

## El impacto de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de educación básica regular

*The impact of the Quizizz application on the learning of English vocabulary in regular basic education students*

DOI: <https://doi.org/10.35622/inudi.c.03.26>

---

### Kevin Laura

 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, Perú

✉ [klaurac@unjbg.edu.pe](mailto:klaurac@unjbg.edu.pe)

 <https://orcid.org/0000-0002-7083-1825>

### Kenya Vargas

 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, Perú

✉ [kvargasi@unjbg.edu.pe](mailto:kvargasi@unjbg.edu.pe)

 <https://orcid.org/0000-0002-0848-6944>

### Merla Pilco

 Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, Perú

✉ [rmpilcov@unjbg.edu.pe](mailto:rmpilcov@unjbg.edu.pe)

 <https://orcid.org/0000-0001-9352-6260>

### Jorge Choque

 Universidad Privada de Tacna, Tacna, Perú

✉ [jc2024080544@virtual.upt.pe](mailto:jc2024080544@virtual.upt.pe)

 <https://orcid.org/0009-0001-7022-0928>

### Minelly Martinez

 Universidad Privada de Tacna, Tacna, Perú

✉ [miymartinez@upt.pe](mailto:miymartinez@upt.pe)

 <https://orcid.org/0000-0003-2750-0577>



## Resumen

El aprendizaje del vocabulario en inglés representa un desafío significativo en el contexto educativo, especialmente en instituciones públicas con recursos limitados. En este sentido, el uso de herramientas tecnológicas surge como una alternativa para fortalecer el proceso de enseñanza y optimizar el aprendizaje del léxico en inglés. La investigación tuvo como objetivo evaluar la influencia de la aplicación Quizizz en la adquisición de vocabulario en estudiantes de nivel secundario. Se adoptó un diseño preexperimental con un único grupo, utilizando un pretest y un postest. La muestra estuvo conformada por 28 estudiantes seleccionados mediante muestreo no probabilístico por conveniencia. La fiabilidad del instrumento, medida a través del coeficiente de Kuder-Richardson, alcanzó un valor de 0.92. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en la adquisición y comprensión del vocabulario escrito y oral. En particular, se observó un incremento en el nivel de desempeño en la dimensión "obtiene información del vocabulario escrito": en el nivel "logro destacado", los estudiantes pasaron del 14.29 % en el pretest al 42.86 % en el postest, mientras que en el nivel "en inicio" disminuyeron del 39.29 % al 3.57 %. Estos hallazgos respaldan la efectividad de Quizizz como una herramienta tecnológica viable para fortalecer el aprendizaje del léxico en inglés en contextos con recursos limitados.

**Palabras clave:** aprendizaje activo, enseñanza del inglés, tecnología educativa, vocabulario.

## Abstract

Vocabulary learning in English represents a significant challenge within the educational context, particularly in public institutions with limited resources. In this regard, the use of technological tools emerges as an alternative to strengthen the teaching process and optimize vocabulary acquisition in English. This study aimed to evaluate the influence of the Quizizz application on vocabulary acquisition among secondary-level students. A pre-experimental design with a single group was adopted, employing a pre-test and post-test. The sample consisted of 28 students selected through non-probabilistic convenience sampling. The reliability of the instrument, measured using the Kuder-Richardson coefficient, reached a value of 0.92. The results revealed significant improvements in the acquisition and comprehension of both written and oral vocabulary. Notably, an increase was observed in the performance level within the "retrieves information from written vocabulary" dimension: students at the "outstanding achievement" level rose from 14.29 % in the pre-test to 42.86 % in the post-test, while those at the "initial" level decreased from 39.29 % to 3.57 %. These findings support the effectiveness of Quizizz as a viable technological tool to enhance vocabulary learning in English in resource-constrained contexts.

**Keywords:** active learning, english language teaching, educational technology, vocabulary.

## INTRODUCCIÓN

La gamificación se ha consolidado como una metodología educativa innovadora que incorpora elementos de los juegos, tales como la competencia, las recompensas y los objetivos claros, en contextos de aprendizaje (Attali & Arieli-Attali, 2015; Al-Dosakee & Ozdamli, 2021). Este enfoque no solo busca aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino también promover un aprendizaje más significativo y efectivo (Deterding et al., 2011; Baptista & Oliveira, 2018). Una de las herramientas más destacadas en este ámbito es Quizizz, una aplicación que permite a los docentes diseñar y gestionar cuestionarios interactivos y personalizados (Laura et al., 2021). Según Gutiérrez (2018), Quizizz facilita procesos evaluativos dinámicos y efectivos, transformando actividades rutinarias en experiencias lúdicas que fomentan la participación activa y optimizan el rendimiento académico de los estudiantes. Su capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata y reconocer logros individuales lo convierte en un recurso valioso en entornos educativos modernos.

