

**Incidence of Gamification in Formative Assessment for Learning English as a Foreign
Language in Fourth Grade Students of the Don Bosco Elementary School in the School Term
2023-2024**

Apráez Gómez Andrés Felipe

Correa Bolaños María Fernanda

Sáenz Rivera Paula Camila

University of Cauca

School of Humanities and Social Sciences

Modern Languages Program with Emphasis on English and French

Popayán

September, 2024

**Incidence of Gamification in Formative Assessment for Learning English as a Foreign
Language in Fourth Grade Students of the Don Bosco Elementary School in the School Term
2023-2024**

Apráez Gómez Andrés Felipe

Correa Bolaños María Fernanda

Sáenz Rivera Paula Camila

Advisor:

Mg. Ingrit Juliana Díaz Bedoya

University of Cauca

School of Humanities and Social Sciences

Modern Languages Program with Emphasis on English and French

Popayán

September, 2024

UNIVERSIDAD DEL CAUCA

The undersigned committee of the Human and Social Sciences School, as well as the Education and Pedagogy Department, hereby approve the research developed by Andrés Felipe Apráez Gómez,

María Fernanda Correa Bolaños, and Paula Camila Sáenz Rivera:

Incidence of Gamification in Formative Assessment for Learning English as a Foreign Language in Fourth Grade Students of the Don Bosco Elementary School in the School Term 2023-2024

Mg. Ingrit Juliana Díaz Bedoya

Advisor

Mg. Cindy Tatiana Acosta Malpica

Thesis reviewer

Mg. Annie Jénifer Gómez Vargas

Thesis reviewer

Oral defense location and date: Popayán, Cauca, September 5th, 2024

Dedicated to:

Our families, who provided unwavering support, understanding, and encouragement throughout each stage of this process. To our reviewers, whose invaluable collaboration, patience, and guidance were essential in helping us achieve this milestone. To the students, for their willingness, motivation, and dedication to learning, consistently demonstrating a commitment that inspired us to persevere. To the institution, for providing the space and resources needed to carry out our work. To each of you, our deepest gratitude, as you have all played a vital role in the completion of this research.

Special thanks are extended to our advisor for her invaluable guidance, insightful feedback, and dedicated support throughout this journey. Her contributions, from thoughtful suggestions and corrections to her tireless commitment and time invested, were crucial in shaping and refining this research. The collaborative effort and expertise she brought to this project have been fundamental, and we are sincerely grateful for the dedication and care she demonstrated at every step of the process.

Abstract:

This research examines the influence of gamification on formative assessment in the learning of English as a Foreign Language (EFL) among fourth-grade students at Don Bosco Educational Institution in Popayán. Traditional assessment methods, particularly numerical grading, continue to dominate both public and private institutions in the region, often overshadowing formative assessment approaches that focus on students' ongoing learning processes. In response to this gap, this research explores gamification as a tool for enhancing formative assessment. By integrating game elements into the educational environment, gamification fosters greater student motivation and engagement. Additionally, formative assessment enables continuous monitoring of individual progress, providing feedback that supports meaningful language development. The study employs a qualitative methodology, combining focus groups, observational formats, and a diagnostic test to assess the initial levels and learning needs of the students. The findings offer insights into the effectiveness of gamification in formative assessment, suggesting strategies that can better support and motivate students in EFL learning. Ultimately, this research contributes to advancing more dynamic and student-centered approaches to language assessment.

Keywords: Gamification, Formative assessment, English as a Foreign Language (EFL), Language learning, Primary education, Qualitative assessment, Student motivation, Pedagogical strategies

Content table

Introduction	8
Problem Statement	10
Research objectives	12
Overall objective	12
Specific objectives	12
Rationale	13
Previous studies	15
Theoretical Framework	19
Gamification	19
The Use of Gamification as a Didactic Strategy in English Learning.	20
Assessment in education	21
Formative Assessment in English Classes	21
Summative Assessment	23
Conceptual Framework	24
Foreign Language	24
Learning	24
Learning Strategies	25
Playing as Recreational Activity	25
Contextual Framework	27
Research Methodology	31
Data Analysis	44
Diagnostic Exam and Use of Rubrics	44
Implementation of Rubrics	47
Focus Groups and Interviews	49
Interviews	50
Discussion	50
Conclusions	57
Recommendations	58
Bibliografía / Bibliography	59
Anexos / Appendices	63

Index of figures

- Figure 1. New students at the educational institution
- Figure 2. Metalworking workshop space
- Figure 3. Sports facilities of the educational institution
- Figure 4. Lesson plan #3 used in class.
- Figure 5. Conceptual map for the research methodology
- Figure 6. Coding of analysis focus group #1
- Figure 7. Coding of analysis focus group #1, part 2
- Figure 8. Coding of analysis focus group #2
- Figure 9. Coding of interview analysis

Index of tables

- Table 1. Question format for the first focus group
- Table 2. Rubric for the Listening skill
- Table 3. Rubric for the Speaking skill
- Table 4. Rubric for the Writing skill
- Table 5. Rubric for the Reading skill
- Table 6. Class observation format
- Table 7. Question format for the second focus group
- Table 8. Podium of students at the end of implementation

Index of appendices

- Appendix 1. Diagnostic test
- Appendix 2. Learning Curriculum Grids for English: 4th Grade
- Appendix 3. Sample Rubric for English Area Work.
- Appendix 4. Class observation format (NEM)
- Appendix 5. Lesson plan used in class

Introducción

La evaluación tradicional, basada en calificaciones numéricas, ha sido durante mucho tiempo el método predominante utilizado para evaluar el desempeño de los estudiantes en las instituciones públicas y privadas de la ciudad de Popayán y en el departamento del Cauca. Dejando de lado el enfoque de la evaluación formativa, el cual se centra en el proceso de aprendizaje de los estudiantes en lugar de enfocarse exclusivamente en los resultados finales. En este sentido, el Ministerio de Educación Nacional manifiesta que desde 1994 se dio paso a una evaluación diferente, integral y cualitativa, basada principalmente en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes y haciendo que el proceso en el salón de clases sea distinto.

Sin embargo, a través de los formatos de observación trabajados en las instituciones públicas y privadas durante la realización de las prácticas observacionales, formativas y educativas, se ha podido identificar que este tipo de evaluación no ha sido tenido en cuenta en diversas instituciones, como es el caso de este grupo de estudiantes. Ahora bien, esta falta de atención a los aspectos formativos es especialmente problemática en el ámbito del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, donde existen múltiples aspectos que deben tenerse en cuenta y que no pueden ser evaluados efectivamente a través de un examen que se guíe por la evaluación tradicional.

Se considera entonces la necesidad de encontrar una solución a este problema, y se propone el uso de la gamificación y la implementación de la evaluación formativa como alternativas al método tradicional. La gamificación se basa en la aplicación de elementos y características propias de los juegos para desarrollar habilidades cognitivas en los estudiantes. Liberio (2019) destaca la utilidad de este enfoque para promover el compromiso y la motivación de los estudiantes, así como para fomentar un aprendizaje más activo y participativo.

Por otro lado, la evaluación formativa adquiere también relevancia en esta propuesta, siguiendo el planteamiento de Scriven (1967), quien sostiene que el proceso de aprendizaje es de vital importancia y debe recibir mayor énfasis que los resultados finales. La evaluación formativa permite monitorear el progreso individual de los estudiantes, identificar áreas de mejora y brindar retroalimentación continua para facilitar su desarrollo y crecimiento en el aprendizaje del inglés.

Introduction

Traditional assessment, based on numerical grades, has long been the predominant method used to evaluate the performance of students in both public and private institutions in the city of Popayan and in the department of Cauca. This method has historically overshadowed the formative assessment, which places emphasis on the ongoing learning process of students rather than fixating solely on their final results. However, the National Ministry of Education states that since 1994 a distinct, comprehensive, and qualitative assessment took place, primarily focused on nurturing students' skills and transforming the classroom dynamics to make it different.

Throughout the observation formats implemented during the observational, formative, and educational practicum, in both private and public institutions, it has been clearly identified that formative assessment has been disregarded as it is the case of this group of students. That said, the neglect of formative aspects is particularly problematic in the realm of learning English as a foreign language, where multiple facets need careful consideration and cannot be effectively assessed through traditional assessment methods.

Hence, there is a need to find a solution to this issue. Therefore, gamification and the implementation of formative assessment are proposed as alternatives to the traditional method. Gamification is grounded on integrating elements and features inherent to games to cultivate cognitive skills among students. Liberio (2019) highlights the usefulness of this approach in fostering engagement and motivation among students, as well as encouraging a more active and participative learning process

On the other hand, formative assessment also becomes relevant in this proposal. Scriven (1967) states that unlike the final outcomes, the learning process is of vital importance and should receive more emphasis. In this sense, formative assessment enables the monitoring of the students' individual progress, identifying areas of improvement, and providing continuous feedback to facilitate their development and growth in the English language learning.

Además, el concepto de aprendizaje, definido por Morrison (1994), como el conjunto de conocimientos adquiridos, es esencial en esta investigación. Reconociendo que el aprendizaje no se limita a la adquisición de información, sino que implica la capacidad de aplicar y comprender de manera significativa los contenidos, se busca promover un enfoque educativo que vaya más allá de la simple memorización y reproducción de datos. Los elementos mencionados y otros más son útiles para continuar con el proceso de esta investigación y cada uno de ellos estará relacionado con una fase de la implementación.

El mencionado proyecto se llevó a cabo en la institución educativa Don Bosco de la ciudad de Popayán. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo que combina la recolección de datos a través de grupos focales para la obtención de sus experiencias personales referentes a su proceso de aprendizaje y el uso de formatos de observación y un examen diagnóstico con el propósito de obtener una comprensión más precisa de su aprendizaje y las áreas dónde podrían necesitar más apoyo y mejoras. Gracias a la combinación de estos elementos se pudo obtener un panorama completo y preciso del progreso y desarrollo de los estudiantes en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Sieber, 1973).

