








El uso de Quizziz y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un Instituto de educación superior de Trujillo

The use of Quizziz and motivation in english language learning among students at a public higher education institution in Trujillo.

Emanuel Harley, Campos-Mariño¹   ; Giovanini María, Martínez-Asmad¹  , Allyn Oswaldo, Zavaleta-Pesantes²  ; Maritza Yovany, Mestanza- Tejada³  , Nadia Gisselle, Nube- Sifuentes de Lin⁴  ; Ana María, Soto- Rueda⁵ 

(1) Universidad César Vallejo, Lima, Perú.

(2) Universidad Norbert Wiener, Lima, Perú.

(3) Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

(4) Universidad Privada del Norte, Lima, Perú.

(5) Universidad Nacional Hermilio Valdizán, Huánuco, Perú.

Resumen

El estudio tuvo como propósito determinar la relación entre el uso de Quizziz y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un instituto de educación superior de Trujillo durante 2024. Esta investigación se enmarca en el ODS 4, Educación de calidad, ya que Quizziz constituye un recurso metodológico que favorece el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante cuestionarios interactivos y dinámicos que permiten reforzar y evaluar los aprendizajes. La investigación siguió un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental. La población estuvo conformada por 115 estudiantes, seleccionados mediante un muestreo no probabilístico. Para medir la variable uso de Quizziz se aplicó un cuestionario de 24 ítems, organizado en cuatro dimensiones: interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización. En cuanto a la motivación, se utilizó una versión adaptada de la Escala atribucional de motivación de logro general, conformada por 17 ítems distribuidos en tarea, esfuerzo y capacidad. Ambos instrumentos fueron adaptados, validados por juicio de expertos mediante V de Aiken de 1,00 y sometidos a prueba piloto, alcanzando adecuados niveles de confiabilidad. Finalmente, los resultados evidenciaron una relación significativa entre el uso de Quizziz y la motivación en el aprendizaje del inglés ($\rho = 0,822$; $p < 0,05$).

Palabras clave. vídeo, herramienta metodológica, mediador, complemento, entretenimiento.

Abstract

The purpose of the study was to determine the relationship between the use of Quizziz and motivation in English language learning among students at a higher education institution in Trujillo during 2024. This research falls under SDG 4, Quality Education, as Quizziz is a methodological resource that supports the teaching-learning process through interactive and dynamic quizzes that help reinforce and assess learning. The research followed a quantitative approach and a non-experimental design. The population consisted of 115 students, selected through non-probability sampling. To measure the variable "use of Quizziz," a 24-item questionnaire was administered, organized into four dimensions: interactivity, flexibility, scalability, and standardization. Regarding motivation, an adapted version of the General Achievement Motivation Attributional Scale was used, consisting of 17 items distributed across task, effort, and ability. Both instruments were adapted, validated by expert judgment using Aiken's V of 1.00, and pilot-tested, achieving adequate levels of reliability. Finally, the results showed a significant relationship between the use of Quizziz and motivation in English learning ($\rho = 0.822$; $p < 0.05$).

Key words: Video, methodological tool, mediator, supplement, entertainment.

Recibido/Received	17-04-2026	Aprobado/Approved	02-06-2026	Publicado/Published	03-06-2026
-------------------	------------	-------------------	------------	---------------------	------------

Introducción

La enseñanza del inglés como lengua extranjera se ha transformado en una imperativa necesidad lingüística, y profesional dentro del paradigma de la globalización del siglo XXI (Huamán Rosales, 2021; Arrieta & Aravena, 2023). No obstante, el dominio de este idioma persiste como un desafío estructural complejo en diversos sistemas educativos latinoamericanos, donde los índices de suficiencia lingüística se mantienen significativamente por debajo de los estándares internacionales requeridos para la movilidad académica y el desarrollo socioeconómico (Arrieta & Aravena, 2023). En efecto, los niveles de competencia alcanzados por los estudiantes al finalizar su formación a menudo resultan insuficientes para sostener comunicaciones especializadas, limitando su capacidad de interacción en contextos globales (Huamán Rosales, 2021). Ante este panorama, se vuelve crítico cuestionar las metodologías tradicionales, y explorar la integración de estrategias didácticas que dinamicen el proceso de adquisición de competencias idiomática.