En el ámbito de la enseñanza del idioma inglés, el aprendizaje del vocabulario es un componente esencial para el desarrollo de las competencias comunicativas. Según Molina García y Atiénzar Rodríguez (2018), así como Noa (2023), el dominio de un léxico amplio en inglés influye significativamente en la capacidad de expresión y comprensión, especialmente en contextos académicos y profesionales donde el inglés es indispensable. Sin embargo, el aprendizaje efectivo del vocabulario enfrenta barreras como la falta de metodologías innovadoras, recursos educativos adecuados y motivación estudiantil (Rahmat & Mohandas, 2020). En este sentido, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como Quizizz, representan una solución innovadora para superar estas limitaciones (Basuki & Hidayati, 2019).

A pesar de su importancia, el aprendizaje del inglés enfrenta múltiples desafíos en el Perú y a nivel global. Entre estos se incluyen la ausencia de estrategias pedagógicas efectivas, la falta de formación de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas y las limitaciones económicas de los estudiantes, quienes a menudo carecen de acceso a recursos educativos adicionales (Quispe Cari, 2022). En el ámbito nacional, el Ranking de Competencias Primordiales en Inglés (2022) posicionó al Perú en el puesto 51 de 111 naciones, reflejando el bajo nivel de dominio del idioma en las instituciones públicas. Esto se atribuye, en parte, a la insuficiente integración de las TIC en los métodos de enseñanza y al desinterés de los estudiantes, quienes no encuentran en las estrategias tradicionales un incentivo para aprender (Catagua-Mendoza y Vigueras, 2023). Estos factores limitan significativamente la adquisición del vocabulario en inglés, impactando tanto en la producción oral como escrita.

Diversos estudios han evidenciado que la implementación de herramientas gamificadas, como Quizizz, puede mitigar estas problemáticas. Barreto y María (2024) señalan que las TIC no solo optimizan la enseñanza del inglés, sino que también fomentan un aprendizaje más autónomo y motivador. Sin embargo, destacan la necesidad urgente de capacitar a los docentes en el uso adecuado de estas tecnologías y de adaptar las metodologías a las necesidades específicas

de los estudiantes. En países como el Perú, estas estrategias son especialmente relevantes, dado que las instituciones educativas públicas enfrentan limitaciones significativas en términos de recursos y formación docente.

Frente a la falta de motivación y el desinterés que los estudiantes frecuentemente demuestran hacia las lecciones tradicionales, resulta fundamental implementar alternativas pedagógicas que transformen el proceso educativo en una experiencia más atractiva y efectiva. Este estudio propone una estrategia didáctica sustentada en el aprovechamiento de Quizizz, cuyo enfoque dinámico y gamificado tiene el potencial de fomentar un mayor compromiso e interés por parte de los estudiantes. De esta manera, se busca no solo optimizar el rendimiento académico, sino también mejorar significativamente el aprendizaje del vocabulario en inglés, ofreciendo una metodología que responda a las necesidades actuales del contexto educativo.

El propósito de este estudio es determinar el impacto del uso de la aplicación Quizizz en el aprendizaje del vocabulario en inglés en estudiantes de nivel secundario. El objetivo es evidenciar cómo esta herramienta puede transformar el proceso de enseñanza tradicional, optimizando el aprendizaje del idioma inglés y potenciando las habilidades comunicativas de los estudiantes.

## **METODOLOGÍA**

La investigación desarrollada fue de tipo aplicada, siguiendo la perspectiva de Valderrama (2015), ya que tuvo como propósito generar cambios positivos y significativos en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés mediante la implementación de la herramienta gamificadora Quizizz. En cuanto al diseño metodológico, se empleó un enfoque preexperimental con un solo grupo experimental, en el que se aplicaron un pretest y un postest (Hernández et al., 2014). Este diseño fue seleccionado debido a la imposibilidad de conformar un grupo control equivalente, lo que impide la asignación aleatoria de los estudiantes a grupos experimentales y de control.

El estudio se llevó a cabo en la Institución Educativa Jorge Martorell de Tacna, ubicada en el distrito de Tacna (Perú). La población total estuvo conformada por 33 estudiantes del primer año de nivel secundario. A partir de la fórmula de cálculo muestral se determinó una muestra de 28 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia (Carrasco, 2006; Arias, 2012).

Para la recolección de datos, se aplicó una prueba de conocimientos a través de un examen de entrada (pretest) y salida (postest), estructurado en función de las dimensiones de la variable dependiente. Asimismo, el instrumento mostró una alta confiabilidad (0.92), determinada mediante el coeficiente de Kuder-Richardson. Además, la validez del instrumento fue respaldada a través del juicio de expertos, lo que aseguró su adecuación para la evaluación de la variable en estudio.