La combinación de estos elementos permitió obtener una visión más completa y enriquecedora de los procesos de aprendizaje que se llevan a cabo en el aula. Además, se hizo uso del examen diagnóstico con un enfoque cualitativo con la finalidad de identificar el punto de referencia inicial hacia el descubrimiento de las necesidades de los estudiantes teniendo en cuenta las rúbricas de evaluación, las cuales fueron usadas a lo largo de la implementación de este proyecto, respecto a los criterios de desempeño que se esperan de los estudiantes en esta etapa del proceso.

Al finalizar la investigación, se realizó un análisis cualitativo de los datos recopilados, con el objetivo de obtener conclusiones sólidas y valiosas. Se espera del mismo modo que los hallazgos de este estudio brinden un aporte significativo al campo educativo en general, al proporcionar nuevas perspectivas sobre la evaluación en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera y sugerir estrategias alternativas que sean más efectivas y motivadoras para los estudiantes.

Additionally, Morrison (1994) defines the concept of learning as the set of acquired knowledge. Acknowledging that learning goes beyond the mere acquisition of information, but it involves the ability to apply and understand content meaningfully. It seeks to promote an educational method that surpasses mere memorization and data reproduction. The mentioned elements are useful to continue the progress of this research, since they are linked with each stage of the implementation.

The aforementioned project took place at the educational institution Don Bosco in the city of Popayán. This research follows a qualitative approach, combining data collection through focus groups to gather their personal experiences concerning their learning process; along with the use of observational formats and a diagnostic test to gain a more precise understanding of their learning and areas where they might require further support and improvement. Through the combination of these elements, a comprehensive and accurate overview of the progress and development of students in learning English as a foreign language was obtained (Sieber, 1973).

The combination of these elements allowed for a more comprehensive and enriching understanding of the learning processes that take place in the classroom. Additionally, a qualitative approach was implemented by means of the assessment rubrics in the diagnostic test to identify the initial level of the students towards uncovering their needs. These rubrics, containing the performance criteria expected from the students were throughout the implementation of this research project.

By the end of the research, a qualitative analysis of the gathered data was conducted, aiming to derive solid and valuable conclusions. It is also anticipated that the findings from this study offer a significant contribution to the educational field in general by providing new perspectives in the English as a foreign language learning assessment and suggesting alternative strategies that are more effective and motivating for the students.

Planteamiento del Problema

Desde el siglo XIX la educación se ha basado en el método tradicional, es decir, enfocándose en observar y evaluar un resultado numérico final, olvidándose del proceso de aprendizaje que tienen los estudiantes, como es manifestado por Martínez Rizo (2009). Por añadidura, se han realizado investigaciones a nivel internacional por autores como Dmitrenko et al (2021), Kaur & Lim-Ratnam (2022) y también Puad & Ashton (2021) quienes indagan sobre las falencias del método de educación tradicional y a su vez buscan nuevas metodologías para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Del mismo modo, los autores López (2010) y Orjuela Vargas (2022), realizaron dos investigaciones de tipo nacional, y Carabalí Banguera et al. (2021), una investigación local respectivamente. Dichos autores comparten su planteamiento del problema desde la educación tradicional y su forma de evaluar y la falta de motivación de los estudiantes en el aprendizaje del inglés específicamente. Por ende, estos estudios tienen como objetivo hallar metodologías que evalúen el proceso de aprendizaje de los estudiantes como lo hace la evaluación formativa; como también hallar técnicas que permitan el aprendizaje, la participación de los estudiantes y los motiven en sus clases de inglés.

Por otro lado, como se mencionó anteriormente, en relación con la problemática encontrada en las prácticas observacionales, formativas y educativas, a través de la información recogida en estos semestres, se pudo identificar que la evaluación del aprendizaje de los estudiantes se realizaba de manera tradicional y sumativa. Esto se pudo afirmar tras un acercamiento que hubo con una docente, directora de grupo, quien indicó que dentro de su metodología prevalece la evaluación sumativa a lo largo del año escolar.

Adicionalmente, se observó que las actividades de evaluación no incluyen técnicas diversas de aprendizaje, como las que se proponen dentro de la gamificación, en donde se involucran a todos los estudiantes. Como resultado, Kaur & Lim Ratnam (2022) demuestran que este problema no es único en nuestro país, ya que en lugares como Singapur se intentó implementar la evaluación formativa, pero no tuvo éxito debido a la falta de conocimiento sobre la misma.

Problem Statement

Since the 19th century, education has primarily relied on the traditional method, which focuses on observing and assessing a final numerical outcome, often neglecting the intricate learning process of the students, as it is stated by Martínez Rizo (2009). Furthermore, international research conducted by authors such as Dmitrenko et al. (2021), Kaur & Lim-Ratnam (2022), and Puad & Ashton (2021) has extensively explored the shortcomings of the traditional educational method and has delved into new methodologies for teaching English as a foreign language. In a similar vein, authors López (2010) and Orjuela Vargas (2022) conducted two national-level investigations, and Carabalí Banguera et al. (2021) conducted a local research, respectively. These authors articulate their approach to the problem in terms of traditional education, its assessment and lack of motivation among students in learning English. Hence, the main objective of these studies is to unearth methodologies that assess the students' learning process, much like formative assessment does, and to discover techniques that facilitate learning, encourage student participation, and effectively motivate them in their English classes.

Regarding the issues identified in the observational, formative, and educational practicum, it was identified that student learning assessment was carried out in a traditional and summative way. This position was confirmed after an interaction with a head teacher, who indicated that within her methodology, summative assessment prevails throughout the school year.

Furthermore, it was additionally observed that the assessment activities lack inclusion of diverse learning techniques, unlike those proposed within gamification, aiming to engage and involve all students. Consequently Kaur & Lim Ratnam (2022) proved that this issue is not exclusive to our country. It was witnessed in places like Singapore to implement formative assessment, with no success due to the lack of understanding it.

De la misma forma, el uso de la gamificación en el aula también ha encontrado algunos retos para su implementación, ya que se enfoca en utilizar esta técnica para satisfacer las necesidades de los estudiantes en función de sus características, como es manifestado por Carabalí et al. (2021). Según Martínez (2009), la causa principal para que la educación tradicional siga en pie desde el siglo XIX está referida en las metodologías de evaluación dentro del aula, puesto que cada una de esas metodologías implementadas se basan directamente en un resultado final cuantitativo, omitiendo de manera directa todo el proceso a lo largo del periodo escolar.

En consecuencia, dichas maneras de evaluar no tienen en cuenta las características personales y contextuales de los estudiantes, dejando a un lado los sentires de los mismos. Es así que la evaluación sumativa puede acarrear diversos efectos negativos en los estudiantes.

Finalmente, es común que los estudiantes presenten hábitos de estudio deficientes después de un bajo rendimiento académico en este tipo de evaluación. Por consiguiente, la migración a la evaluación formativa puede ser altamente beneficiosa para ellos, ya que esta se enfoca en sus características y les permite tomar decisiones informadas. Conjuntamente, al fomentar la reflexión y el diálogo, la evaluación formativa ayuda a los estudiantes a mejorar continuamente en su proceso de aprendizaje.

Otra ventaja de la evaluación formativa es que está contextualizada, lo que permite una comprensión más profunda del desempeño del estudiante y la identificación de fortalezas y debilidades específicas. En este sentido, la evaluación formativa no solo ayuda al estudiante a mejorar, sino que también contribuye a su comprensión y aplicación efectiva del conocimiento.

Con el objetivo de evaluar el proceso de aprendizaje de los estudiantes de inglés como lengua extranjera sin depender exclusivamente de una evaluación sumativa, esta investigación propuso la implementación de la evaluación formativa mediante la gamificación. La gamificación es un enfoque innovador que utiliza elementos de juego para fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Correspondingly, Carabalí et al. (2021) mentioned that the use of gamification into the classroom has encountered notable hurdles during its implementation due to knowing the students' needs according to their individual characteristics. According to Martínez (2009), the prevailing reason behind the endurance of traditional education since the 19th century persists within the assessment methodologies adopted within the classroom. Each of these methodologies is directly based on a final quantitative outcome, which overlooks the entire learning process through the school year.

Subsequently, these assessment methods fail to consider the unique personal and contextual traits of the students, setting aside their emotions and feelings. Hence, summative assessment could potentially lead to various adverse effects on the students.

Finally, it is common for students to exhibit poor study habits following low academic performance in this type of assessment. Consequently, transitioning to formative assessment can be highly beneficial for them, as it focuses on their individual characteristics and empowers them to make informed decisions. Moreover, by fostering reflection and dialogue, formative assessment assists students in continuous improvement within their learning process.

Another advantage of formative assessment is its contextual nature, enabling a deeper understanding of the student's performance and the identification of specific strengths and weaknesses. In this respect, formative assessment not only aids the student in improving but also contributes to their effective comprehension and application of knowledge.

This research proposed the incorporation of formative assessment through the innovative approach of gamification, to assess the learning process of students studying English as a foreign language. Gamification is known for making use of gaming elements, which serves to enhance student motivation and engagement within the learning process.

De esta manera, el objetivo es evaluar el progreso de los estudiantes de manera continua, en lugar de basarse en una única evaluación sumativa, y analizar el impacto de esta metodología en su aprendizaje del idioma. Por estas razones, esta investigación se realizó con la población objeto de estudio de las prácticas educativas en una institución de carácter público en la ciudad de Popayán, con el fin de responder a la pregunta de investigación: **¿Cómo incide la gamificación en la evaluación formativa en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los estudiantes de 4to grado de la institución educativa Don Bosco en el año lectivo 2023-2024?**

Objetivos de la Investigación

Objetivo general

- Determinar la incidencia de la gamificación en la evaluación formativa para el aprendizaje de inglés como lengua extranjera con los estudiantes de grado cuarto de la Institución Educativa Don Bosco.

Objetivos específicos

- Identificar la situación inicial de los estudiantes respecto a sus sentires y desempeño en el área de inglés por medio de grupos focales y el uso de un examen diagnóstico.
- Implementar características de la gamificación en el plan de clase para conocer el proceso de aprendizaje del inglés de los estudiantes a través de la evaluación formativa.
- Analizar los resultados obtenidos durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes, con el fin de evidenciar la incidencia de la gamificación en la evaluación formativa para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de los estudiantes.