Desde la perspectiva de la teoría de la carga cognitiva, las herramientas digitales contemporáneas emergen como elementos catalizadores esenciales para la optimización del aprendizaje en entornos virtuales (Apicella et al., 2022; Liu et al., 2025). Particularmente, aplicaciones como Quizziz facilitan la reducción de la carga cognitiva irrelevante al fraccionar los contenidos de aprendizaje en segmentos interactivos y sintéticos, favoreciendo así la eficacia cognitiva y la retención a largo plazo (Liu et al., 2025). De esta manera, se trasciende la simple transferencia de información, promoviendo una enseñanza adaptativa que responde a la necesidad de mayor motivación en el aula de idiomas (Inayati & Waloyo, 2022; Téllez et al., 2023). La posibilidad de crear cuestionarios interactivos accesibles desde diversos dispositivos móviles transforma radicalmente la experiencia pedagógica tradicional (Liu et al., 2025).

La literatura especializada ha documentado exhaustivamente los beneficios de la gamificación, identificando a Quizziz como un recurso sobresaliente para fomentar la interacción significativa entre docentes y estudiantes en la educación superior (Lazarte & Gómez, 2021; Cadena Villegas et al., 2023). Este tipo de herramientas no solo actúan como un soporte motivacional, sino que permiten al docente monitorear el progreso académico de manera inmediata, ajustando las intervenciones didácticas en tiempo real (Inayati & Waloyo, 2022; Pesántez-Sigüenza & Naranjo-Andrade, 2023). Al respecto, diversas revisiones sistemáticas confirman que su implementación es eficaz no solo en el aprendizaje del inglés, sino en una amplia gama de disciplinas donde la virtualidad constituye el eje rector de la formación (Valera Yataco et al., 2023; Torres et al., 2024). Sin embargo, el desafío de elevar las competencias en *reading, writing, listening* y *speaking* exige un abordaje profundo y sistemático que combine la tecnología con fundamentos teóricos sólidos (Herreño-Contreras, 2023; Levano Castro et al., 2024).

A pesar del innegable avance tecnológico en las aulas, la persistencia de brechas críticas en las competencias lingüísticas, manifestadas mediante deficiencias léxicas, trabas sintácticas y limitaciones severas en la fluidez verbal, constituye una problemática compleja que demanda un análisis exhaustivo (Huamán Rosales, 2021). Este fenómeno, lejos de ser puramente técnico, refleja la incapacidad de los modelos de enseñanza tradicionales para cerrar la brecha entre la instrucción pasiva y la adquisición de habilidades comunicativas funcionales. La realidad educativa contemporánea evidencia que la mera exposición a recursos digitales no garantiza, por sí sola, el desarrollo de una competencia intercultural y lingüística sólida (Levano Castro et al., 2024). Por ello, resulta imperativo superar la visión instrumental de la tecnología para comprenderla como un vehículo de transformación pedagógica (Guedes Seccato et al., 2022).

Ante esta disyuntiva, el replanteamiento de la enseñanza se orienta hacia la integración de la gamificación como un elemento nuclear dentro de una arquitectura pedagógica centrada en el estudiante (Bohórquez Guerrero et al., 2024; Nieto Nogales & Medina Chicaiza, 2026). La gamificación, al

alterar la dinámica de poder y participación en el aula, permite que el estudiante transite de un rol receptivo a uno proactivo, donde la reflexividad comunicativa se convierte en el eje del proceso de aprendizaje (Riveros et al., 2025; Tonelli, 2023). Estudios recientes han demostrado que la interacción lúdica, cuando se estructura pedagógicamente, trasciende el mero entretenimiento y logra impactar en la adquisición de vocabulario técnico y la consolidación de estructuras gramaticales complejas (Lam, 2019; Martínez et al., 2019). Este redireccionamiento epistemológico sugiere que el compromiso del estudiante es un factor determinante para revertir el bajo dominio del idioma inglés en contextos de educación superior (Inayati & Waloyo, 2022; Valera Yataco et al., 2023).