El instrumento comprende las siguientes dimensiones:

- Dimensión 1: Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés. Esta dimensión evalúa la capacidad de los estudiantes para identificar, reconocer y comprender palabras y frases en inglés dentro de textos escritos. Incluye el reconocimiento de significados básicos, la asociación de palabras con imágenes o contextos simples y la comprensión de términos en frases sencillas.
- Dimensión 2: Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés. Esta dimensión mide la habilidad de los estudiantes para deducir el significado de palabras o expresiones en inglés a partir del contexto en el que se encuentran. Implica analizar pistas contextuales, identificar relaciones semánticas como sinónimos o antónimos, y comprender significados implícitos en textos más complejos.
- Dimensión 3: Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés. Evalúa la capacidad de los estudiantes para captar y comprender palabras o frases en inglés a través de estímulos auditivos. Esto incluye la identificación de términos escuchados en conversaciones, audios o grabaciones, así como la capacidad de asociar palabras con significados en contextos orales.

Por otro lado, se sustentan los baremos referidos al examen para medir el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés:

- En inicio [00 - 10]  
Este nivel indica que el estudiante tiene un conocimiento básico o insuficiente del vocabulario evaluado. Presenta dificultades para identificar, inferir o comprender palabras en inglés, tanto en formato escrito como oral. Se requiere intervención pedagógica intensiva para mejorar su desempeño.
- En proceso [11 - 13]  
En este nivel, el estudiante muestra un progreso parcial en el aprendizaje del vocabulario. Aunque demuestra cierta capacidad para reconocer y comprender términos en inglés, aún necesita apoyo para consolidar su conocimiento y mejorar en tareas más complejas, como la inferencia y la comprensión auditiva.
- Logro esperado [14 -17]  
Este nivel refleja que el estudiante ha alcanzado un dominio satisfactorio del vocabulario evaluado. Es capaz de identificar, inferir y comprender palabras y frases en inglés en diferentes contextos. Su desempeño cumple con las expectativas pedagógicas para su nivel académico.
- Logro destacado [18 - 20]  
En este nivel, el estudiante demuestra un dominio avanzado del vocabulario del idioma inglés. Es capaz de manejar términos complejos, inferir significados con precisión en contextos escritos y orales, y aplicar el vocabulario de manera eficaz. Representa un nivel de excelencia en el aprendizaje.

## RESULTADOS

**Tabla 1**

*Resultados según la dimensión "Obtiene información del vocabulario escrito"*

Niveles	Escala	Pretest		Posttest		Diferencia
		f	%	f	%	&
En inicio	[00 - 10]	11	39.29 %	1	3.57 %	-35.71 %
En proceso	[11 - 13]	7	25.00 %	1	3.57 %	-21.43 %
Logro esperado	[14 -17]	6	21.43 %	14	50.00 %	28.57 %
Logro destacado	[18 - 20]	4	14.29 %	12	42.86 %	28.57 %
Total		28	100.00 %	28	100.00 %	0.00 %

Estos resultados evidencian que la intervención pedagógica mediante Quizizz impactó positivamente en el desarrollo de habilidades relacionadas con la identificación y comprensión del vocabulario escrito. La disminución drástica en los niveles más bajos y el incremento proporcional en los niveles superiores sugieren que la herramienta promovió un aprendizaje más profundo y significativo. Esto también refleja un progreso en términos de equidad, ya que más estudiantes lograron alcanzar niveles esperados o destacados, independientemente de su punto de partida.

Por lo tanto, estos hallazgos refuerzan la efectividad de la gamificación como una estrategia para mejorar el aprendizaje del inglés, especialmente en la dimensión de comprensión escrita. Esto sugiere que herramientas como Quizizz son útiles no solo para motivar a los estudiantes, sino también para facilitar la adquisición de habilidades específicas que son esenciales en el dominio del idioma.

**Tabla 2**

*Resultados según la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés"*

Niveles	Escala	Pretest		Posttest		Diferencia
		f	%	f	%	&
En inicio	[00 - 10]	17	60.71 %	0	0.00 %	-60.71 %
En proceso	[11 - 13]	6	21.43 %	9	32.14 %	10.71 %
Logro esperado	[14 -17]	5	17.86 %	10	35.71 %	17.86 %
Logro destacado	[18 - 20]	0	0.00 %	9	32.14 %	32.14 %
Total		28	100.00 %	28	100.00 %	-60.71 %

Estos resultados demuestran que la intervención pedagógica fue efectiva para potenciar las habilidades críticas de los estudiantes en la dimensión de inferencia. El desarrollo de esta competencia es esencial, ya que permite a los

alumnos interpretar y comprender textos en inglés con mayor autonomía, favoreciendo su aprendizaje global del idioma.