In this manner, the aim is to assess the progress of students continuously, rather than relying on a single summative assessment, and to analyze the impact of this methodology on their language learning. For these reasons, this research was conducted with the target population from educational practicum in a public institution in the city of Popayán, where the purpose was to address the following research question: **How does gamification influence formative assessment in the learning of English as a foreign language among 4th-grade students at Don Bosco Educational Institution during the school term 2023-2024?**

Research objectives

Overall objective

- To determine the influence of gamification in formative assessment for English language learning among fourth-grade students at Don Bosco Educational Institution.

Specific objectives

- To identify the students' initial situation regarding their perceptions and performance in the English area through focus groups and the use of a diagnostic test.
- To implement gamification features into the lesson plan to comprehend the students' English learning process through formative assessment.
- To analyze the results obtained during the students' learning process to understand the impact of gamification in formative assessment for English language learning.

Justificación

La presente investigación se centró en la implementación de la evaluación formativa mediante la estrategia de gamificación para analizar el desempeño de los estudiantes de cuarto grado en inglés como lengua extranjera (ILE). Este proyecto surge a partir de las observaciones y prácticas formativas I, II y III, en las que se evidenció una metodología de evaluación tradicional basada en talleres escritos y memorización, enfocándose en el resultado final y no considerando ni el proceso ni el uso de actividades lúdicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en el ILE dentro del aula. Por lo tanto, se consideró relevante realizar un estudio que examine la relación entre la evaluación formativa y la gamificación en el contexto de el ILE. Vale resaltar que, durante el proceso educativo, la gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su desempeño en inglés.

Esta propuesta tuvo como objetivo beneficiar principalmente a los estudiantes en su aprendizaje y a la institución educativa en general, dado que, a través de la implementación de la evaluación formativa por medio de la gamificación, se esperaba que estos obtuvieran beneficios en el desarrollo del ILE. Además, se esperaba que esta implementación incidiera en su motivación para aprender. En este caso, la implementación de la evaluación formativa por medio de la gamificación permite comprender la importancia de los diferentes tipos de evaluación y mejorar el proceso y la calidad de la educación ofertada.

Otra finalidad de esta investigación fue abordar la problemática del uso de la evaluación sumativa como único método de evaluación dentro del aula de clase, el cual afecta el aprendizaje de inglés como lengua extranjera en diferentes instituciones educativas. Igualmente, se pretende que en un futuro esta investigación permita la creación de nuevas técnicas y estrategias diferentes a las ya implementadas, teniendo en cuenta las características y necesidades de los estudiantes para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Rationale

This research focused on implementing formative assessment through the gamification strategy to analyze the performance of fourth-grade students in English as a Foreign Language (EFL). This project stems from the observational and formative practicum, where a traditional assessment methodology based on written workshops and memorization was evident, focusing on the final outcome rather than considering both the process and the use of playful activities to enhance student learning in EFL within the classroom. Therefore, it is deemed relevant to conduct a study examining the relationship between formative assessment and gamification in the context of EFL. It is worth noting that, throughout the educational process, gamification can be an effective tool to motivate students and enhance their performance in English.

This proposal aimed to primarily benefit the students in their learning and the educational institution as a whole. Through the implementation of formative assessment via gamification, it was expected that they would obtain benefits in the development of EFL. Furthermore, this implementation was anticipated to impact their motivation to learn. In this case, the implementation of formative assessment through gamification allows an understanding of the importance of different assessment types and improves the process and quality of the education offered.

Another aim of this research was to address the issue of using summative assessment as the sole assessment method within the classroom, which impacts the learning of EFL in various educational institutions. Likewise, the intention is for this research to eventually pave the way for the creation of new techniques and strategies different from those already implemented, taking into account the characteristics and needs of EFL students.

Respecto a la viabilidad de la investigación, es importante destacar que la población objeto de estudio fue la misma con la que se llevó a cabo las prácticas educativas I y II, lo que garantizó una cercanía y un conocimiento del grupo. Además, se contó con el tiempo necesario para la realización de la investigación, el cual coincidió con el periodo en que se llevaron a cabo las prácticas educativas mencionadas.

Respecto a los materiales, estos fueron seleccionados cuidadosamente, y se garantizó la disponibilidad de las herramientas tecnológicas necesarias para su implementación, las cuales fueron provistas por el grupo de investigación encargado del proyecto. Asimismo, la institución educativa contó con los espacios físicos adecuados para la realización de la investigación.

With regards to the research project's feasibility, it is important to highlight that the target population under study was the same as the one involved in the educational practicum, ensuring proximity and familiarity with the group. Additionally, the time was sufficient for conducting the research, which coincided with the period in which the aforementioned educational practices were carried out.

A meticulous selection of materials was undertaken by the research group, ensuring the availability and adequacy of the necessary technological tools for implementation. Furthermore, the educational institution was equipped with appropriate facilities that ensured the success of the research.

Estudios previos

A partir de lo que propone esta investigación se realizó una búsqueda teniendo en cuenta dos variables, la evaluación formativa y la gamificación. Esto en relación con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La indagación arrojó diferentes artículos, los cuales se dividen entre las dos variables ya mencionadas. A continuación, se menciona lo propuesto mediante los artículos a nivel internacional, nacional y local.

A nivel internacional la metodología de evaluación ha sufrido un cambio trascendental pensado para el estudiante, ya que desde fines del siglo XIX y principios del siglo XX, los estudiantes eran evaluados teniendo en cuenta el aprendizaje memorístico y lineal, como es mencionado por Martínez (2009). Consecuentemente, durante las últimas tres décadas ha habido un rápido aumento en la realización de estudios sobre evaluación formativa. De acuerdo con Olivos & Elías (2021), aunque se hace referencia con frecuencia al término ya mencionado, se conoce poco acerca de ella. En este sentido, Scriven (1967) establece que la evaluación formativa (EF) toma en cuenta el proceso de aprendizaje del estudiante más allá del resultado final, a diferencia de la evaluación sumativa. Kaur y Lim-Ratnam (2022) también proponen una reforma educativa en las instituciones con el fin de la implementación de la evaluación formativa dentro de las clases de inglés. Este caso de estudio, realizado con estudiantes y seis profesoras de básica primaria de Singapur, muestra que la implementación de la evaluación formativa es una tarea difícil, ya que implica retos respecto a un conocimiento previo de la misma.

En adición, es necesario tener en cuenta las necesidades y características de los estudiantes para desarrollar un mejor conocimiento y mejores prácticas en el espacio educativo. En otra investigación de carácter cualitativo, Puad y Ashton (2021) muestran las diferentes perspectivas de seis docentes acerca de la implementación de la evaluación formativa en las clases de inglés en Indonesia. Esto presenta como resultado que la evaluación en general está centrada en los docentes y que debería estarlo en los estudiantes.

Previous studies

Based on what this research proposes with the two variables formative assessment and gamification in English as a foreign language learning, an inquiry was performed to find out the different propositions derived from articles at the international, national, and local levels.

Internationally, the evolution in assessment methodologies has witnessed a significant paradigm shift towards student-centered approaches. Historically, from the late 19th to the early 20th century, student assessment predominantly relied on rote and linear learning methods, as emphasized by Martínez (2009). However, over the past three decades, there has been a pronounced surge in the volume of studies addressing formative assessment. While the term is commonly referenced, Olivos & Elías (2021) note a prevailing lack of comprehensive understanding about it. Scriven (1967) distinctly defines formative assessment (FA) as an approach that considers the student's learning process beyond mere final outcomes, in stark contrast to the nature of summative assessment. Moreover, the works of Kaur and Lim-Ratnam (2022) advocate for a comprehensive educational reform within institutions, specifically focusing on integrating formative assessment within English language classes. This case study involving students and six primary school teachers in Singapore reveals the challenges associated with implementing formative assessment, pointing out the necessity of a prior understanding of this methodology.

Additionally, it is essential to consider the needs and characteristics of students to develop a deeper understanding and better practices in the educational setting. In another qualitative research study by Puad and Ashton (2021), they present the varied perspectives of six teachers regarding the implementation of formative assessment in English classes in Indonesia. This highlights that the assessment, in general, is teacher-centered instead of being student-centered.

Finalmente, a través de un estudio de caso con 80 estudiantes de diferentes carreras de una universidad pública de Ucrania, realizado por Dmitrenko et al. (2021), y otro estudio de caso de los autores Yan & Singh (2022) con 87 estudiantes de una universidad pública de China que asisten a un curso de inglés como lengua extranjera, respectivamente, se promueve la evaluación formativa a través de diferentes estrategias de comunicación, llegando a la conclusión de que los estudiantes tienen resultados positivos en su proceso de aprendizaje del ILE en cuanto a la motivación, autoeficacia y autoestima.

En su investigación cualitativa a nivel nacional, López (2010) buscó explorar cómo los profesores de inglés utilizan la evaluación formativa en el aula de clase, a través de un estudio de caso. En este se encontró que los profesores hacen un uso frecuente y continuo de la evaluación formativa, lo que resulta beneficioso para el aprendizaje de los estudiantes al permitirles recibir retroalimentación y seguir su proceso de aprendizaje.

Siguiendo el mismo orden, en otro estudio cualitativo realizado por Orjuela (2022), se buscó analizar lo que implica dar retroalimentación a los estudiantes en su proceso de aprendizaje del inglés, en este caso niños de 3 a 5 años de edad, basándose en la evaluación formativa. Este concluye que las estrategias de evaluación lúdicas motivan a los estudiantes en su aprendizaje del ILE y la retroalimentación realizada a través de rúbricas promueve la disciplina, escucha y seguimiento de instrucciones por parte de los estudiantes.