Resulta imperativo investigar la relación entre la implementación de herramientas gamificadas y la estructura motivacional de los educandos, comprendida a través de las atribuciones a la tarea, el esfuerzo y la capacidad personal (Arias, 2012; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). Este estudio se propone determinar la relación entre el uso de la herramienta Quizizz y la motivación en el aprendizaje de inglés, profundizando en la comprensión de cómo estas estrategias influyen directamente en los procesos cognitivos y afectivos de los estudiantes de educación superior.

Materiales y métodos

El presente estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo y un diseño no experimental de corte transversal, fundamentado en la ausencia de manipulación deliberada de las variables de estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018). El objetivo central consistió en determinar la relación entre el uso de la herramienta Quizizz y el nivel de motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación superior de un instituto técnico en Trujillo, durante el año 2024. La muestra, constituida por 115 estudiantes, fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Para la variable uso de Quizizz, se empleó la técnica de la encuesta, la cual permite la recolección sistemática de información mediante un cuestionario cerrado bajo una escala tipo Likert (Arias, 2012). El instrumento constó de 24 ítems distribuidos en cuatro dimensiones: interactividad, flexibilidad, escalabilidad y estandarización, utilizando una escala de valoración del 1 al 5 y categorizada ordinalmente en niveles alto, medio y bajo. La consistencia interna del instrumento arrojó un coeficiente de Alfa de Cronbach de 0,956, lo que denota una fiabilidad excelente.

Respecto a la competencia lingüística, se utilizó la técnica de observación a través de una guía estructurada de 12 ítems, complementada con una práctica que evalúa tres situaciones comunicativas reales, alcanzando un Alfa de Cronbach de 0,938. Por su parte, para la variable motivación, se adaptó la Escala Atribucional de Motivación de Logro General (EAML-G), fundamentada en el modelo de Durán y Pujol (2013). Dicho instrumento, organizado en 17 ítems, aborda los factores de atribución a la tarea, al esfuerzo y a la capacidad. La validez de contenido de todos los instrumentos fue avalada mediante juicio de expertos, quienes dictaminaron la pertinencia y suficiencia de los ítems para su aplicación.

El procesamiento de los datos se realizó mediante la sistematización en Microsoft Excel y el análisis estadístico en el software IBM SPSS, versión 26. Inicialmente, se efectuó un análisis descriptivo para determinar las frecuencias y distribuciones de las variables en sus respectivas dimensiones. Posteriormente, dada la naturaleza ordinal de los datos, se aplicó el coeficiente de correlación de Spearman, con un nivel de significancia estadística de $p < 0,01$.

Mediante este procedimiento inferencial, se contrastó la hipótesis de investigación, orientada a establecer la existencia y magnitud de la relación significativa entre la integración de Quizizz y la estructura motivacional de los estudiantes de educación superior.

Resultados

El nivel de uso de la herramienta Quizziz en los estudiantes de educación superior del instituto de Trujillo revelan una tendencia favorable hacia la integración tecnológica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con los datos recabados, la categoría predominante corresponde al nivel alto, con un 41,74% de la muestra total (48 estudiantes), lo cual sugiere una apropiación significativa de la plataforma para fines pedagógicos en el aula de inglés.

En contraste, el nivel medio de uso agrupa al 30,43% de los participantes, lo que equivale a 35 estudiantes del total analizado. Finalmente, se identificó un 27,83% de la muestra (32 estudiantes) que reportó un nivel bajo en el manejo y aplicación de esta herramienta. Estos hallazgos evidencian que, si bien una mayoría considerable de la población estudiantil utiliza Quizziz con frecuencia y eficacia, todavía existe un segmento relevante que demanda un acompañamiento más estratégico para maximizar los beneficios de la gamificación en su proceso de formación lingüística.

