

# La evaluación formativa mediante la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés



## *Formative assessment through gamification to improve English language learning*

Mirelys Espinosa Harris, [mirelysespinosah@gmail.com](mailto:mirelysespinosah@gmail.com)

Universidad de Ciencias Médicas de Ciego de Ávila. Cuba

 <https://orcid.org/0000-0001-9999-353X>

DOI: 10.5281/zenodo.7873430

### Palabras clave

Inglés

Proceso de Enseñanza-

Aprendizaje

Evaluación formativa

Gamificación

**Resumen:** La evaluación de asignatura inglés en las carreras de ciencias médicas es un aspecto esencial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, en cualquiera de las formas existentes según los planes de estudio. Se pretende evaluar la adquisición de idioma por parte de los estudiantes, aspecto que se ve afectado por diversos aspectos, así la evaluación final de cada semestre es meramente cualitativa, en tanto la evaluación formativa generalmente queda en segundo plano. Se evalúa el desarrollo de la competencia comunicativa, más centrado en el contenido de enseñanza que en la adquisición real de las habilidades individuales y a la vez grupales. Una evaluación formativa requiere de implementar otras formas de evaluación, donde el estudiante no piense en la nota que quiere o necesita adquirir, sino que se motive y disminuya el estrés causado por las evaluaciones. La presente investigación refiere las ventajas de la evaluación formativa a través de la gamificación, para mejorar el aprendizaje de la asignatura inglés en las carreras de ciencias médicas.

### Keywords

English

Teaching-learning process

Formative assessment

Gamification

**Abstract:** The evaluation of the English subject in medical sciences careers is an essential aspect within the teaching-learning process, in any of the existing forms according to the study plans. It is intended to evaluate the acquisition of language by the students, an aspect that is affected by various aspects, thus the final evaluation of each semester is merely qualitative, while the formative evaluation generally remains in the background. The development of communicative competence is evaluated, more focused on the teaching content than on the actual acquisition of individual and group skills. A formative evaluation requires the implementation of other forms of evaluation, where the student does not think about the grade he wants or needs to acquire, but rather motivates and reduces the stress caused by the evaluations. The present investigation refers to the advantages of formative evaluation through gamification, to improve the English subject learning in medical sciences careers.

Cómo citar:

Espinosa, M. (2023). La evaluación formativa mediante la gamificación para mejorar el aprendizaje del idioma inglés *Revista Varela*, 23(65), 124-130.

Recibido: febrero de 2023, Aceptado: marzo de 2023, Publicado: 1 de mayo de 2023

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad se suscitan cambios profundos en la enseñanza del idioma inglés, lo que conlleva a la aplicación de diversas estrategias para lograr un proceso de enseñanza y aprendizaje del a la altura de las demandas actuales de la sociedad, junto a los avances de la ciencia y la técnica. Estos cambios deben acompañarse de formas evaluativas que permitan a los docentes obtener un conocimiento real sobre el aprendizaje adquirido de los estudiantes, más allá de una nota para llenar un registro de evaluación, según las normativas institucionales.

El contexto donde se encuentra la institución educativa y lo que espera el profesor respecto a los aprendizajes de sus alumnos son dos aspectos que se unen cuando el docente evalúa a sus pupilos; por tal razón, en el mejor de los casos, los calificativos quizás sean un indicador del desenvolvimiento académico de los estudiantes en relación con sus pares de la misma aula; en muy pocas ocasiones representan una verdadera evaluación sobre lo que aprendieron del currículo ([Cruzado, 2022](#)).

La evaluación del aprendizaje es una actividad muy compleja, porque esta es afectada por muchos aspectos importantes, como la forma de evaluación, hora, lugar, frecuencia, así como aspectos psicológicos como la motivación por aprender el idioma o el estrés que causan los exámenes en la mayoría de los estudiantes.

La evaluación del aprendizaje se puede lograr con herramientas de evaluación centradas en el aprendizaje del estudiante, más que en un instrumento evaluativo con rangos matemáticos. Entre ellas se destaca la gamificación, que permite llevar a cabo el proceso de evaluación de forma innovadora, donde prime el protagonismo de los estudiantes durante la clase de inglés, que hace posible corregir errores de forma inmediata, lograr la debida retroalimentación.