La segunda variable es la gamificación y esta se propone teniendo en cuenta la falta de motivación que muchos estudiantes presentan en el aprendizaje. Uno de los artículos que aborda esta temática es a través de un estudio cuasi experimental, dividido en un enfoque comunicativo y tradicional, donde se precisa que el enfoque comunicativo es más efectivo para el uso de juegos como herramienta educativa en el aprendizaje del vocabulario en inglés como lengua extranjera en 40 niños de Arabia Saudí entre 5 y 6 años. Este estudio tuvo efectos positivos en la adquisición y retención del conocimiento. Igualmente, los juegos aumentaron el disfrute de las clases, fomentando así la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje (Saleh & Ahmed Althaqafi, 2022).

Lastly, through a case study involving 80 students from various disciplines at a public university in Ukraine conducted by Dmitrenko et al. (2021), and another case study by authors Yan & Singh (2022) involving 87 students from a public university in China attending an English as a Foreign Language course, respectively, formative assessment is encouraged via different communication strategies. Both studies came to the conclusion that students exhibited positive results in their EFL learning process concerning motivation, self-efficacy, and self-esteem.

In a national-level qualitative research study, López (2010) aimed to explore in-depth how English teachers implement formative assessment in their classrooms through a detailed case study. The study revealed that teachers not only frequently but consistently employ formative assessment, significantly benefiting students' learning by enabling them to actively receive feedback and effectively track their learning progression.

Following the same pattern, another qualitative study conducted by Orjuela (2022), aimed to analyze the feedback given to children aged 3 to 5, based on what formative assessment entails in their English learning process. This study concludes that playful assessment strategies motivate the students in their EFL learning. The feedback given through rubrics encourages discipline, attentive listening, and adherence to instructions by the students.

Considering the lack of motivation in many students in their learning experience, the second variable proposed is gamification. One of the articles addressing this topic involves a quasi-experimental study, employing both a communicative and traditional approach. It specifically states that the communicative approach is more effective when engaging games as an educational tool for English vocabulary learning among 40 Saudi Arabian children aged 5 to 6. This study had positive effects on knowledge acquisition and retention. Additionally, the games enhanced the enjoyment of classes, thereby encouraging student engagement in the learning process (Saleh & Ahmed Althaqafi, 2022).

Del mismo modo, Kotob & Ibrahim (2019) indagaron en un estudio cuantitativo realizado con once niños de tercer grado en una institución pública de Líbano, las estrategias con las cuales los estudiantes se pueden sentir mejor mientras aprenden un idioma. A partir de esto, se llega a la conclusión de que la gamificación es una de esas estrategias que promueve la motivación y el interés de los estudiantes para aprender una lengua extranjera. Finalizando con el aspecto internacional, en Tailandia, los estudios realizados por Laksanasut & Seubsang (2021) y Vathanalaoha (2022), examinaron el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de secundaria para aprender inglés como lengua extranjera. Los resultados de este estudio cualitativo, sugieren que la falta de motivación es uno de los principales obstáculos para el aprendizaje del inglés, y que la implementación de estrategias de gamificación tuvo un impacto significativo en el avance de los estudiantes en su aprendizaje del idioma.

A nivel nacional, en Colombia, se realizaron dos estudios que buscaban precisar la efectividad de la gamificación como herramienta educativa en el contexto colombiano para el aprendizaje de vocabulario en ILE (Quintero et al., 2021; Solano & Bastidas, 2022). En las ciudades de Envigado y Villavicencio respectivamente, se llevaron a cabo investigaciones con estudiantes de educación básica secundaria utilizando estudios cualitativos con el objetivo de otorgar importancia al proceso de aprendizaje mediante la caracterización del entorno, la mediación didáctica y la valoración de los resultados de dicha propuesta. Por consiguiente, se llegó a la conclusión de que los estudiantes lograron mejoras en su proceso de aprendizaje al pasar de una evaluación sumativa a una evaluación formativa, lo que les permitió practicar y recibir retroalimentación sobre lo aprendido. Además, se observó una significativa mejora en la motivación de los estudiantes, tomando en cuenta sus propias formas de comprender y actuar en el aula.

Similarly, Kotob & Ibrahim (2019) conducted a quantitative study involving eleven third-grade children at a public institution in Lebanon to explore strategies that can better engage students while learning a language. Consequently, the study concluded that gamification is one of the most prominent strategies that effectively bolster students' motivation and their interest in acquiring a foreign language. Concluding on an international scale, Laksanasut & Seubsang (2021) and Vathanalaoha (2022) investigated the impact of gamification on the motivation of high school students learning English as a foreign language in Thailand. The compelling insights from this qualitative study affirm that a lack of motivation stands as a significant impediment to learning English, while the introduction of gamification strategies notably influenced and propelled students' advancements in language acquisition.

At a national level, two studies were conducted to ascertain the effectiveness of gamification as an educational tool in the Colombian context for EFL vocabulary learning (Quintero et al., 2021; Solano & Bastidas, 2022). Research was carried out involving high school students in the cities of Envigado and Villavicencio, respectively. The qualitative studies aimed to emphasize the learning process through the characterization of the environment, didactic mediation, and the assessment of the outcomes of the proposed approach. As a result, it was concluded that students showed improvement in their learning process, transitioning from a summative to a formative assessment, allowing them both to practice and to receive feedback on what they had learned. Furthermore, a significant enhancement in student motivation was observed, considering their individual ways of understanding and participating in the classroom.

En relación a la aplicación de técnicas de gamificación en el contexto local, en el estudio cualitativo de Carabalí et al. (2021), se exploró la implementación de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos como herramientas para enseñar inglés a niños de tercer grado en una escuela pública. Los resultados indican que la gamificación facilita el aprendizaje de inglés para los estudiantes, al tiempo que fomenta la curiosidad y la motivación. Adicionalmente, se evidenció que los juegos permiten a los estudiantes lograr un aprendizaje significativo y desarrollar valores como la tolerancia, la empatía, el respeto, la colaboración y la solidaridad.

De acuerdo a los antecedentes mencionados y haciendo uso de los puntos encontrados en estos sobre la evaluación formativa y la gamificación, esta investigación indagó las implicaciones que tienen las dos variables ya mencionadas, en conjunto con el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en estudiantes de cuarto grado. Para esto, se adoptaron las ideas mencionadas por Scriven (1967) sobre la evaluación formativa y las ideas de los artículos propuestas por los autores Dmitrenko et al. (2021), y Yan & Singh (2022), los cuales mencionan los beneficios de la implementación de la evaluación formativa en el aprendizaje del ILE. A su vez, la investigación realizada por Orjuela (2022), brinda información acerca de las ventajas de la implementación de elementos gamificados en el salón de clases en el aprendizaje de inglés de los estudiantes y los beneficios de la retroalimentación a través de rúbricas.

Sumado a esto, se toma lo que los autores Laksanasut (2021) y Vathanalaoha (2022) mencionan sobre el impacto significativo que tiene la gamificación en el aprendizaje del ILE y lo que se menciona en las investigaciones nacionales y locales de Solano (2022) y Pérez et al. (2021), y Carabalí (2021) sobre los beneficios que se obtuvieron a partir de la implementación de esta estrategia.

In the local context, the qualitative study from Carabalí et al. (2021) delved into exploring the implementation of gamification and game-based learning as educational tools to teach English to third-grade children in a public-school setting. The results not only pointed out how gamification effectively eases the English learning process for students while fostering curiosity and motivation, but also highlighted that games offer students the ability to achieve significant learning outcomes. Furthermore, it was observed that engaging in such games helps in the development of valuable traits like tolerance, empathy, respect, collaboration, and solidarity among the students.

Drawing upon the provided studies and leveraging insights into formative assessment and gamification, this study aimed to further investigate the multifaceted implications arising from these variables within the context of fourth-grade students learning English as a foreign language. To achieve this, the study integrated and examined the foundational concepts outlined by Scriven (1967) concerning formative assessment. Additionally, it incorporates the findings and viewpoints from scholarly works by Dmitrenko et al. (2021) and Yan & Singh (2022), which emphasize the numerous benefits and effectiveness of integrating formative assessment strategies for English language learning. Moreover, the study from Orjuela (2022) elucidates the advantages of integrating gamified elements within classroom settings and emphasizes the significance of providing feedback through rubrics for enhancing learning outcomes.

In addition to this, the insights derived from the works of Laksanasut (2021) and Vathanalaoha (2022) concerning the significant impact of gamification on English language learning experiences, together with the findings presented in the national and local research studies conducted by Solano (2022), Pérez et al. (2021), and Carabalí (2021) regarding the advantages obtained through the implementation of this strategy are also considered.

Marco Teórico

A continuación, se plantean las teorías que abordan el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera teniendo en cuenta las variables de la evaluación formativa y la gamificación. Para esto, se exponen las teorías que se tuvieron como punto de partida para la presente investigación.

Gamificación

Según Liberio (2019), la gamificación se define como una técnica de aprendizaje que utiliza juegos adaptados en el ámbito educativo con el propósito de promover el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes y fortalecer su adquisición de conocimientos. Seguido a esto, la gamificación utiliza elementos del diseño de videojuegos en contextos no lúdicos para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding & Dixon, 2010). Se busca involucrar a los usuarios mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de juegos (Zichermann & Cunningham, 2011).

En el mismo sentido, Burke (2012), define la gamificación como la aplicación de diseños y técnicas inherentes a los juegos en entornos no lúdicos, con el propósito de fomentar el desarrollo de habilidades y comportamientos de crecimiento. En otras palabras, la gamificación se fundamenta en la incorporación de mecánicas de juego en contextos que no son intrínsecamente juegos, con el fin de estimular y motivar la competencia y la cooperación entre los participantes (Kapp, 2012). Esta estrategia se ha destacado como una herramienta efectiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que logra una sinergia entre la diversión y la interactividad que caracterizan a los juegos y los objetivos educativos. A través de la gamificación, se busca potenciar el compromiso de los estudiantes, su motivación intrínseca y su participación activa en el proceso de aprendizaje.

Dentro del contexto de este proyecto de investigación, el enfoque estuvo dirigido hacia una profundización en el desarrollo de habilidades cognitivas y el fomento del aprendizaje en los estudiantes. La gamificación se convirtió en un instrumento valioso para abordar estos objetivos, al proporcionar un entorno educativo dinámico y atractivo que incentivó a los estudiantes a asumir un papel activo en su propio proceso de formación.