En la Tabla 2, se observa las dimensiones de la variable uso de la herramienta Quizziz, se observa una marcada tendencia hacia niveles de desempeño alto en la mayoría de los componentes evaluados. En la dimensión de interactividad, el nivel alto prevaleció con un 40,00% (46 estudiantes), mientras que en flexibilidad este nivel alcanzó el 41,74% (48 estudiantes). Asimismo, la dimensión de escalabilidad registró el punto más alto de valoración superior, con un 43,48% de estudiantes (50 participantes) situados en el nivel alto.

Por el contrario, la dimensión de estandarización presentó un comportamiento divergente frente al resto de los indicadores, al concentrar su predominancia en el nivel medio con un 63,48% (73 estudiantes). Resulta destacable que, en esta misma dimensión, el nivel alto obtuvo un 36,52% (42 estudiantes) y se registró una ausencia total de casos en el nivel bajo (0,00%).

Tabla 1. Nivel según dimensiones de la herramienta Quizziz en el aprendizaje de inglés en estudiantes de superior en un instituto de Trujillo 2024

Nivel	Interactividad		Flexibilidad		Escalabilidad		Estandarización	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
Alto	46	40,00	48	41,74	50	43,48	42	36,52
Medio	36	31,30	35	30,43	33	28,69	73	63,47
Bajo	33	28,69	32	27,82	32	27,82	0	0
Total	115	100 %	115	100 %	115	100 %	115	100 %

Nota. La tabla muestra la distribución de los estudiantes según dimensiones de la herramienta Quizziz

Respecto al nivel de motivación en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de educación superior del instituto de Trujillo, los hallazgos señalan una predisposición mayoritariamente positiva hacia el proceso formativo. Al analizar los datos, se observa que el 42,61% de la población estudiantil (49 estudiantes) manifiesta un nivel alto de motivación, lo que refleja un compromiso significativo con la adquisición de la lengua extranjera.

Por otra parte, un 29,57% de los participantes (34 estudiantes) se ubica en un nivel medio de motivación, mientras que el 27,82% restante (32 estudiantes) reportó un nivel bajo. Estos resultados sugieren que, si bien una proporción relevante del estudiantado presenta una actitud favorable, existe un segmento sustancial cuyo nivel de motivación requiere ser fortalecido para optimizar su desempeño académico y su involucramiento con la asignatura.

El nivel de motivación en el aprendizaje del idioma inglés revelan una tendencia mayoritariamente positiva (Tabla 2), destacando que el 42,61% de los estudiantes (49 participantes) se sitúa en un nivel alto, lo que evidencia un compromiso significativo con el proceso formativo. En

contraparte, los niveles medio y bajo concentran una proporción relevante del estudiantado, con un 29,57% (34 estudiantes) y un 27,82% (32 estudiantes) respectivamente. Este panorama pone de manifiesto que, aunque predomina una actitud favorable hacia la asignatura, existe un segmento sustancial de la población cuya motivación requiere intervenciones estratégicas para optimizar su involucramiento y desempeño académico.

Tabla 2. Nivel según dimensiones de la variable motivación en el aprendizaje de inglés

Nivel	Tarea		Esfuerzo		Capacidad	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Alto	65	5,57	49	42,60	49	42,60
Medio	17	14,78	34	29,57	34	29,57
Bajo	32	27,82	32	27,82	32	27,82
Total	115	100 %	115	100 %	115	100 %

Nota. La tabla muestra la distribución del según dimensiones de motivación.

En la tabla 3 se presentan los resultados de la aplicación de prueba de normalidad. Se observa que todos los valores de la significancia bilateral fueron cero, o sea menores que el nivel de significancia estadística ($p < 0,05$). También que el tamaño muestral fue de 115 estudiantes, mayor a 50. Por tanto, de acuerdo a los coeficientes o valores de Kolmogorov-Smirnova se tomó la decisión aceptar que los datos no presentan distribución normal. Por lo tanto, se optó por emplear para el contraste de hipótesis la prueba no paramétrica rho de Spearman.