El objetivo de este trabajo es demostrar las ventajas que posee la evaluación formativa a través de la gamificación, sus potencialidades para mejorar el aprendizaje del idioma inglés. Además, posibilitó realizar un estudio cuidadoso de los conceptos de gamificación y evaluación formativa, así como la revisión de los documentos que rigen la enseñanza del inglés en las carreras de las ciencias médicas.

## LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR

El proceso de enseñanza-aprendizaje de idioma inglés dentro de la Enseñanza Superior en las carreras de ciencias médicas está en un proceso de cambios aparejados al desarrollo de la ciencia, por lo que se introducen cambios significativos encaminados a que los estudiantes alcancen un dominio del idioma inglés.

La demanda de una evaluación pertinente para el aprendizaje y posterior desempeño de la profesión en ambiente anglófono, es innegable ([Mayedo et al., 2021](#)), no solo se trata de innovar en formas más asequibles para que el contenido llegue a los estudiantes, como es empleo de las Tecnologías y las redes sociales, también es meritorio y necesario diseñar formas de evaluación más activas y atractivas, donde se pueda preciar el aprendizaje real del estudiante, donde aprobar el examen, con un mínimo o con calificación más alta sea lo primordial.

La evaluación del proceso de enseñanza- aprendizaje es una categoría didáctica, que se realiza de diversas formas, que envuelve elementos pedagógicos, didácticos - metodológicos, para valorar la adquisición del contenido y el desarrollo de hábitos y habilidades, encaminado al alcance de un aprendizaje significativo.

En las carreras de las ciencias médicas el sistema de evaluación está regido por los planes de estudio, de lo cual dependen las distintas formas de evaluación, su frecuencia y puntuación, todo con el objetivo de constatar el nivel de aprendizaje de los estudiantes. Cada semestre tiene una evaluación parcial, una final y desde el comienzo del curso o periodo, se realiza la evaluación sistemática en cada clase, los que pueden ser ejercicios orales o escritos, presentaciones orales como las tareas extra clases, la observación directa de la participación de los estudiantes, se pueden organizar en equipos, individuales o en parejas.

La evaluación del aprendizaje está permeada por múltiples factores, desde el componente subjetivo intrínseco en toda evaluación, los elementos de idiosincrasia del país, las concepciones teórico-prácticas, aspectos legitimados, entre otros, que influyen en las maneras de proceder en el proceso de enseñanza-aprendizaje ([Zhou et al., 2021](#)). Al considerar la evaluación como un acto educativo, es necesario contemplar que no solo se evalúa contenidos, sino también procedimiento y actitudes orientados al desarrollo de competencias ([Ramos y Romero, 2019](#)).

La evaluación formativa es la que emplea el profesor para valorar el proceso de enseñanza- aprendizaje, mientras la evaluación tradicional está basada en exámenes, lo que está reglamentado por los programas y planes de estudio vigentes

para las asignaturas, muchas de las veces generan falta de motivación, causa estrés, y los resultados no son justos para los estudiantes.

Por estas razones la evaluación dentro del proceso de aprendizaje es un tema de mucho interés para los profesores. Mucho se ha escrito y descrito sobre la evaluación, sobre la forma tradicional de evaluación, de carácter cuantitativa, que refleja una nota, muchas veces dista de lo que realmente el estudiante puede hacer, dejándose en un segundo plano la evaluación formativa

La evaluación formativa introduce una ruptura al proponer desplazar la regulación al nivel de los aprendizajes e individualizarla cuando la evidencia se utiliza efectivamente para adoptar la enseñanza y responder a las necesidades de aprendizaje de los alumnos ([Mendoza, 2021](#), p.118), la forma evaluativa empleada por el profesor es un elemento esencial que puede modificar el ambiente, la aptitud y actitud de los estudiantes durante y hacia la evaluación.

Desde esta perspectiva este tipo de evaluación convoca la necesidad de comprenderla como un proceso continuo, esto implica que no se da solo al final del proceso de aprendizaje para saber si los estudiantes lograron las metas propuestas, es parte constituyente de todo ese proceso de aprendizaje. La columna vertebral de la evaluación formativa es la retroalimentación, que a su vez es un proceso clave de la evaluación formativa que permite desarrollar el pensamiento crítico de los estudiantes ([León, 2021](#)).