Theoretical Framework

Below are the theories that address the process of learning English as a foreign language, considering the variables of formative assessment and gamification. To do so, the theories that served as the starting point for this research are presented.

Gamification

According to Liberio (2019), gamification is defined as a learning technique that employs adapted games within the educational realm to promote the development of students' cognitive skills and enhance their acquisition of knowledge. Following this, gamification incorporates elements from video game design into non-playful contexts to make a product, service, or application more enjoyable, appealing, and motivating (Deterding & Dixon, 2010). The aim is to engage users by introducing game mechanics and concepts (Zichermann & Cunningham, 2011).

In a similar perspective, Burke (2012) defines gamification as the deliberate application of game designs and techniques within non-playful environments, aiming precisely to foster the development of essential skills and growth behaviors. Fundamentally, gamification relies on strategically incorporating gaming mechanics into contexts that are not inherently games, precisely to stimulate and motivate healthy competition and cooperative dynamics among participants (Kapp, 2012). This strategic approach has emerged as an unequivocally effective tool within the teaching and learning landscape by seamlessly blending the inherent fun and interactivity of games with the pursuit of educational objectives. Through the implementation of gamification, the primary aim is to significantly bolster students' engagement, intrinsic motivation, and their active involvement in the learning process.

Within the context of this research project, the focus was on deepening the development of cognitive skills and fostering student learning. Gamification emerged as a valuable tool to address these objectives by providing a dynamic and engaging educational environment that motivated students to take an active role in their own learning process.

En última instancia, vale resaltar que la gamificación surgió como un medio innovador para alcanzar el desarrollo de habilidades cognitivas y el fomento del aprendizaje en el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en la institución Educativa Don Bosco.

En este mismo orden de ideas, Liberio (2019) menciona posteriormente que la gamificación, como técnica de aprendizaje, traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo y profesional, con el objetivo de obtener mejores resultados. A través de la gamificación, es posible mejorar la retención de conocimientos, desarrollar habilidades específicas y recompensar acciones concretas, entre otros objetivos diversos. Esta estrategia se abarca desde la investigación en un enfoque más atractivo y motivador para los estudiantes, para así fomentar la participación activa, la colaboración y la resolución de problemas de manera lúdica y estimulante, basándonos en una propuesta de evaluación formativa.

La Gamificación como Estrategia Didáctica en el Aprendizaje del Inglés

Orihuela (2019) manifiesta que esta estrategia didáctica potencia significativamente el proceso de enseñanza del inglés, especialmente en las habilidades orales y escritas. De acuerdo a su teoría, a través de la gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje del inglés, facilita la asimilación del vocabulario y fortalece la interacción entre el educador y los estudiantes.

Según su enfoque, al incorporar elementos lúdicos como desafíos, recompensas y competencias, se forja un entorno estimulante que despierta el interés y la participación activa de los estudiantes. Esto conlleva un mayor compromiso con el contenido y, en consecuencia, a una retención y comprensión más efectivas del vocabulario. De igual forma, este autor reafirma la definición de gamificación como una poderosa estrategia educativa que emplea elementos de juego para estimular la motivación y participación de los estudiantes, en última instancia, enriqueciendo su proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Ultimately, it is essential to emphasize that gamification emerged as an innovative approach aimed at fostering the development of cognitive skills and enhancing learning within the context of teaching English as a foreign language at the Don Bosco Educational Institution.

Additionally, Liberio (2019) further notes that gamification, functioning as a learning technique, translates gaming mechanics into educational and professional settings to have improved outcomes. Through the application of gamification, it becomes feasible to enhance knowledge retention, cultivate specific skills, and recognize particular actions, among a spectrum of other objectives. This strategic method integrates into research efforts, providing students with a more engaging and motivating experience, encouraging active participation, collaboration, and the playful and stimulating resolution of problems, all while grounded in a formative assessment approach.

The Use of Gamification as a Didactic Strategy in English Learning

Orihuela (2019) asserts that this didactic strategy significantly enhances the English teaching process, especially in oral and written skills. According to their theory, employing gamification as a didactic strategy in English learning facilitates vocabulary assimilation and strengthens interaction between educators and students.

Through the incorporation of playful elements such as challenges, rewards, and competitions, their approach fosters a stimulating environment that sparks students' interest and active participation. This leads to increased engagement with the content and, consequently, more effective retention and comprehension of vocabulary. Additionally, the author reaffirms gamification's definition as a powerful educational strategy that utilizes game elements to stimulate student motivation and participation, ultimately enriching their process of learning English as a foreign language.

Evaluación en la educación

Se puede afirmar que la evaluación es una acción intrínseca a cualquier actividad humana intencional, lo cual implica que debe llevarse a cabo de manera sistemática. Su propósito radica en establecer el valor de algo (Popham & Holden, 1990). La evaluación se realiza con el propósito de tomar decisiones en todo momento. No es suficiente con simplemente recolectar datos sobre los resultados del proceso educativo y asignar una única calificación; a menos que se tome alguna decisión, la evaluación carece de autenticidad. Por lo tanto, la evaluación representa un proceso metódico mediante el cual se identifican, recopilan y procesan datos relacionados con elementos o aspectos educativos. Su propósito principal es llevar a cabo una evaluación inicial de estos elementos y, basándose en esta valoración, tomar decisiones subsiguientes (García Ramos & Pérez Juste, 1989).

Evaluación Formativa en las Clases de Inglés

Scriven (1967) afirma que la evaluación formativa considera el proceso de aprendizaje del estudiante más allá del resultado final. Por lo tanto, este concepto es de gran importancia en la investigación actual, ya que tiene como objetivo analizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés como lengua extranjera, junto con la aplicación de la técnica de gamificación.

Del mismo modo, Bloom (1968) ha abordado la evaluación formativa como una herramienta para valorar los aprendizajes desde el proceso de los estudiantes y regular las acciones educativas. Esta perspectiva ha dado lugar a nuevas estrategias, como la autoevaluación y la coevaluación, que transforman las metodologías de clase y los roles de estudiantes y maestros en la evaluación de los aprendizajes. Estas estrategias ofrecen ventajas significativas al enriquecer las interacciones, reflexiones y prácticas de los agentes educativos involucrados. Por esta razón, la evaluación formativa en un proceso de gamificación para estudiantes que aprenden inglés, aporta retroalimentación continua y específica sobre su progreso, lo que les permite ajustar su aprendizaje de manera activa y mejorar sus habilidades en el idioma de manera más efectiva.

Assessment in education

It can be asserted that assessment is an intrinsic action within any intentional human activity, implying that it should be carried out systematically. Its purpose lies in establishing the value of something (Popham & Holden, 1990). Assessment is conducted with the intent of making decisions at every juncture. Merely collecting data on educational process outcomes and assigning a single grade is not sufficient; unless a decision is made, the assessment lacks authenticity. Therefore, assessment represents a methodical process through which data related to educational elements or aspects are identified, gathered, and processed. Its primary purpose is to conduct an initial appraisal of these elements and, based on this assessment, make subsequent decisions (García Ramos & Pérez Juste, 1989).

Formative Assessment in English Classes

Scriven (1967) asserts that formative assessment considers the student's learning process beyond the final outcome. Hence, this concept holds great significance in current research as it aims to analyze students' learning process in English as a foreign language, coupled with the application of gamification techniques.

Similarly, Bloom (1968) has approached formative assessment as a tool to assess learning from the students' process and regulate educational actions. This perspective has led to new strategies such as self-assessment and peer assessment, transforming classroom methodologies and the roles of students and teachers in assessing learning. These strategies offer significant advantages by enriching interactions, reflections, and practices of the educational agents involved. For this reason, formative assessment within a gamification process for English learners provides continuous and specific feedback on their progress, enabling them to actively adjust their learning and improve their language skills more effectively.

En un contexto más amplio, McMillan (2000) expresa que la evaluación formativa puede ser interpretada como el proceso de recopilación, evaluación y aplicación de información que asiste a los educadores en la toma de decisiones para potenciar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje. De acuerdo con este mismo autor, la evaluación formativa se define también como un proceso de retroalimentación dirigido al estudiante, con el propósito de que pueda realizar ajustes correctivos en su desempeño, con miras a la mejora continua. Esta retroalimentación tiene el potencial de estimular tanto la motivación como el aprendizaje de los estudiantes, ya que se adapta a sus necesidades específicas.

En palabras de Black y William (2010), la evaluación formativa adopta la forma de un ciclo ininterrumpido en el que los estudiantes continuamente comparan sus logros personales con los niveles óptimos o ideales. A partir de esta comparativa, emprenden acciones concretas para aproximar su rendimiento al estándar deseado, lo que posteriormente desencadena una nueva comparación. Esta secuencia de retroalimentación y ajuste se repite de manera constante, dando lugar a un ciclo de progreso continuo en el aprendizaje.

Desde la perspectiva de Orjuela (2022), se formula una definición en la que se destacan los beneficios inherentes a la retroalimentación en el marco de la evaluación formativa, así como su efecto positivo en las habilidades comunicativas en inglés. De la misma manera, este autor constató que la implementación de retroalimentación a través de rúbricas en la evaluación formativa permite un monitoreo constante del progreso de los alumnos, y además potencia su capacidad de escucha y concentración en el ámbito del inglés. En consecuencia, esta teoría añade un nuevo matiz a la definición de evaluación formativa al subrayar su papel esencial en el fomento de habilidades comunicativas específicas en contextos lingüísticos.

Siguiendo las teorías de la evaluación formativa en las clases de inglés, esta debe incluir además de la retroalimentación continua, elementos como la observación y seguimiento cercanos, evaluación auténtica, evaluación individualizada, y fomentar la reflexión tanto de los estudiantes como del docente.