Tabla 3. Prueba de normalidad de variables y dimensiones de estudio

Kolmogorov-Smirnova	Variable y dimensiones	Estadística	gl	Sig. (p)
	Variable Quizziz	0,188	115	0,000
	Dimensión Interactividad	0,194	115	0,000
	Dimensión Flexibilidad	0,208	115	0,000
	Dimensión Escabilidad	0,239	115	0,000
	Dimensión Estandarización	0,299	115	0,000
	Variable Motivación		115	0,000
	Dimensión Tarea		115	0,000
	Dimensión Esfuerzo		115	0,000
	Dimensión Capacidad		115	0,000

Nota. N:115=100 %

$P < 0,05$

En relación con el contraste de la hipótesis general, los resultados del análisis estadístico mediante el coeficiente de correlación de Spearman arrojaron un valor de $\rho = 0,822$ (Tabla 4), lo cual indica una correlación positiva fuerte y significativa entre el uso de la herramienta Quizziz y el nivel de motivación en el aprendizaje del idioma inglés. Dado que el valor de significancia obtenido ($p = 0,000$) resulta inferior al nivel crítico de $\alpha = 0,05$, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alterna. Por consiguiente, se concluye con un 95% de confianza que existe una relación estadísticamente significativa entre la integración de la plataforma Quizziz y el incremento de la motivación en los estudiantes de educación superior del instituto de Trujillo.

En la Tabla 5, se observa que en el contraste de la hipótesis específica 1 relación entre la variable herramienta Quizzis y la dimensión: Tarea de la motivación, el coeficiente de $\rho = 0,803$, y el valor de $p = 0,000$ es menor que el nivel de significancia = 0,05. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y

aceptó la hipótesis específica 1. Existe relación positiva, considerable y significativa estadísticamente entre la herramienta Quizziz y la dimensión Tarea de la motivación. Es decir que a mayor uso de Quizziz en las clases, mayor probabilidad de que los estudiantes atribuyan sus logros a las tareas del área de inglés.

Tabla 4. Estimación de Hipótesis general con el coeficiente rho de Spearman

		Variable Quizziz	Variable Motivación
Variable	Coeficiente de correlación	1,000	0,822**
Quizziz	Sig. (bilateral)		0,000
Variable	Coeficiente de correlación	0,822**	1,000
Motivación	Sig. (bilateral)	0,000	

Nota. n: 115=100%. P<0,05. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01(bilateral).

Respecto al contraste de la segunda hipótesis específica, orientada a determinar la relación entre el uso de la herramienta Quizziz y la dimensión «esfuerzo» de la variable motivación, el análisis estadístico mediante el coeficiente de correlación de Spearman arrojó un valor de rho = 0,835. Dado que el nivel de significancia obtenido (p = 0,000) es menor al umbral crítico establecido ($\alpha = 0,05$), se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis específica de investigación.

Los hallazgos permiten establecer la existencia de una relación positiva, considerable y estadísticamente significativa entre el uso de Quizziz y la dimensión esfuerzo. Estos resultados sugieren que una mayor frecuencia e interacción con dicha herramienta en las sesiones de clase se asocia con una mayor probabilidad de que los estudiantes atribuyan sus logros académicos a su propia inversión de esfuerzo en el aprendizaje del idioma inglés, validando así la capacidad de la gamificación para incidir en la estructura motivacional de los educandos.

Tabla 5. Estimación de Hipótesis específica 1 y 2 con el coeficiente rho de Spearman

		Variable Quizziz	Variable Motivación
Variable Quizziz	Coeficiente de correlación	1,000	0,803**
	Sig. (bilateral)		0,000
Variable Tarea de la motivación	Coeficiente de correlación	0,803**	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	

		Variable Quizziz	Variable Esfuerzo
Variable Quizziz	Coeficiente de correlación	1,000	0,835**
	Sig. (bilateral)	0,000	
Dimensión Esfuerzo	Coeficiente de correlación	0,835*	1,000
	Sig. (bilateral)	0,000	

Nota. n: 115=100%. P<0,05. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01(bilateral).