La intención de la evaluación formativa es apoyar en paralelo el proceso de enseñanza-aprendizaje, dándole seguimiento, permitiendo retroalimentar a los profesores y estudiantes, permitiendo a ambos, tomar decisiones para corregir lo que le confiere una naturaleza procesal, provoca un flujo continuo de retroalimentación. La retroalimentación es esencial en la evaluación, pues fomenta el desarrollo integral del estudiante, además que causa confianza, la autonomía; es participativa y, sobre todo, genera mejora de los niveles de aprendizaje, pues el estudiante adquiere confianza al recibir en forma oral o escrita las fortalezas, así como las dificultades de su evidencia, lo cual le permite mejorar y conlleva a un aprendizaje significativo ([Bizarro et al, 2021](#)).

Es importante recalcar que un instrumento de evaluación no debe estar enfocado al aprendizaje memorístico, como por ejemplo los exámenes, por lo que se caería en el tradicionalismo y a su vez se provocaría un proceso adaptativo de los estudiantes para el tipo de evaluación que se va a utilizar, en vez de conseguir el mejor aprendizaje utilizando varias técnicas e instrumentos de evaluación formativa ([Cumbe et al, 2018](#)). Entre los beneficios de esta forma de evaluación se encuentra el desarrollo de estrategias metacognitivas, haciendo a los estudiantes responsables de su propio proceso de aprendizaje. La evaluación formativa se erige como proceso imprescindible para garantizar la formación integral y de calidad de los profesionales de la Medicina, puesto que al ser estos capaces de auto valorar su progreso en la adquisición de conocimientos y habilidades propias de la lengua inglesa, pueden autorregular su aprendizaje, convirtiéndose así en aprendices autónomos de una lengua que necesitan para complementar su perfil profesional y el consiguiente desarrollo profesional y científico ([Berdayes et al, 2022](#)).

Por todo lo anterior, se precisa que la evaluación debe estar inmersa como una serie de acciones que refuerzan el acompañamiento, y acercan al alumno hacia los aspectos que él considera relevantes para su desarrollo, favoreciendo los procesos de autorregulación del aprendizaje ([Alcántara et al, 2020](#))

## LA GAMIFICACIÓN: UNA HERRAMIENTA PARA LA EVALUACIÓN FORMATIVA EN EL APRENDIZAJE DEL INGLÉS

La gamificación surgió en el contexto empresarial, pero en los últimos años ha crecido y con el paso de los años ha adquirido mucha importancia por la gran utilidad que posee en el proceso de enseñanza- aprendizaje; la paulatina introducción de elementos propios de los juegos en las clases ocasiona un marcado aumento de la motivación, sin descuidar que debe planearse minuciosamente.

La gamificación es un fenómeno de amplio alcance que, pese a su reciente aparición, se encuentra en el foco de debate y ofrece campos de trabajo interesantes en el terreno educativo, invitando a reflexiones futuras. La mayor conclusión que se puede extraer es que la gamificación ha tenido una respuesta en los alumnos, cambiando su modo de trabajar e implicarse en el aula, lo que ha generado una innegable repercusión positiva a nivel cognitivo y emocional ([Bernardo et al., 2021](#))

Este recurso didáctico no solo está relacionado con el empleo de juegos elaborados previamente, ni las amplias bondades que ofrecen las actuales y constantemente crecientes tecnologías de la informática y las comunicaciones, sino que también, es la adaptación del contenido de la enseñanza a un juego, es decir, en caso del idioma inglés es la integración de los elementos

que conforman la comunicación, ya sea oral o escrita de manera lúdica, de manera tal, que el juego resulta interesante y motivador para los estudiantes aprendices del idioma.