**Tabla 3**

*Resultados según la dimensión "Obtiene información del vocabulario oral del vocabulario del idioma inglés"*

Niveles	Escala	Pretest		Posttest		Diferencia
		f	%	f	%	&
En inicio	[00 - 10]	7	25.00 %	0	0.00 %	-25.00 %
En proceso	[11 - 13]	9	32.14 %	3	10.71 %	-21.43 %
Logro esperado	[14 -17]	9	32.14 %	14	50.00 %	17.86 %
Logro destacado	[18 - 20]	3	10.71 %	11	39.29 %	28.57 %
Total		28	100.00 %	28	100.00 %	0.00 %

La mejora en esta dimensión es crucial, ya que la comprensión oral es una habilidad fundamental para la comunicación en inglés. El aumento en los niveles superiores indica que los estudiantes no solo adquirieron vocabulario, sino que también fortalecieron su habilidad para aplicarlo en situaciones prácticas, lo que contribuye a una mayor competencia comunicativa.

**Tabla 4**

*Resultados del aprendizaje del vocabulario en inglés*

Niveles	Escala	Pretest		Posttest	
		f	%	f	%
En inicio	[00 - 10]	13	46.43 %	0	0.00 %
En proceso	[11 - 13]	7	25.00 %	4	14.29 %
Logro esperado	[14 -17]	8	28.57 %	17	60.71 %
Logro destacado	[18 - 20]	0	0.00 %	7	25.00 %
Total		28	100.00 %	28	100.00 %

El progreso observado en el aprendizaje general del vocabulario sugiere que el uso de Quizizz como estrategia pedagógica fue altamente efectivo para abordar las necesidades de los estudiantes. Al combinar elementos de gamificación con actividades centradas en el aprendizaje del vocabulario, la herramienta no solo motivó a los estudiantes, sino que también facilitó un aprendizaje significativo y sostenible.

Los hallazgos de las tablas demuestran que la implementación de Quizizz ha contribuido de manera significativa al desarrollo de las competencias lingüísticas en inglés de los estudiantes, particularmente en la comprensión escrita y oral del léxico. La desaparición de los niveles de rendimiento más bajos y el aumento en los niveles superiores evidencian que la intervención resultó efectiva no solo para solventar las dificultades iniciales, sino también para

estimular a los estudiantes hacia un dominio avanzado del vocabulario. Esta afirmación corrobora la relevancia de la gamificación como estrategia educativa para optimizar el aprendizaje de idiomas en entornos educativos.

### Tabla 5

*Medidas estadísticas de posición, dispersión y de forma de las notas obtenidas en el pretest y postest*

<b>Nota</b>	<b>Mín.</b>	<b>Máx.</b>	<b>Media</b>	<b>Mediana</b>	<b>Varianza</b>	<b>D.E.</b>	<b>C.V. (%)</b>	<b>Asimetría</b>	<b>Curtosis</b>
Pretest	6	17	11	11	12.519	3.54	32.16%	0.167	-1.093
Postest	13	20	16.32	11	4.671	2.16	13.24%	0.168	-0.726

La media aritmética se incrementó en el postest aproximadamente en cinco unidades, además de evidenciarse una mayor regularidad en las notas del postest en comparación con el pretest, como lo indica la disminución del coeficiente de variación (C.V. % postest < C.V. % pretest).

En suma, los resultados estadísticos evidencian una mejora generalizada en las calificaciones de los estudiantes tras la intervención. La media aumentó de 11 puntos en el pretest a 16.32 en el postest, reflejando un incremento de más de 5 puntos en promedio. La disminución de la varianza y del coeficiente de variación en el postest (de 32.16 % a 13.24 %) indica una mayor homogeneidad en el desempeño de los estudiantes, lo que sugiere que la estrategia aplicada benefició de manera uniforme al grupo. Además, la reducción en la dispersión y los valores negativos de curtosis reflejan una distribución más concentrada y equilibrada en las puntuaciones finales.

En conclusión, las medidas estadísticas corroboran la tendencia de mejora en la experiencia de utilizar la herramienta digital Quizizz para el aprendizaje del vocabulario en inglés.

### Tabla 6

*Prueba estadística de la dimensión "Obtiene información del vocabulario escrito del idioma inglés" con la fórmula t de student*

	<b>Media</b>	<b>N</b>	<b>Desviación</b>
NotaPosD1	16.79	28	2.740
NotaPreD1	11.89	28	4.031

La comparación entre la media obtenida en el postest (16.79) y en el pretest (11.89) evidencia un incremento significativo en la capacidad de los estudiantes para obtener información del vocabulario escrito tras la intervención. Este resultado sugiere que el uso de Quizizz permitió a los estudiantes mejorar notablemente su desempeño en esta dimensión, indicando una mayor comprensión y reconocimiento de las palabras en contextos escritos. La desviación estándar más baja en el postest (2.740 frente a 4.031) también refleja una menor dispersión en los resultados, lo que sugiere que los estudiantes lograron niveles más homogéneos de aprendizaje.