En la Tabla 6 se observa que en el contraste de la hipótesis específica 3 relación entre la variable La herramienta Quizziz y la dimensión Capacidad de la motivación. El coeficiente de rho=0,837, y el valor de p= ,000 es menor que el nivel de significancia = 0,05. Por lo tanto, se rechazó la hipótesis nula y aceptó la hipótesis específica 3.

Existe relación positiva, considerable y significativa estadísticamente entre la herramienta Quizziz y la dimensión Capacidad de la motivación. Es decir que a mayor uso de Quizziz en las clases,

mayor probabilidad de que los estudiantes atribuyan sus logros a su capacidad para aprender el área de inglés

Tabla 6. Estimación de Hipótesis específica 3 con el coeficiente rho de Spearman

		Variable Quizziz	Variable Esfuerzo
Variable Quizziz	Coeficiente de correlación	1,000	,837**
	Sig. (bilateral)	.	,000
Dimensión capacidad	Coeficiente de correlación	,837*	1,000
	Sig. (bilateral)	,000	.

Nota. n: 115=100%. P<0,05. **. La correlación es significativa en el nivel 0,01(bilateral).

Discusión

El análisis sobre la relación entre el uso de la plataforma gamificada Quizziz y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en el nivel superior permite establecer una correlación positiva, considerable y significativa ($\rho = 0,822$; $p < 0,01$). Estos resultados validan la premisa de que la integración de recursos digitales, enmarcados en una arquitectura pedagógica centrada en el estudiante, optimiza tanto el compromiso cognitivo como el afectivo durante la adquisición de una lengua extranjera (Apicella et al., 2022; Inayati & Waloyo, 2022). Esta sinergia tecnológica no solo dinamiza el proceso instructivo, sino que también responde a las necesidades actuales de un estudiantado que exige entornos de aprendizaje interactivos y adaptables (Arrieta & Aravena, 2023; Huamán Rosales, 2021).

La eficacia de la gamificación, evidenciada por la alta valoración de los estudiantes hacia la inmediatez de la retroalimentación y los sistemas de recompensa, encuentra respaldo en estudios como los de Martínez et al. (2019) y Lazarte y Gómez (2021), quienes destacan la capacidad de Quizziz para transformar la resolución de tareas en un desafío lúdico. Al respecto, el incremento en la adquisición de vocabulario y el fortalecimiento de las habilidades de *reading* y gramática sugieren que la plataforma actúa como un catalizador potente de la motivación (Lam, 2019; Liu et al., 2025; Pesántez-Sigüenza & Naranjo-Andrade, 2023). Este fenómeno trasciende la mera retención de información, alineándose con las evidencias presentadas por Téllez et al. (2023) y Torres et al. (2024), quienes corroboran cómo la gamificación asíncrona potencia la participación activa en contextos de virtualidad educativa (Bohórquez Guerrero et al., 2024; Valera Yataco et al., 2023).

No obstante, es preciso contextualizar estos hallazgos frente a posturas críticas que cuestionan la sostenibilidad del estímulo externo como motor del aprendizaje. Si bien la correlación es sólida, la motivación al logro debe ser interpretada con cautela para no reducir el aprendizaje a un condicionamiento derivado de recompensas lúdicas momentáneas (Guedes Seccato et al., 2022; Tonelli, 2023). Es imperativo que la mediación tecnológica se articule con procesos de pensamiento superior, donde la reflexión comunicativa y la competencia intercultural ocupen un lugar central, evitando que el juego opaque el desarrollo de habilidades críticas más complejas (Herreño-Contreras, 2023; Levano Castro et al., 2024; Riveros et al., 2025).

Al profundizar en las dimensiones de atribución —tarea, esfuerzo y capacidad—, los coeficientes obtenidos ($\rho = 0,803$; $\rho = 0,835$; $\rho = 0,837$; $p < 0,01$) sugieren que la percepción de autoeficacia del estudiante se ve fortalecida por el uso de la plataforma. Sin embargo, para que esta motivación no resulte efímera, resulta indispensable que el diseño instruccional fomente la autonomía y el valor otorgado al aprendizaje más allá del entorno virtual (Arias, 2012; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2018).