Esta técnica capta inmediatamente la atención de los estudiantes, motivándolos a conseguir sus objetivos. Al utilizar la gamificación en clase, “el cambio que se ve en los estudiantes es muy significativo, ya que todos se motivan y quieren participar” (Murillo y Vaca, 2022, p. 1681). El objetivo de la gamificación es conseguir que el estudiante se motive en su aprendizaje, lograr cambios en su comportamiento y actitud, siendo el docente el que realice sus reglas de juego, entusiasmándolo a ganar y subir sus puntajes y poco a poco a medida que pase los niveles y estén enganchados en el juego ir subiéndole el nivel de complejidad para la obtención de resultados (Gurumendi et al., 2022).

También se evidenció que la evaluación formativa era más motivadora para los estudiantes que los métodos tradicionales, porque no se centran en una sola estrategia, sino que tenían la oportunidad de ser valorados de diferentes formas, además de reducir la presión generada por las evaluaciones tradicionales. El estudio anterior logró concluir que la introducción de la evaluación formativa puede cambiar positivamente la percepción de los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés, brindando a los estudiantes una sensación de logro y éxito, además de modificar comportamientos. Por otra parte, la evaluación formativa probó ser un factor clave para comprender cómo los estudiantes asumen las tareas y las dificultades (Manrique, 2018).

Las características propias de la gamificación aportan elementos de diversión que fomentan tanto la motivación intrínseca (inherente a la persona) como la extrínseca (exterior a la persona), debido a la personalización de la experiencia, basándose en los intereses de los estudiantes, lo que provoca que estén motivados incluso en la realización de actividades y tareas que pueden resultar más desmotivadoras y aburridas, (Martínez, 2021), como lo son los exámenes de inglés en cualquiera de sus variantes, esto hace posible que la evaluación formativa mediante la gamificación demuestre el verdadero aprendizaje y posibilita un trabajo remedial efectivo. Cabe destacar que si los estudiantes están motivados por el idioma, la evaluación formativa a través de la gamificación, le restará al acostumbrado estrés, monotonía y cansancio que provoca la evaluación sumativa.

Pero para ello, el material lingüístico que se presente debe reflejar su utilización en la realidad (Rodríguez et al., 2021, p.32), para que el estudiante pueda apreciar la validez y el uso comunicativo, que no es solo copiar o repetir frases o palabras, mediante el empleo de situaciones simuladas y para que aprenden el idioma en el proceso de comunicación. La evaluación es parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, no es únicamente una instancia para verificar el aprendizaje, sino que es parte del proceso, por lo que, contar con evaluaciones formativas complementarias a las sumativas es esencial para que los estudiantes se mantengan en un aprendizaje continuo (Luzardo y Farías, 2021), por lo tanto, la finalidad de la evaluación formativa es perfeccionar el proceso de enseñanza-aprendizaje, dándole más relevancia al proceso que al resultado propiamente, siendo entonces la aplicación práctica del contenido, lo que le confiere a este último su valor real.

La actividad gamificada repercute en el aumento de la predisposición psicológica a seguir en un estado activo, “la gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en estas (Caro, 2021), esto le da una significación a lo que se aprende, lo que favorece la adquisición del idioma inglés.

Una de las principales actividades dentro de la evaluación formativa es brindar una retroalimentación pertinente y constante a los estudiantes sobre su desempeño. El autor coincide que esta práctica ayuda a reforzar la motivación en los estudiantes haciéndolos más participes dentro de su propio proceso de aprendizaje; la continuidad de esta práctica es clave para corregir o reestructurar las actividades dentro del aula de forma oportuna y así lograr los objetivos (Patiño, 2021).

La evaluación formativa es una nueva propuesta por la cual se integra al estudiante, para que pueda tener conciencia de su proceso. En lugar de hacer notar sus errores sin retroalimentación, al estudiante se le proporciona un feedback de lo que necesita mejorar “basándose siempre en sus fortalezas como debilidades” (Toapanta y Yépez, 2021, p. 44). La gamificación debido a su propia estructura posibilita que el profesor observe el desarrollo de los estudiantes a partir del cambio de nivel dentro del propio juego, proceso que resulta cómodo para el estudiante que ya ha ido desarrollando destrezas específicas a lo largo del juego (Sosa, 2022), el estudiante se siente menos presionado, a la vez que va apreciando su aprendizaje.