In a broader context, McMillan (2000) articulates that formative assessment can be interpreted as the process of gathering, evaluating, and applying information that assists educators in making decisions to enhance the quality of the teaching and learning process. According to this same author, formative assessment is also defined as a feedback process directed at the student, aiming for them to make corrective adjustments in their performance towards continuous improvement. This feedback has the potential to stimulate both motivation and student learning as it caters to their specific needs.

In the words of Black and William (2010), formative assessment takes the form of an ongoing cycle where students continuously compare their personal achievements with optimal or ideal levels. Based on this comparison, they take specific actions to align their performance closer to the desired standard, which subsequently triggers a new comparison. This sequence of feedback and adjustment repeats consistently, leading to a cycle of continuous progress in learning.

From the perspective of Orjuela (2022), a definition is formulated highlighting the inherent benefits of feedback within the framework of formative assessment, as well as its positive effect on English communication skills. Similarly, this author found that the implementation of feedback through rubrics in formative assessment allows for constant monitoring of students' progress and enhances their listening and concentration abilities in the context of English. Consequently, this theory adds a new dimension to the definition of formative assessment by emphasizing its essential role in fostering specific communication skills in linguistic contexts.

Following the theories of formative assessment in English classes, it should encompass not only continuous feedback but also elements such as close observation and monitoring, authentic assessment, individualized assessment, and fostering reflection for both students and teachers.

Estos factores fueron fundamentales en la investigación para evaluar el progreso de los estudiantes y optimizar el uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en los estudiantes en inglés como lengua extranjera teniendo por supuesto la evaluación formativa como variable a trabajar.

Evaluación Sumativa

Según la perspectiva de Scriven (1967), esta forma de evaluación difiere de la evaluación formativa, ya que se centra en la estimación del resultado final del aprendizaje de los estudiantes. En el caso de esta investigación en particular, este tipo de evaluación se considera como punto de partida.

En adición, la evaluación sumativa, según Camilloni (1998), se refiere a la medición y juicio del aprendizaje con el propósito de certificar, asignar calificaciones y determinar promociones. Su objetivo es valorar la conducta final del estudiante, certificar el logro de los objetivos propuestos, hacer una recapitulación de los contenidos trabajados durante el curso y emitir un juicio global sobre el estudiante. Se realiza al final de una unidad a través de pruebas objetivas que abarquen los objetivos del curso.

La calificación asignada debe ser contextualizada dentro del proceso educativo y basarse en información confiable y válida sobre el desempeño del estudiante.

These factors were fundamental in the research project to assess students' progress and optimize the use of gamification as a learning strategy in English as a foreign language, with formative assessment as a variable to be addressed.

Summative Assessment

From Scriven's perspective (1967), this form of assessment differs from formative assessment as it focuses on estimating the final outcome of student learning. In the case of this particular research, this type of assessment is considered as a starting point.

Additionally, according to Camilloni (1998), summative assessment refers to the measurement and judgment of learning with the purpose of certifying, assigning grades, and determining promotions. Its goal is to evaluate the final performance of the student, certify the achievement of the set objectives, summarize the content covered during the course, and provide an overall judgment on the student. It is conducted at the end of a unit through objective tests covering the course objectives.

The assigned grade should be contextualized within the educational process and based on reliable and valid information regarding the student's performance.

Marco Conceptual

En esta sección, se presentan los conceptos que se utilizaron en la realización de la investigación. Cada uno de ellos se consideró relevante para alcanzar los objetivos del proyecto. A continuación, se definen los conceptos: lengua extranjera, estrategias de aprendizaje, aprendizaje de la lengua extranjera, el juego y la gamificación.

Lengua Extranjera

La lengua extranjera hace referencia a un idioma distinto al que se habla de forma nativa o propio del país donde se está aprendiendo, es decir, del idioma que se adquiere de manera formal o natural (INPAHU, 2017). De este modo, se conceptualiza que la lengua extranjera es aquella que se aprende sin estar en contacto directo con el entorno lingüístico al que pertenece. Teniendo en cuenta esto y el contexto de la población de estudio, el aprendizaje del inglés fue tomado a partir de esta base, en otras palabras, el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Igualmente, Rankin (2023) expresa que una lengua extranjera se refiere a cualquier idioma que no sea originario de una región o individuo en específico. Obviamente, esta definición varía de una región a otra y por los individuos dentro de una región en particular.

Muchos países tienen más de un idioma oficial o contienen poblaciones significativas que hablan sus propios idiomas. La enseñanza de lenguas extranjeras a menudo se requiere o se recomienda encarecidamente en la educación primaria y secundaria; existiendo numerosos métodos de enseñanza de idiomas para adultos.

Aprendizaje

Por definición, el aprendizaje abarca todo lo que se adquiere, según Morrison (1994), quien sostiene que es un proceso universal que surge en diversas circunstancias a lo largo de la vida. Ocurre en cualquier situación donde se puedan adquirir y asimilar experiencias mediante objetos, fenómenos y personas. Este proceso no se limita solo al ámbito educativo formal, sino que se extiende a todas las áreas de la vida diaria. De manera similar, el aprendizaje se define como un cambio relativamente permanente en el comportamiento de una persona debido a la experiencia (Feldman, 2005). A través del aprendizaje, se adquieren conocimientos, habilidades y actitudes que permiten adaptarse y responder eficazmente al entorno.

Conceptual Framework

This section presents the concepts that were used in the execution of the research project. Each of these concepts was considered relevant to achieve the research objectives. Below are the definitions of the following concepts: foreign language, learning strategies, foreign language learning, play, and gamification.

Foreign Language

A foreign language refers to a language different from one's native or country-specific language, i.e., a language acquired formally or naturally that is distinct from the one spoken in the country where the learning takes place (UNINPAHU, 2017). Thus, it is conceptualized that a foreign language is learned without direct contact with its linguistic environment. Considering this and the study population's context, English language learning was approached from this foundation, in other words, the learning of English as a foreign language.

Similarly, Rankin (2023) states that a foreign language refers to any language not native to a specific region or individual. However, this definition naturally varies across regions and among individuals within a specific region.

Many countries have more than one official language or significant populations speaking their own languages. The teaching of foreign languages is often required or strongly recommended in primary and secondary education, with numerous language-teaching methods for adults available.

Learning

By definition, learning encompasses all that is acquired, as proposed by Morrison (1994), who also contends that it is a universal process that arises in various circumstances throughout a person's life. This occurs in any situation where it is possible to acquire and assimilate experiences through objects, phenomena, and people around us. This process of acquiring knowledge and skills is not limited exclusively to the formal educational sphere but extends to all areas of our daily lives. Similarly, learning is defined as a relatively permanent change process in a person's behavior resulting from experience (Feldman, 2005). Through learning, individuals acquire knowledge, skills, and attitudes that enable them to adapt and respond effectively to their environment.

Según Cronbach (1969), este proceso implica la adquisición, la retención y la aplicación de información y competencias a lo largo del tiempo. El aprendizaje puede ser resultado de la interacción con el entorno físico, social y cognitivo, así como de la instrucción formal y la participación activa en actividades educativas.

Kingsley y Garry (1970) también sostienen que el aprendizaje es un proceso constante que nos impulsa a crecer a nivel personal y profesional. A medida que adquirimos nuevas habilidades y conocimientos, nuestras perspectivas y comportamientos pueden transformarse. Esto nos capacita para enfrentar desafíos, resolver problemas y adaptarnos a situaciones novedosas. En esta investigación donde los niños desean aprender a través de la gamificación en una evaluación formativa, el concepto de aprendizaje se relacionó con el uso de elementos de juego para motivar su participación activa, proporcionar retroalimentación inmediata y fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos a lo largo del proceso de evaluación.

Estrategias de Aprendizaje

De acuerdo con las afirmaciones de Wenden & Rubin (1987), las estrategias de aprendizaje comprenden las acciones que los estudiantes adoptan al aprender un idioma, las cuales tienen un impacto directo o indirecto en el proceso de aprendizaje y les ayudan a supervisar y regular su propio progreso. En consecuencia, el desarrollo de estas estrategias se convierte en una actividad consciente por parte del estudiante en aras de obtener beneficios personales. A partir de esta premisa, se propuso la adaptación de una metodología que incluyera una estrategia para impulsar el aprendizaje conectado directamente a los estudiantes, refiriéndose exactamente en la evaluación formativa a partir de la gamificación.

El Juego como Actividad Lúdica

López y Vázquez (2018) describen el juego como una actividad libre que se lleva a cabo dentro de límites temporales y espaciales establecidos por reglas obligatorias pero aceptadas voluntariamente. A través del juego, los niños desarrollan habilidades físicas y motoras, exploran y comprenden el mundo que les rodea, adquieren conocimientos, se relacionan con otros, liberan tensiones y desarrollan habilidades sociales positivas como la cooperación y la expresión emocional adecuada.

According to Cronbach (1969), this process involves the acquisition, retention, and application of information and skills over time. Learning can result from interaction with the physical, social, and cognitive environment, as well as from formal instruction and active engagement in educational activities.

Kingsley and Garry (1970) also argue that learning is an ongoing process that propels personal and professional growth. As we acquire new skills and knowledge, our perspectives and behaviors can transform. This enables us to face challenges, solve problems, and adapt to novel situations. In this research where children aim to learn through gamification in a formative assessment, the concept of learning is linked to the use of game elements to motivate their active participation, provide immediate feedback, and foster skill and knowledge development throughout the assessment process.

Learning Strategies

In line with Wenden & Rubin (1987), learning strategies encompass the actions taken by students when acquiring a language, which directly or indirectly impact the learning process and help them monitor and regulate their own progress. Consequently, the conscious development of these strategies becomes an activity pursued by the student to achieve personal benefits. Building on this premise, the adaptation of a methodology that included a strategy to drive learning directly engaged students, specifically referring to formative assessment through gamification.

Playing as Recreational Activity

López and Vázquez (2018) describe playing as a voluntary activity carried out within established time and space boundaries, guided by rules that are willingly accepted. Through playing, children develop physical and motor skills, explore and understand their surrounding world, acquire knowledge, engage in social interactions, relieve tension, and nurture positive social skills such as cooperation and appropriate emotional expression.

