Arifin, Z., & Setiawan, B. (2022). Utilising gamification for online evaluation through Quizizz: Teachers' perspectives and experiences. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), Article 3.
- Bhat, S., Raju, R., Bhat, S., D'Souza, R., & Singh, A. (2021). Constructive Methodologies to Overcome the Technological Barriers in Online Teaching-Learning Process. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(0), Article 0.
- Bratel, O., Kostiuik, M., Okhrimenko, I., & Naniivska, L. (2022). Student-Centered Online Assessment in Foreign Language Classes. *World Journal of English Language*, 13(1), Article 1.
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. 1(1), 1-11.
- Dextre, S., & Vásquez, R. (2022). Percepción de la implementación de la app Quizizz en un curso virtual de microbiología. 11(41).
- Filho, R., Cravino, J., & Lopes, J. (2023). Experiência Gamificada na Aula Remota de Matemática com a Plataforma Quizizz. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 21(3), Article 3.
- Flores-Angulo, C., Calleja, J., & Sandoval, P. (2021). Uso de herramientas de la Web 2.0 en la metodología aula invertida: Una opción para clases a distancia en tiempos de COVID-19. *Revista médica de Chile*, 149(7), Article 7.
- Gursoy, G., & Orhan, D. (2019). The Experiences of Pre-service Science Teachers in Educational Content Development Using Web 2.0 Tools. *Contemporary Educational Technology*, 10(4), Article 4.
- Hanif, A., Herman, H., Mudinillah, A., & Rahmi, P. (2023). Development of the QUIZIZZ Platform as an Interactive Quiz-Based Learning Media for Arabic Language Lessons at Madrasah IBTIDAIYAH. *International Journal of Membrane Science and Technology*, 10(2), Article 2.
- 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.
- Lazarte, I., & Gómez, S. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior. *Red de Universidades con Carreras en Informática (RedUNCI)*, XXIII.
- Mahmud, M., & Law, M. (2022). Mathematics Teachers' Perceptions on the Implementation of the Quizizz

Application. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(4), Article 4.

Munuyandi, T., Husain, S., Abdul, M., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar. *Asian Journal of University Education*, 17(3), Article 3.

Pham, A. (2022). University Students' Attitudes towards the Application of Quizizz in Learning English as a Foreign Language. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(19), Article 19.

Pratiwi, D., Amumpuni, R., Fikria, A., & Budiastuti, R. (2023). Enhancing Students' Learning Outcomes through MALL in English Intensive Program for Railway Mechanical Technology. *International Journal of Language Education*, 7(2), Article 2.

Raju, R., Bhat, S., Bhat, S., D'Souza, R., & Singh, A. (2021). Effective Usage of Gamification Techniques to Boost Student Engagement. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(0), Article 0.

Vergara, D., Mezquita, J., & Gómez, A. (2019). Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. *Experiencias y Reflexiones sobre la Formación Inicial del Profesorado de Enseñanza Secundaria: Retos y Alternativas*, 23(3).

Yong, A., & Rudolph, J. (2022). A review of Quizizz – a gamified student response system. *Journal of Applied Learning & Teaching*, 5(1).

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), Article 11.