La importancia de la evaluación como proceso formativo en los estudiantes desde el punto de vista del aprendizaje debería radicar en la aplicación práctica del contenido y la preeminencia que tenga para la evaluación de su rendimiento en la adquisición del idioma extranjero. Los roles que cumplen los docentes y los estudiantes tienen puntos complementarios en los procesos de enseñanza y aprendizaje; donde por un lado se cumple con la planificación, organización, sistematicidad y

desarrollar la retroalimentación adecuada ([Asiú, 2021](#)). En el proceso de enseñanza-aprendizaje se propicia que el individuo cambie, pero que adquiera el aprendizaje y que logre la autorregulación y regulación comportamental, que le permitan una interacción más efectiva con su realidad social; este aprendizaje conduce a un crecimiento personal. ([Quintero et al, 2021](#)).

Como se ha planteado, la educación tradicional se sustenta en el enfoque de una educación centrada en el profesor, la cual se caracteriza en procedimiento reproductivo que limita la creatividad e innovación, y durante el proceso de evaluación se presta especial relevancia al resultado sin analizar el proceso, la cual avizora solo un ángulo de la evaluación, de otro lado, la evaluación formativa propone una evaluación bajo el paradigma de una educación centrada en el estudiante, en este proceso se debe valorar el desarrollo de sus competencias, la puesta en marcha de las capacidades del estudiantes en su proceso de formación, adquiriendo habilidades que le permitan resolver problemas de su contexto y retos para el futuro ([Chavez et al., 2021](#)).

Es fundamental la reflexión del docente sobre su rol formador y como agente de cambio; el cual tiene la posibilidad de adecuar y adaptar de forma continua todos los procesos de evaluación según el contexto, necesidades e intereses del estudiante desplegando en su actuar. En la evaluación formativa los estudiantes son participantes activos con sus docentes, entonces se debe valorar el desempeño individual y colectivo de los estudiantes quienes son copartícipes de su propia evaluación, ello implica la retroalimentación en función a las evidencias, así generar una transformación de la práctica evaluativa en la mejora de los aprendizajes con autonomía y reflexión ([García et al., 2021](#)).

La gamificación produce y crea experiencias, crea sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en estas ([Caro, 2021](#), p.26), logrando que el alumno tome un rol activo-participativo en su aprendizaje. Esto implica una verdadera interconexión de los procesos de enseñanza y evaluación permitiendo desarrollar la creatividad del docente, al poner en marcha procesos para diseñar evaluaciones contextualizadas, enfocadas en las necesidades de sus estudiantes, tomando en cuenta aspectos específicos que las evaluaciones estandarizadas por su carácter homogéneo no pueden abordar, logrando de esta forma, desarrollar procesos significativos para potenciar la competencia comunicativa en el idioma extranjero ([Chamorro, 2020](#), p. 10).

Los docentes deben saber que el uso de un sistema gamificado en el aula es bueno y aconsejable pero también deben dar importancia a la búsqueda del momento preciso y es que no se puede hacer de cualquier cosa un juego para captar la atención del alumnado, sino que sean ellos mismos los que sepan cuando es el momento de atender y cuando el momento de realizar actividades más divertidas o de carácter lúdico. El docente debe ser el encargado de crear ese espacio para que los estudiantes se integren ([Borrego, 2020](#)), integrarlo a la evaluación formativa le permite incrementar el aprendizaje.

El empleo de la gamificación no es simplemente jugar por jugar, implica la ejecución de estrategias didáctico- educativas, de carácter armónico con el contenido a estudiar, que sea atrayente para los estudiantes. También se debe tener en cuenta el empleo de recursos apropiados. La gamificación como estrategia educativa y formativa de hábitos y habilidades, posibilita la tan necesaria contextualización del contenido, convirtiendo el proceso de aprendizaje en una vivencia real, ya que se aprende la lengua extranjera fuera del contexto, donde las oportunidades se circunscriben al turno de clases.