En otra instancia, y según Gallardo-López & Gallardo-Vázquez (2018), el juego se asocia comúnmente con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría, y se percibe como una actividad que proporciona momentos agradables y satisfactorios. A la luz de estas afirmaciones, resulta fundamental considerar que la planificación de actividades en el proyecto debe seguir un enfoque didáctico. Esto permitió a los estudiantes desarrollar un aprendizaje significativo, lo que podría garantizar la adquisición de conocimientos a medida que avanza el proyecto.

Con base en esto, la realización de actividades de juego crea un entorno propicio para el aprendizaje del tema o contenido a desarrollar. Luego, se alterna con actividades de desarrollo que fomenten la interacción del estudiante con nuevas ideas, consolidando el aprendizaje y promoviendo una comprensión profunda del tema abordado en la evaluación formativa.

According to Gallardo-López & Gallardo-Vázquez (2018), play is commonly associated with fun, physical recreation, pleasure, and joy, perceived as an activity that provides enjoyable and satisfying moments. In light of these assertions, it is crucial to consider that activity planning within the project should follow an educational approach. This enabled students to develop meaningful learning, thereby ensuring the acquisition of knowledge as the project progresses.

Based on this, engaging in play activities creates an environment conducive to learning the subject or content to be developed. Then, it alternates with developmental activities fostering student interaction with new ideas, consolidating learning, and promoting a deep understanding of the subject addressed in the formative assessment.

Marco Contextual

Esta investigación se llevó a cabo en la ciudad de Popayán, capital del departamento del Cauca, ubicada en la República de Colombia. Popayán, también conocida como la ciudad blanca de Colombia, se encuentra en el sureste del país, en un punto de encuentro entre las regiones andina y pacífica. Dentro del área urbana de la ciudad, específicamente en el sur, se encuentra la Institución Educativa Don Bosco, ubicada en la dirección Cl. 13 #934 para la sede de bachillerato y con dirección en la Cra 7. para la sede primaria, ubicada al lado de la capilla María Auxiliadora y con cercanía a la Plaza de Toros de la ciudad. Esta institución educativa fue el escenario práctico donde se llevó a cabo el estudio y donde se encuentra la población de estudio. Es importante destacar que la población de grado cuarto está atravesando un proceso de adaptación a la presencialidad, ya que en los primeros años de su formación académica se vieron obligados a enfrentar una situación sanitaria atípica, lo que resultó en un aprendizaje desde casa a través de talleres sin el apoyo directo de los docentes.

Por otra parte, la Institución Educativa Don Bosco es reconocida por su enfoque en el cumplimiento de los objetivos de enseñanza para los jóvenes Salesianos, brindando una formación académica y tecnológica de calidad y excelencia. Fundada en 1959 como Colegio Salesiano de Don Bosco, inicialmente se enfocaba en la educación primaria y exclusivamente en la parte académica. Sin embargo, debido al crecimiento en el número de alumnos y considerando la calidad educativa ofrecida, en 1983 se estableció la sección de bachillerato técnico industrial. Además de su enfoque académico, la I.E. Don Bosco tiene un carácter religioso y busca honrar la memoria del sacerdote italiano Juan Bosco. Su misión es evangelizar y educar a niños, adolescentes, jóvenes y adultos, especialmente a aquellos que se encuentran en situación de alta vulnerabilidad y riesgo.

Esto se logra a través de un acompañamiento integral, en comunión con los laicos y basado en los valores del evangelio y la pedagogía Salesiana, con el lema "Formamos buenos cristianos y honestos ciudadanos". Esta institución es reconocida por su compromiso con la inclusión. Admite estudiantes de diferentes zonas del país, brindando oportunidades educativas a jóvenes provenientes de diversas realidades.

Contextual Framework

The research took place in Popayán, the capital of Cauca department, located in the Republic of Colombia. Popayán, also known as the Colombian White City, sits in the southeastern part of the country, acting as a meeting point between the Andean and Pacific regions. Within the urban area of the city, specifically in the south, lies the Don Bosco Educational Institution. The high school campus is situated at Cl. 13 #934, while the primary school campus is located on Cra 7, adjacent to the María Auxiliadora chapel and near the Bullring Plaza. This educational institution served as the practical setting for the study and is where the study population was located. It is important to note that the fourth-grade population is currently undergoing a transition to in-person learning. In the earlier years of their academic journey, they had to adapt to an unusual health situation, resulting in remote learning through workshops without direct teacher support.

Furthermore, the Don Bosco Educational Institution is known for its focus on achieving teaching goals for young Salesians, providing quality academic and technological education. Established in 1959 as the Salesian School of Don Bosco, it initially emphasized primary education and solely focused on academics. However, due to an increase in student numbers and considering the educational quality offered, in 1983, the technical-industrial high school section was established.

In addition to its academic focus, the Don Bosco Educational Institution has a religious character and aims to honor the memory of the Italian priest Juan Bosco. Its mission is to evangelize and educate children, teenagers, young adults, and particularly those in situations of high vulnerability and risk.

This is achieved through comprehensive support, in communion with laypeople, and based on Gospel values and the Salesian pedagogy, guided by the motto "We educate good Christians and honest citizens". This institution is renowned for its commitment to inclusion. It accepts students from various regions of the country, providing educational opportunities to youth from diverse backgrounds.

En adición, promueve la integración de estudiantes con discapacidad y valora la riqueza cultural y étnica, buscando proporcionar una educación igualitaria y de calidad para todos los estudiantes, sin importar sus diferencias. La Institución Educativa Don Bosco es un referente en la comunidad educativa local, destacándose por su enfoque en la formación integral de los estudiantes y por su compromiso con la inclusión y los valores salesianos.

Figura 1.
Estudiantes nuevos de la institución educativa.



Nota. Tomado de: Salesianos Popayán, Instagram.

El Colegio Don Bosco de Popayán es reconocido por ser una institución educativa integral que ofrece a sus estudiantes una amplia gama de oportunidades de aprendizaje. Su enfoque no solo se limita a la educación teórica, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades prácticas a través de sus diversas instalaciones y programas especiales.

Una de las características destacadas de este colegio es la disponibilidad de espacios especializados para el aprendizaje. Cuenta con una sala de sistemas equipada con tecnología de vanguardia, lo que permite a los estudiantes adentrarse en el mundo digital y desarrollar habilidades informáticas fundamentales en la sociedad actual. Asimismo, dispone de áreas de metalistería y ebanistería, donde los alumnos pueden explorar el arte de trabajar con metales y maderas, estimulando su creatividad y destreza manual.

Además de estas áreas, el colegio Don Bosco ofrece un servicio valioso llamado ETDH (Educación para el Trabajo y Desarrollo Humano), que brinda a los aprendices la oportunidad de explorar y adquirir habilidades en campos diversos como cocina, sistemas, inglés y otras carreras relevantes.

Additionally, it promotes the integration of students with disabilities and values cultural and ethnic diversity, striving to provide equal and quality education for all students, regardless of their differences. The Don Bosco Educational Institution is a benchmark in the local educational community, standing out for its focus on the comprehensive development of students and its commitment to inclusion and Salesian values.

Figure 1.
New students at the educational institution.



Note. Taken from: Salesianos Popayán, Instagram.

The Don Bosco School in Popayán is renowned for being a comprehensive educational institution that provides its students with a wide range of learning opportunities. Its focus extends beyond theoretical education, encouraging the development of practical skills through various facilities and special programs.

One standout feature of this school is the availability of specialized spaces for learning. It boasts a state-of-the-art computer lab equipped with cutting-edge technology, allowing students to delve into the digital world and develop essential computer skills crucial in today's society. Moreover, it offers areas dedicated to metalworking and woodworking, where students can explore the art of working with metals and woods, fostering their creativity and manual dexterity.

In addition to these areas, the Don Bosco School provides a valuable service called ETDH (Educación para el Trabajo y Desarrollo Humano), offering apprentices the opportunity to explore and acquire skills in diverse fields such as cooking, computer systems, English, and other relevant careers.

Este enfoque integral en la formación de los estudiantes permite que desarrollen habilidades prácticas y conocimientos útiles para su futuro.

En adición, el cuerpo docente del Colegio Don Bosco es uno de los pilares fundamentales de su excelencia educativa. Está compuesto por profesionales altamente capacitados y comprometidos, quienes poseen la experiencia y los conocimientos necesarios para educar tanto en primaria como en bachillerato. Su dedicación y pasión por la enseñanza se reflejan en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, siendo este uno de los mejores colegios públicos en la ciudad.

Figura 2. Espacio de taller de metalmecánica.



Nota. Tomado de: Colegio Don Bosco Popayán, Youtube.

Gracias a las instalaciones especializadas del colegio y al cuerpo docente competente, se cubren diversas materias importantes. Los estudiantes tienen la oportunidad de explorar disciplinas como biología, química y artes, lo que les permite desarrollar habilidades científicas, creativas y artísticas. Esto contribuye a una educación integral y equilibrada que prepara a los estudiantes para afrontar los desafíos del mundo actual.

El Colegio Don Bosco también organiza eventos como TecnoBosco y ExpoBosco, donde los estudiantes tienen la oportunidad de exhibir sus productos y obras de arte. Estos eventos promueven la creatividad, la innovación y el intercambio de conocimientos entre los alumnos, mientras demuestran sus habilidades y talentos al público. Finalmente, es un espacio en el que los estudiantes también potencian sus habilidades con el deporte, gracias a todos los espacios deportivos que la institución ofrece para baloncesto, fútbol, voleibol y otros deportes.

This comprehensive approach to student education allows them to develop practical skills and useful knowledge for their future.

Additionally, the teaching staff at the Don Bosco School is one of the fundamental pillars of its educational excellence. Composed of highly skilled and dedicated professionals, they possess the necessary experience and knowledge to educate both in primary and high school levels. Their commitment and passion for teaching are evident in the students' learning process, making this one of the best public schools in the city.

Figure 2. Metalworking workshop space.



Note. Taken from: Colegio Don Bosco Popayán, Youtube.