**Tabla 7**

*Prueba estadística de la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito del idioma inglés" con la formula T de student*

	<b>Media</b>	<b>N</b>	<b>Desviación</b>
NotaPosD2	15.61	28	2.897
NotaPreD2	8.32	28	4.571

En la dimensión "Infiere información del vocabulario escrito", los resultados muestran un aumento significativo en la media, pasando de 8.32 en el pretest a 15.61 en el postest. Este incremento refleja una mejora sustancial en la capacidad de los estudiantes para interpretar y deducir significados de palabras en contexto. La intervención no solo favoreció el aprendizaje de esta habilidad, sino que también redujo la dispersión de los resultados, como se observa en la disminución de la desviación estándar (2.897 en el postest frente a 4.571 en el pretest), lo que indica una mayor uniformidad en el grupo.

**Tabla 8**

*Prueba estadística de la dimensión "Obtiene información del vocabulario oral del idioma inglés" con la formula t de student.*

	<b>Media</b>	<b>N</b>	<b>Desviación</b>
NotaPosD3	16.82	28	2.525
NotaPreD3	13.04	28	3.844

En cuanto a la dimensión "Obtiene información del vocabulario oral", los datos muestran un incremento en la media de 13.04 en el pretest a 16.82 en el postest. Esto evidencia una mejora notable en la capacidad de los estudiantes para comprender y procesar vocabulario en formato auditivo, lo que implica un progreso en habilidades de comprensión oral. Además, la disminución de la desviación estándar (de 3.844 a 2.525) refleja que los estudiantes alcanzaron un nivel más consistente tras la intervención.

**Tabla 9**

*Prueba estadística de la hipótesis con la formula t de student*

	<b>Media</b>	<b>N</b>	<b>Desviación</b>
NotaPos	16.32	28	2.161
NotaPre	11.00	28	3.538

El análisis general muestra un incremento significativo en la media del rendimiento académico de los estudiantes, que pasó de 11.00 en el pretest a 16.32 en el postest. Esto indica que la implementación de Quizizz como herramienta didáctica impactó positivamente en el aprendizaje del vocabulario en inglés en términos generales. La reducción de la desviación estándar de 3.538 a 2.161 señala que el aprendizaje fue más uniforme entre los estudiantes, lo que sugiere que la intervención fue efectiva para cerrar brechas en el nivel de conocimiento del grupo.

En conjunto, los resultados de las pruebas T de student confirman que la estrategia pedagógica basada en Quizizz logró mejoras significativas en todas las dimensiones evaluadas del aprendizaje del vocabulario en inglés. Esto incluye tanto habilidades específicas, como obtener e inferir información, como el desempeño general en el manejo del vocabulario. La disminución de la dispersión en los resultados tras la intervención evidencia un efecto homogéneo, beneficiando tanto a los estudiantes con niveles iniciales bajos como a aquellos con niveles más avanzados.

## **DISCUSIÓN**

Los resultados del objetivo respaldan el uso de estrategias didácticas gamificadas, como lo destacan Acevedo y Castillo (2023), quienes subrayan el impacto de la gamificación en la enseñanza de idiomas, particularmente a través de la aplicación Wordwall. Al igual que en su estudio, en esta investigación, la aplicación Quizizz ha demostrado ser efectiva en aumentar la motivación y la retención del vocabulario, lo cual es un aspecto fundamental en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Martínez-Sánchez (2023) también enfatiza que la gamificación, al incrementar la motivación, facilita un aprendizaje más profundo y duradero. Del mismo modo, Laura-De La Cruz et al. (2023), en su revisión sistemática sobre el aprendizaje del idioma inglés con la utilización de la gamificación en Educación Superior, afirman que el componente más frecuente es el de la motivación. Con respecto a la herramienta Quizizz, su naturaleza interactiva y competitiva parece haber fomentado un ambiente de aprendizaje más dinámico y atractivo (Zheng et al., 2022), lo que a su vez facilitó una mejor retención de palabras nuevas, adaptándose a las cuatro habilidades del aprendizaje del idioma inglés.

Por otro lado, después de analizar la prueba de entrada y salida, se evaluaron las dimensiones para medir el éxito de la aplicación. Se consideró la diferencia de mejora entre cada dimensión, especificando únicamente el nivel de logro destacado y nivel esperado en ambas pruebas. La influencia de Quizizz en la dimensión de “obtiene información del vocabulario oral” fue del 46.43 %, en la dimensión de inferencia de información del vocabulario escrito fue del 50,00 % y en “obtiene información del vocabulario escrito”, el resultado fue del 57 %. Por lo tanto, en la última dimensión mencionada, la aplicación Quizizz tuvo mayor éxito.

Estos resultados concuerdan con la propuesta de Piaget (1976) en la teoría del aprendizaje constructivista, este postula que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en el proceso de aprendizaje. En el contexto de esta investigación, la dimensión de “obtención de información del vocabulario escrito” mostró los mejores resultados, lo que sugiere que la interacción constante con el contenido a través de la aplicación Quizizz fomentó un aprendizaje más profundo y efectivo, como lo predice Piaget. Este éxito puede atribuirse a la naturaleza repetitiva y activa de la práctica, que se alinea con la idea de que el aprendizaje significativo ocurre cuando los estudiantes interactúan activamente con el material. Por otro lado, la dimensión de ‘inferir información del vocabulario escrito’ tuvo un impacto positivo, aunque no tan

destacado como la primera dimensión. Esta observación puede estar relacionada con la necesidad de mejorar la adaptación de los ejercicios a través de la plataforma Quizizz para un mejor alineamiento con los principios constructivistas de Piaget, que enfatizan la importancia de la interacción significativa y contextualizada en el aprendizaje.