La motivación y la gamificación van de la mano y que, por tanto, al introducir la gamificación en el aula, no solo estimularemos la motivación y predisposición del alumnado hacia los contenidos a adquirir, sino que también estaremos propiciando un aprendizaje más efectivo, significativo y mayor calidad ([Alconada, 2021](#)). Se puede entender el papel tan importante que juega el docente como facilitador, pues es quien tiene la posibilidad de propiciar los espacios de enseñanza para que sus estudiantes construyan el conocimiento en interacción con otros estudiantes. Este aprendizaje en cooperación involucra el intercambio de ideas y gustos propios de la edad ([Orihuela, 2019](#)), no solo se debe tener en cuenta este rol tan necesario, en la impartición del contenido, sino también, en la evaluación formativa, para que el conjunto gamificación-evaluación formativa, le muestre el estado real del aprendizaje.

## CONCLUSIONES

En este trabajo se ha mostrado que la evaluación formativa es un tema de actualidad por los beneficios que tiene en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés, y como forma evaluativa. Posibilita la demostración del aprendizaje a lo largo del proceso de enseñanza, informa al profesor y al estudiante, sobre los resultados graduales y posibilita un mejor aprendizaje.

El proceso de enseñanza -aprendizaje del inglés en la actualidad demanda de nuevas formas de evaluación, como el empleo de la evaluación formativa, ya que esta va dirigida al desarrollo, perfeccionamiento y evolución del aprendizaje, como

proceso, no como fin, es muy aconsejable entonces que se emplee la gamificación, para lograr y el aprendizaje acorde a los objetivos del programa de estudio.

## REFERENCIAS

- Alconada, G., S. (2021). *Motivación y gamificación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. [Tesis de grado, Universidad de Oviedo]. [https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62780/TFG\\_SoledadAlconadaGarcia.pdf?sequence=5](https://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/handle/10651/62780/TFG_SoledadAlconadaGarcia.pdf?sequence=5)
- Asiú, C. y Barboza D., A. (2021). Evaluación formativa en la práctica pedagógica: una revisión bibliográfica. *Conrado*, 17(78), 134-139. <https://conrado.ucf.edu/cu/index.php/conrado/article/view/1654>
- Berdayes, V., A., Linares, R., M., y Díaz, C., I. (2022). Caracterización del proceso de evaluación de la Superación Profesional en Idioma Inglés. *Mendive*, 20(3), 878-891. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1815-76962022000300878&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-76962022000300878&lng=es&tlng=es).
- Bernardo, J., P., Gómez, V., A. y Vergara, R., D. (2021). Gamificación en aulas bilingües de secundaria: una experiencia educativa. *Encuentro*, 29, 1-16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7835841>
- Bizarro, F., W., Paucar, M., P., y Chambí, M., E. (2021). Evaluación formativa: una revisión sistemática de estudios en aula. *Horizontes*, 5(19), 872-891. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v5i19.244>
- Borrego, M., F.G. (2020). *La gamificación como método de enseñanza del inglés en educación primaria: la práctica de la destreza oral (speaking)*. [Tesis de grado, Universidad de Almería]. <http://hdl.handle.net/10835/9775>
- Caro, B., M. (2021). *Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglesa en Educación Primaria: la gamificación como recurso educativo* [Tesis de maestría, Universidad de Huelva]. <https://dspace.unia.es/handle/10334/5765>
- Chamorro, G, M. (2020). Influencia de la Evaluación Formativa en el Aprendizaje de los Idiomas Extranjeros. *Societas*, 22(1), 1-16. <https://doi.org/10.48204/j.societas.v22n1a1>
- Chávez, L. A., Peña, C. A., Gómez, S. Y., y Huayta-F., Y. (2021). Evaluación formativa: un reto en la educación actual. *Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 10(3), 41-63. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.103.41-63>
- Cruzado, S., J. J. (2022). La evaluación formativa en la educación. *Comuni@cción*, 13(2), 149-160. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.13.2.672>
- Cumbe, D., M., Hidalgo S., Guamaní A., A. (2018). Instrumentos de evaluación formativa para el perfeccionamiento de la producción escrita del idioma inglés. *Pol. Con*, 3 (8), 85-96. <https://file:///C:/Users/Estudiantes/Downloads/598-1489-2-PB.pdf>
- García, R, J. M., Farfán, P, J. F., Fuertes, M, L. C., y Montellanos, S, A. R. (2021). Evaluación formativa: un reto para el docente en la educación a distancia. *Delectus*, 4(2), 45-54. <https://doi.org/10.36996/delectus.v4i2.130>
- Gurumendi, F., Laz, C. M. y Sabando, J. (2022). Gamificación del proceso de evaluación formativa de estudiantes en el área de lengua y literatura. *Maestro y Sociedad*, 19(4), 1883-1890. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5777>
- León, W., M. (2021). Evaluación formativa: el papel de retroalimentación en el desarrollo del pensamiento crítico. *Maestro y sociedad*. 18(2), 563-571. <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5359>
- Luzardo, M., H. y Farías, D., M. (2021). Evaluación formativa gamificada ubicua. Una experiencia piloto en la Universidad Gabriela Mistral. *Akadémeia*, 20(1), 24-47. <https://revistas.ugm.cl/index.php/rakad/article/view/393>
- Manrique, M. (2018). *Evaluación formativa de comprensión auditiva en inglés mediada por TIC*. [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana]. <http://hdl.handle.net/10818/33593>
- Martínez, E., A. (2021). Aprender inglés a través de la gamificación en la educación secundaria. [Tesis de maestría, Universitat Oberta De Catalunya]. <http://hdl.handle.net/10609/133247>
- Mayedo, N., Y., Ortiz, R., G., Rodríguez, P., J., y López, A., M. (2020). Metodología para la evaluación de inglés general en las carreras de Ciencias Médicas. *CCM*, 25(1), 1-15. <https://revcocmed.sld.cu/index.php/cocmed/article/view/3520>