Como señalan Nieto Nogales y Medina Chicaiza (2026), el éxito de estas herramientas radica en su carácter estratégico dentro de un currículo integral, capaz de transformar la motivación placentera en un compromiso sostenido con el dominio del idioma, asegurando así que las brechas lingüísticas identificadas en el sector educativo sean superadas con rigor epistemológico y pedagógico.

Consideraciones finales

Los resultados del estudio evidencian que el uso de la herramienta Quizizz se relaciona de manera significativa con la motivación en el aprendizaje del inglés en los estudiantes evaluados. Los coeficientes de correlación obtenidos muestran asociaciones positivas de alta magnitud entre la herramienta digital y las distintas dimensiones de la motivación académica, lo que sugiere que la incorporación de recursos tecnológicos interactivos puede contribuir a fortalecer el interés, la participación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Estos hallazgos respaldan la utilidad pedagógica de herramientas digitales como Quizizz dentro de estrategias didácticas orientadas a mejorar la motivación en contextos de educación superior.

Agradecimientos

A las estudiantes del instituto de educación superior que participaron en la investigación, así como a la institución que hizo posible la realización de este estudio.

Conflicto de intereses

No se reporta conflicto de intereses.

Referencias

- Apicella, A., Arpaia, P., Frosolone, M., Improta, G., Moccaldi, N., & Pollastro, A. (2022). EEG-based measurement system for monitoring student engagement in learning 4.0. *Scientific Reports*, 12(1), 5857. <https://doi.org/10.1038/s41598-022-09578-y>
- Arias, F. G. (2012). *El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica* (6.ª ed.). Episteme. https://www.researchgate.net/publication/301894369_EL_PROYECTO_DE_INVESTIGACION_6a_EDICION
- Arrieta, L., & Aravena, M. (2023). Importancia del idioma inglés como objeto de enseñanza y aprendizaje en el nivel de secundaria. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 1056–1076. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5383
- Bohórquez Guerrero, V., Jung, H., & Sandoval Sarmiento, A. (2024). Unlocking English Proficiency: Transforming the English learning curriculum for Colombian middle schoolers with IPT powered by ELSA's AI-Assisted App & ASR. *Lengua y Sociedad*, 23(2), 985–1019. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v23i2.26999>
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González Mejía, K. L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Revista Uniandes Episteme*, 10(2), 220–233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>
- Farfán, J., Valdez, J., Selveleon, F., Asto, A., Carreal, C., & Farfán, D. (2023). Quizizz en el desarrollo de competencias matemáticas en estudiantes de secundaria: Una revisión teórica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2987–3005. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5541

Campos-Mariño, E. H., Martínez-Asmad, G. M., Zavaleta-Pesantes, A. O., Mestanza-Tejada, M. Y., Nube-Sifuentes de Lin, N. G., & Soto-Rueda, A. M. (2026). El uso de Quizziz y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un Instituto de educación superior de Trujillo. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 4, e-RMS01062026. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v4i.42>

Guedes Seccato, M., Reichert Assunção Tonelli, J., & Vitalina Selbach, H. (2022). A panorama of the teaching of additional languages to children in Brazil. *Revista Letra Magna*, 18(29), 34–46. <https://doi.org/10.47734/lm.v18i29.2051>

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. P. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education. <https://virtual.cuautitlan.unam.mx/rudics/?p=2612>

Herreño-Contreras, Y. A. (2023). Mapeo de Habilidades de Pensamiento Superior en Clases de Inglés con Propósitos Específicos. *Lengua y Sociedad*, 22(2), 417–454. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v22i2.25312>

Huamán, J. (2020). *Uso de la herramienta Quizizz en el aprendizaje de las funciones reales en una universidad privada* [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. Repositorio Institucional UCV.