Este aspecto de la aplicación ha demostrado ser crucial para el aprendizaje de un nuevo idioma, como lo sugiere Krashen (1985) en su teoría de la adquisición del lenguaje, que enfatiza la importancia del input comprensible y la práctica significativa. Asimismo, Moncada (2021) confirma la importancia de la práctica significativa a través de la utilización de Duolingo, destacando su acceso flexible y el ambiente que permite al docente reforzar aprendizajes de forma activa tanto dentro como fuera de clase. Por lo tanto, las herramientas de gamificación contribuyen a facilitar la experiencia de aprendizaje activamente mediante el input lingüístico.

El uso de elementos de juego en contextos educativos, conocido como gamificación, ha ganado popularidad debido a sus efectos positivos en el aprendizaje. Deterding et al. (2011) y Hamari et al. (2014) han documentado cómo la gamificación puede mejorar la motivación intrínseca de los estudiantes, lo cual se reflejó en la actitud positiva y la participación activa observada en los estudiantes de este estudio, sustentadas en las sesiones de aprendizaje y en las pruebas de entrada y salida. La aplicación Quizizz, al incluir características como puntos, tablas de clasificación y retroalimentación instantánea, proporciona recompensas inmediatas que pueden incrementar la motivación y la satisfacción de los estudiantes al aprender un nuevo vocabulario (Laura et al., 2021; López y Quispe, 2020; Zavala-Zapata, 2021). Con estas características, se confirma la razón por la cual la dimensión de “obtiene información del vocabulario escrito” mostró mayor éxito, ya que permitió recopilar y retener diversa información específica del vocabulario, así como su utilización en diversos escenarios a fines. Por otro lado, aunque hubo mejoras en las demás dimensiones, es necesario adaptar mejor los ejercicios en la plataforma para una práctica más efectiva de la dimensión “inferencia” y “obtención de información del vocabulario oral”, alineados al nivel de aprendizaje, acento y contexto.

En comparación con los métodos tradicionales de enseñanza de vocabulario, como la memorización de listas de palabras, la integración de Quizizz ofrece un enfoque más interactivo y atractivo. Walker et al. (2017) destacan que las herramientas de aprendizaje digital pueden hacer que el proceso de adquisición de vocabulario sea más eficiente y menos monótono. En este estudio, los estudiantes que utilizaron Quizizz mostraron una mejora significativa en sus pruebas de vocabulario en comparación con aquellos que siguieron métodos convencionales, lo que subraya la eficacia de la gamificación en la educación de idiomas (Manipatruni et al., 2023). Complementando el estudio mencionado, se sugiere la medición del nivel a través de software especializado para asegurar la transparencia y la obtención de información lo más real posible. Además, García (2021) presenta resultados significativos al medir el nivel de aprendizaje del vocabulario en inglés, utilizando esta evaluación como diagnóstico para futuras

investigaciones, considerando dimensiones como: gramática, el vocabulario y la lectura. Sin embargo, en la investigación desarrollada se presentaron las dimensiones de obtiene e infiere información escrita y obtiene información de textos orales ya que se alinean más con el currículo nacional.

Aunque los resultados son prometedores, es importante reconocer ciertas limitaciones del estudio. La muestra se limitó a una sola institución educativa pública y a un solo año de estudios, lo cual puede no ser representativo de otros contextos educativos en Perú. Además, la duración del estudio fue relativamente breve, por lo que sería beneficioso realizar investigaciones a largo plazo para evaluar la sostenibilidad de los efectos observados, idealmente a lo largo de dos bimestres hasta un año. Futuras investigaciones podrían también explorar la combinación de Quizizz con otras herramientas digitales para crear un entorno de aprendizaje aún más enriquecido. Asimismo, es necesario considerar la utilización de exámenes de nivel de inglés estandarizados, como la muestra internacional, que cuentan con confiabilidad y validez, permitiendo así acceder a información más precisa y confiable en su consideración y utilización.

En ese sentido, Quizizz ha mostrado ser una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de la muestra estudiada. Los resultados indican que la gamificación no solo aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también facilita una mayor retención del vocabulario aprendido. Estos hallazgos se alinean con las teorías educativas contemporáneas y la evidencia empírica sobre los beneficios de la gamificación en la educación. Así, la implementación de herramientas de Gamificación en el aula puede representar un avance significativo en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Aunque los resultados obtenidos son prometedores, existen algunas limitaciones que deben considerarse. La investigación se llevó a cabo en una única institución pública y con un grupo específico de estudiantes de un solo año académico, lo que restringe la generalización de los hallazgos a otros contextos educativos o poblaciones más amplias. Además, el estudio se desarrolló en un periodo breve, lo que limita la posibilidad de evaluar el impacto a largo plazo de la herramienta empleada.