- Mendoza, G., M. de los Á. (2021). Aplicación de exámenes estandarizados de inglés como estrategia de evaluación formativa de la competencia lingüística. *Aula virtual*, 2(05), 114-131. <https://aulavirtual.web.ve/revista/ojs/index.php/aulavirtual/article/view/88>)
- Molina, P., F, Molina, G., A y Jones G., J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. *Dominio de las ciencias*, 7(1), 722-730. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>
- Murillo, Z., J. M, Vaca C., M. E. (2022). La gamificación y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en pregrado. *Pol. Con*, 7(11), 1662-1688. <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>
- Orihuela, A., P. (2019). *La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima* [Tesis de Grado, Pontificia Universidad Católica Del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14515>
- Patiño, P., R. (2021). *Modelo de evaluación formativa para mejorar la competencia comunicativa del idioma inglés en los estudiantes de un instituto superior de Lima* [Tesis de grado, Universidad San Ignacio De Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/items/cd123fc6-4ab7-4a61-8523-0f3e5fe88e86>
- Quintero, B., Bernal, Díaz, P. S. y Veitía, M. Los estilos y estrategias de aprendizaje en la enseñanza de idiomas. En Artiles, M. (Ed.). *La afectividad de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en el contexto universitario*, (pp.1-90). Ediciones Feijóo. <http://dspace.uclv.edu.cu:8089/handle/123456789/12817>
- Ramos, C., E., y Romero, L., M. (2019). *Evaluación formativa y desarrollo de la habilidad escritora en el idioma inglés en un contexto universitario*. [Tesis de Maestría, Universidad de la Costa-CUC]. <https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/2922/32747328%20-%2032719626.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez, D., Y., Hernández, A., O. y Rigual, A., I. (2021). El proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en las filiales universitarias del ministerio del interior. *Atlante*, 13(5), 21-37. <https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-mayo/proceso-ensenanza-ingles>
- Sosa, O., B.S. (2022). La gamificación como herramienta didáctica en la evaluación formativa del estudiante. [Tesis de Grado, Universidad Central del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/27661>
- Toapanta, I., M.S. y Yépez, P., G. C. (2021). La gamificación como una estrategia de evaluación formativa en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés [Tesis de grado, Universidad Central Del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/24517>
- Zhou, W., López D., A, y Travieso V., D. (2021). Estrategia de evaluación formativa en el aprendizaje del español de la universidad de Hunan, China. *Referencia Pedagógica*, 9(3), 391-405. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-30422021000300391&lng=es&tlng=es.](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-30422021000300391&lng=es&tlng=es.))