Huamán Rosales, J. P. (2021). Causas del bajo dominio del idioma inglés en los estudiantes de secundaria de la Educación Básica Regular en el Perú. *Lengua y Sociedad*, 20(1), 125–144. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v11i1.22272>

Inayati, N., & Waloyo, A. A. (2022). The influence of Quizziz-online gamification on learning engagement and outcomes in online English language teaching. *Journal on English as a Foreign Language*, 12(2), 249–271. <https://doi.org/10.23971/jefl.v12i2.3546>

Lam, S. L. (2019). Use of gamification in vocabulary learning: A case study in Macau. En *Proceedings of the 4th CELC Symposium for English Language Teachers* (pp. 90–97). National University of Singapore. <https://www.nus.edu.sg/celc/research/books/4th%20Symposium%20proceedings/13.%20Sze%20Lui.pdf.%20Sze%20Lui.pdf>

Lazarte, I. M., & Gómez, S. G. (2021). Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de gamificación en la educación superior. En *WICC 2021: XXIII Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación*.

Levano Castro, S., Benites Andrade, S., & Tello, C. (2024). Competencia Intercultural en los estudiantes de Traducción e Interpretación: conocimientos teóricos, conocimientos operativos y sensibilidad cultural. *Lengua y Sociedad*, 23(1), 153–176. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v23i1.26570>

Liu, P.-L., Chen, C.-J., & Huang, C.-Y. (2025). Evaluating the effectiveness of Quizizz for enhancing English vocabulary acquisition and engagement among rural elementary students. *SAGE Open*, 15(4), 21582440251379697. <https://doi.org/10.1177/21582440251379697>

Martínez, N., Berenguer, C., Cabedo, L. L., Evangelio, R., López, J., & Múrtula, V. (2019). *Aprender derecho jugando: Quizizz y su aplicación a la asignatura regulación jurídico-civil del turismo*. Universidad de Alicante. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/87665>

Nieto Nogales, V. E., & Medina Chicaiza, P. (2026). Gamificación como estrategia de motivación en el aprendizaje del idioma inglés. *Arandu UTIC*, 12(4), 2017–2028. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i4.1796>

Pesántez-Sigüenza, A. C., & Naranjo-Andrade, S. S. (2023). Effects of using Quizizz and Wordwall to acquire vocabulary as a foreign language in second-grade students. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6(Suplemento 1), 187–197. <https://doi.org/10.62452/1y8p2k63>

Riveros, N., Honores, F., Tapia, M., & Ponzio, N. A. (2025). Hacia la reflexión comunicativa en el aula de ELE: el caso de los verbos ser y estar. *Lengua y Sociedad*, 24(1), e27530. <https://doi.org/10.15381/lengsoc.v24i1.27530>

Campos-Mariño, E. H., Martínez-Asmad, G. M., Zavaleta-Pesantes, A. O., Mestanza- Tejada, M. Y., Nube- Sifuentes de Lin, N. G., & Soto- Rueda, A. M. (2026). El uso de Quizziz y la motivación en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de un Instituto de educación superior de Trujillo. *e-Revista Multidisciplinaria Del Saber*, 4, e-RMS01062026. <https://doi.org/10.61286/e-rms.v4i.42>

Téllez, A., Yáñez, R., & Castillo, M. (2023). La gamificación asincrónica como estrategia didáctico-tecnológica en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 10050–10064. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.5191

Tonelli, J. R. A. (2023). Do ensino de inglês para crianças à educação linguística em língua inglesa com elas: Reflexões teóricas e redirecionamentos epistemológicos sob vozes múltiplas. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, 62(1), 58–73. <https://doi.org/10.1590/010318138670567v62i12023>

Torres, Q., Briceño, R., Pulido, L., Gutiérrez, C., García, L., & Elías, D. (2024). Aplicación y percepciones de Quizizz en la educación: Una revisión sistemática en Scopus. *Revista de Climatología*, 24, 1229–1234. https://rclimatol.eu/wp-content/uploads/2024/02/Articulo-35-RCLIMCS24_0133-Quetty-Torres.pdf

Valera Yataco, P., Torres Castro, M. Y., Vásquez Valdivia, M. I., & Lescano López, G. S. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27), 200–211. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>