Para futuras investigaciones, sería recomendable aplicar la intervención en diferentes instituciones, tanto públicas como privadas, e incorporar una muestra más heterogénea. Asimismo, extender la duración del estudio a lo largo de dos bimestres o un año lectivo permitirá observar si los efectos positivos se mantienen en el tiempo. También se sugiere la integración de Quizizz con otras plataformas de gamificación o tecnologías educativas que permitan desarrollar un ecosistema de aprendizajes más completo. Finalmente, la aplicación de exámenes estandarizados de nivel de inglés, con validez internacional, podría fortalecer la rigurosidad y comparabilidad de los resultados.

## CONCLUSIONES

La investigación determinó que el uso de la aplicación Quizizz tuvo una repercusión significativa en el aprendizaje del vocabulario en inglés en los estudiantes de nivel secundario de la Institución Educativa Jorge Martorell de Tacna. La implementación de esta herramienta basada en la gamificación permitió mejorar el desempeño de los estudiantes en las dimensiones evaluadas, facilitando la adquisición y comprensión del léxico en inglés. En particular, se evidenció un avance desde niveles bajos de desempeño hacia niveles superiores, lo que confirma la efectividad de Quizizz como una estrategia pedagógica innovadora para optimizar el aprendizaje del vocabulario en un contexto de educación pública con recursos limitados.

Más allá de la mejora en el rendimiento académico, la investigación identificó que Quizizz contribuye al incremento del interés y la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma. Su enfoque interactivo y dinámico logró superar las limitaciones de los métodos tradicionales, promoviendo un entorno de aprendizaje más atractivo y participativo. Esto es especialmente relevante en la enseñanza de lenguas extranjeras, donde la motivación desempeña un papel clave en la adquisición de competencias lingüísticas.

Asimismo, se observó que Quizizz fomenta el aprendizaje autónomo, al proporcionar retroalimentación inmediata y oportunidades constantes de práctica. Esta característica permite que los estudiantes identifiquen sus áreas de mejora y avancen a su propio ritmo, favoreciendo una experiencia de aprendizaje más personalizada. Además, su accesibilidad y facilidad de uso hacen de esta herramienta una alternativa viable para diversos entornos educativos, asegurando su aplicabilidad en instituciones con diferentes niveles de acceso a recursos tecnológicos.

En síntesis, los hallazgos de esta investigación subrayan la importancia de integrar herramientas de gamificación como Quizizz en la enseñanza del inglés. Más allá de la mejora en el aprendizaje del vocabulario, se destacan beneficios adicionales relacionados con la motivación, el interés y la autonomía de los estudiantes. Estos aspectos deben considerarse al diseñar estrategias educativas más efectivas en el futuro, garantizando un aprendizaje más significativo y adaptado a las necesidades de los estudiantes.

### Rol de contribución

**Kevin Laura:** Conceptualización, análisis formal, investigación, escritura-borrador original, escritura-revisión y edición, visualización, supervisión, administración del proyecto.

**Kenya Vargas:** Conceptualización, análisis formal, investigación, escritura-borrador original, escritura-revisión y edición, recursos, visualización

**Merla Pilco:** Escritura –revisión y edición, recursos, visualización.

**Jorge Choque:** Escritura –revisión y edición, recursos, visualización.

**Minelly Martinez:** Escritura –revisión y edición, recursos, visualización.

## REFERENCIAS

- Acevedo, L., & Castillo, L. (2023). *Gamificación para desarrollar comprensión lectora en el inglés de décimo grado* [Tesis de maestría, Universidad de la Costa]. Repositorio de la Universidad de la Costa. <https://hdl.handle.net/11323/12920>
- Al-Dosakee, K., & Ozdamli, F. (2021). Gamification in Teaching and Learning Languages: A Systematic Literature Review. *Revista Romaneasca pentru Educatie Multidimensionala*, 13(2), 559-577. <https://doi.org/10.18662/rrem/13.2/436>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6ta ed.). Editorial Episteme.
- Attali, Y. & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: do points affect test performance? *Computers & education*, 83, 57-63. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.012>
- Barreto, O., & María, I. (2024). *Estrategias didácticas en ambientes virtuales: El sentido de la práctica docente, los modos de transposición didáctica y la generación de situaciones de enseñanza en una institución universitaria en Bogotá, Colombia* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata]. Repositorio Institucional de la UNLP. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/170233>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (27 de abril de 2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives* [Presentación]. Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC), Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Carrasco Díaz, S. (2006). *Metodología de la investigación científica*. Editorial San Marcos.
- Catagua-Mendoza, C. A., & Viguera-Moreno, J. A. (2023). La herramienta de gamificación Quizizz para el fortalecimiento del proceso evaluativo de los docentes. *MQRInvestigar*, 7(3), 2381-2404. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.7.3.2023.2381-2404>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"* [Ponencia]. 15<sup>th</sup> International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, Tampere, Finland. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- García, A. (2021). *Aprendizaje de vocabulario en inglés en los alumnos del nivel secundario en una I.E. Trujillo – 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad César Vallejo]. Repositorio de la Universidad César Vallejo. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/71635>
- Gutiérrez, M. (2018). Estilos de aprendizaje, estrategias para enseñar. Su relación con el desarrollo emocional y “aprender a aprender”. *Tendencias Pedagógicas*, 31, 83-96. <https://doi.org/10.15366/tp2018.31.004>

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (6-9 de enero 2014). *Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification* [Ponencia]. 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Waikoloa, HI, Estados Unidos. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- 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., Noa-Copaja, S. J., Turpo-Gebera, O., Montesinos-Valencia, C. C., Bazán-Velasquez, S. M., & Pérez-Postigo, G. S. (2023). Use of gamification in English learning in Higher Education: A systematic review. *Journal of Technology and Science Education*, 13(2), 480. <https://doi.org/10.3926/jotse.1740>
- López Apaza, C. L., & Quispe Hañari, J. D. (2020). *La gamificación por aplicaciones en el aprendizaje del idioma extranjero inglés en estudiantes de la Institución Educativa Francisco Mostajo de Tiabaya, Arequipa 2020* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Santa María]. Repositorio Universidad Católica de Santa María. <https://repositorio.ucsm.edu.pe/handle/20.500.12920/10431>
- Manipatruni, V. R., Kumar, N. S., Karim, M. R., & Banu, S. (2023). Improving English Vocabulary Through Quizizz in Practice Tests for Gamification and Google Forms with AutoProctor in Assessment Tests for the Preclusion of Malpractice. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 17(13), 22-43. <https://doi.org/10.3991/ijim.v17i13.39445>
- Martínez-Sánchez, M. (2023). *Gamificación como metodología para aumentar la motivación en Educación Física* [Tesis de maestría, Universidad Europea]. Repositorio de la Universidad Europea. <https://hdl.handle.net/20.500.12880/6411>
- Molina García, P. F., & Atiénzar Rodríguez, O. A. (2018). Principales enfoques empleados en la enseñanza-aprendizaje del vocabulario en inglés con fines específicos. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 15-21. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S2218-36202018000100015](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S2218-36202018000100015)
- Moncada, L. (2021). *Aplicación Duolingo y aprendizaje del inglés en el primer semestre de enfermería, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Amazónica de Madre de Dios]. Repositorio Institucional - UCV. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/71677>

- Noa, S. (2023). *La herramienta Quizlet y el aprendizaje de vocabulario en inglés en alumnos del 2do grado de secundaria de la Institución Educativa Prócer Manuel Calderón de la Barca, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann]. Repositorio de la Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann. <https://repositorio.unjbg.edu.pe/handle/20.500.12510/3136>
- Piaget, J. (1976). Piaget's theory. En B. Inhelder & H. H. Chipman (Eds.), *Piaget and His School* (pp. 11-23). Springer, Berlin, Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-642-46323-5_2)
- Quispe Cari, A. M. (2022). *Propuesta de estrategias didácticas virtuales para el mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje en docentes del nivel secundario de la "Unidad Educativa Técnico Humanístico Simón Bolívar" de la ciudad de El Alto durante la gestión 2021* [Tesis doctoral, Universidad Mayor de San Andrés] Red de repositorios latinoamericanos. <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/4049781>
- Rahmat, N. H., & Mohandas, E. S. (2020). Vocabulary acquisition among ESL learners: A look at strategies and barriers. *European Journal of English Language Teaching*, 6(2), 3431. <https://doi.org/10.46827/ejel.v6i2.3431>
- Valderrama, S. (2015). *Pasos para elaborar proyectos de investigación científica: Cuantitativa, cualitativa y mixta*. Editorial San Marcos EIRL.
- Walker, L., Johnson, E., & Smallwood, J. (2017). Using digital tools to enhance language learning: Students' perspectives. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 13(2), 232-245. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.1410129>
- Zavala-Zapata, K. P. (2021). *Uso de Quizizz como estrategia didáctica de gamificación para el aprendizaje por competencias en los alumnos del curso virtual de historia de la cultura, Instituto Toulouse Lautrec, Lima* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. Repositorio Universidad De San Martín de Porres. <https://hdl.handle.net/20.500.12727/7601>
- Zheng, L., An, Y., & Spires, H. (2022). Impact study of the learning effects and motivation of competitive modes in gamified learning. *Sustainability*, 14(11), 6626. <https://doi.org/10.3390/su14116626>