Thanks to the school's specialized facilities and competent teaching staff, various important subjects are covered. Students have the opportunity to explore disciplines like biology, chemistry, and arts, allowing them to develop scientific, creative, and artistic skills. This contributes to a comprehensive and balanced education that prepares students to face the challenges of the modern world.

The Don Bosco School also organizes events such as TecnoBosco and ExpoBosco, where students showcase their products and artworks. These events promote creativity, innovation, and the exchange of knowledge among students, showcasing their skills and talents to the public. Finally, it is a space where students also enhance their sports skills, thanks to all the sports facilities the institution offers for basketball, soccer, volleyball, and other sports.

Figura 3.
Espacios deportivos de la institución educativa.



Nota. Tomado de: Salesianos Popayán, Facebook.

La población de estudio estuvo compuesta por 38 estudiantes de cuarto grado. Estos estudiantes tienen edades comprendidas entre los 9 y los 12 años y pertenecen al género masculino. Es importante destacar que provienen de diferentes niveles socioeconómicos, abarcando los estratos 1, 2 y 3. La elección de esta población se basó en varias consideraciones.

En primer lugar, la docente encargada del área de inglés ha observado que los estudiantes muestran una gran motivación por aprender este idioma, disfrutaban actividades diferentes como manualidades, ejercicios al aire libre y uso de tecnología para el aprendizaje. Adicionalmente manifiesta que aun cuando están inmersos en un sistema educativo tradicional, los estudiantes muestran un deseo por aprender. Por lo tanto, se decidió seleccionarlos para proponer una evaluación diferente, centrándose específicamente en el área de inglés como lengua extranjera.

Asimismo, la institución educativa se encuentra en búsqueda de implementar un modelo académico de bilingüismo. Esta intervención en la sección de básica primaria, específicamente en el grado cuarto, marca el inicio de este proceso. En un inicio, se esperó que los estudiantes estén al nivel de competencia en inglés que se establece para un estudiante de cuarto grado de acuerdo a las mallas de aprendizaje de primaria en inglés planteadas por el Ministerio de Educación de Colombia.

Es importante también mencionar que los estudiantes se encontraban en una fase inicial en cuanto a las metodologías de evaluación ofrecidas por la institución, lo que indica que esta nueva metodología propuesta fue completamente nueva para la población estudiada.

La profesora, licenciada en matemáticas, ha estado enseñando inglés durante algunos años. Las clases tienen una intensidad de dos horas semanales y los materiales empleados son un libro guía, el tablero y el cuaderno de trabajo.

Figure 3.
Sports facilities of the educational institution.



Note. Taken from: Salesianos Popayán, Facebook

The study population consisted of 38 fourth-grade students, aged between 9 and 12, all identifying as male. It is worth noting they come from different socioeconomic backgrounds, spanning strata 1, 2, and 3. The selection of this population was based on several considerations.

Firstly, the English teacher has observed these students' strong motivation to learn the language. They enjoy diverse activities such as crafts, outdoor exercises, and using technology for learning. Additionally, even within a traditional educational system, these students express a genuine desire to learn. Hence, they were chosen to propose a different assessment method, focusing specifically on English as a foreign language.

Furthermore, the educational institution aims to implement a bilingual academic model. This intervention in the primary education section, specifically in fourth grade, marks the beginning of this process. At the beginning, it was expected that students reach the English competency level set for a fourth-grade student according to the primary English learning frameworks established by the Colombian Ministry of Education.

It is also important to mention that the students were in an initial phase regarding the institution's assessment methodologies, indicating that this proposed new methodology was entirely new for the studied population.

The teacher, who holds a degree in mathematics, has been teaching English for several years. The class is conducted for two hours per week, using a guidebook, the board, and student notebooks as materials.

Metodología de Investigación

Esta investigación indagó sobre la incidencia que tiene el uso de la técnica de gamificación dentro de la evaluación formativa en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera (ILE) de los estudiantes de cuarto grado de la Institución Educativa Don Bosco. El objetivo principal radicó en identificar cómo la gamificación puede incidir en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera significativa y enriquecedora para los estudiantes.

Esta investigación presentó un enfoque cualitativo, el cual implica la recolección, análisis y utilización de datos que recogen información sobre los fenómenos estudiados por medio de las experiencias y perspectivas de los participantes (Tashakkori & Teddlie, 2003). Dicho enfoque permitió obtener una perspectiva más completa y enriquecedora de la realidad que se está investigando, al combinar los beneficios y fortalezas de estos datos de carácter cualitativo.

Ahora bien, el diseño empleado corresponde a la investigación en acción, dado que esta se encarga de estudiar una problemática colectiva, en este caso la de la población estudiantil. Según Sandín Blanco (2005), la investigación en acción tiene como objetivo principal propiciar el cambio social, transformar la realidad y fomentar la conciencia de las personas sobre su papel en dicho proceso. Considerando lo anterior, en este estudio se buscó generar cambios significativos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera (ILE) de los estudiantes y que, de esta forma, los docentes a cargo pudieran emplear una estrategia de evaluación diferente.

En consonancia con los objetivos planteados, se llevó a cabo un análisis exhaustivo que se desglosa en una serie de objetivos específicos. En primer lugar, se buscó entender la situación inicial de los estudiantes en relación con sus sentimientos y rendimiento académico en el área de inglés mediante la administración de un examen diagnóstico y un grupo focal.

Respecto al examen diagnóstico, este fue desarrollado al inicio de la implementación. Para mediados y al final de la práctica educativa, se usó el examen de seguimiento. Si bien se mencionó que se estudiaría el proceso de los estudiantes mediante la evaluación formativa, no solamente se hizo a través del examen diagnóstico, sino también con el desarrollo de las actividades propuestas durante toda la práctica educativa.

Research Methodology

This research explored how using gamification techniques in formative assessment impacts the English as a foreign language (EFL) learning process for fourth-grade students at Don Bosco Educational Institution. The main objective was to identify how gamification can impact the teaching-learning process in a meaningful and enriching way for students.

This research adopted a qualitative approach, which involves gathering, analyzing, and utilizing data that capture information about the phenomena being studied through the experiences and perspectives of the participants (Tashakkori & Teddlie, 2003). This approach allowed for a more comprehensive and enriching understanding of the reality being investigated by combining the benefits and strengths of qualitative data.

The design employed corresponds to action research, as it focuses on studying a collective problem, in this case, of the student population. According to Sandín Blanco (2005), action research aims to promote social change, transform reality, and raise people's awareness of their role in this process. Given that, this study aimed to generate significant changes in the English as a foreign language (EFL) learning of students and, thus, enable teachers to employ a different assessment strategy.

Aligned with the stated objectives, a comprehensive analysis was carried out, broken down into a series of specific objectives. Firstly, the initial situation of the students in terms of their feelings and academic performance in English was sought to be understood through the implementation of a diagnostic exam and a focus group.

Regarding the diagnostic exam, it was administered at the beginning of the implementation. A follow-up exam was used midway and at the end of the educational practice. Although it was mentioned that the students' progress would be assessed through formative evaluation, this was done not only through the diagnostic exam but also through the development of the activities proposed throughout the educational practice.

Es importante mencionar que este primer examen diagnóstico fue tomado de la plataforma de aprendizaje Inglese Milano (2019) (*Anexo 1. Examen diagnóstico*). Dicho examen ya se encontraba diseñado según los contenidos gramaticales que se proponen para el nivel A1, nivel correspondiente al de los participantes de este estudio.

Después de que los estudiantes presentaron el examen, los resultados no fueron satisfactorios para el grupo de investigación. Esto se debió a que el contenido evaluado abarcaba numerosas temáticas que los estudiantes no habían visto en clase, a pesar de que el examen estaba clasificado como nivel A1, como se mencionó anteriormente. La revisión de los exámenes se hizo utilizando las rúbricas respectivas para cada habilidad. Por lo tanto, se decidió crear un examen diagnóstico adicional que solo considerara los contenidos que los estudiantes habían aprendido hasta ese momento en el colegio.

Por otra parte, según la definición que brinda Korman (1986), un grupo focal se establece como una reunión de personas elegidas por los investigadores para intercambiar ideas y analizar, basándose en sus experiencias personales, un tema o acontecimiento social que está siendo investigado. En este contexto, el primer grupo focal tuvo como objetivo recopilar los sentimientos de los estudiantes, sus experiencias previas y también sus preferencias con respecto al proceso de aprendizaje que han experimentado con el idioma inglés hasta el momento.

Tabla 1.
Formato de preguntas para el primer grupo focal

Institución Educativa Don Bosco
Grupos focales – Recopilación de datos
Grado cuarto – periodo 2023-2024

- ¿Cómo te sientes aprendiendo inglés?
- ¿Qué se te ha dificultado aprendiendo inglés?
- ¿Qué te ha gustado más de aprender inglés?
- ¿Qué actividades te han gustado más para aprender inglés?
- ¿Qué actividades no te han gustado para aprender inglés?
- ¿Qué actividades te gustaría que se hicieran en la clase de inglés?

It is important to mention that this initial diagnostic exam was taken from the Inglese Milano learning platform (2019) (Appendix 1: Diagnostic test). This exam was designed based on the grammatical contents proposed for level A1, which corresponds to the level of the participants in this study.

After the students took the exam, the results were not satisfactory for the research group. This was because the evaluated content covered numerous topics that the students did not cover in class, despite the exam being classified as level A1, as it was mentioned earlier. The exams were reviewed using the respective rubrics for each skill. Therefore, it was decided to create an additional diagnostic exam that only considered the content the students had learned up to that point in school.

On the other hand, according to the definition provided by Korman (1986), a focus group is defined as a meeting of individuals selected by researchers to exchange ideas and analyze, based on their personal experiences, a social theme or event being investigated. In this context, the first focus group aimed to gather the students' feelings, their previous experiences, and also their preferences regarding the learning process they had experienced with the English language so far.

Table 1.
Question Format for the First Focus Group

Institución Educativa Don Bosco
Focus Groups – Data Collection
Fourth Grade – Academic Year 2023-2024

- How do you feel learning English?
- What has been difficult for you in learning English?
- What have you liked the most about learning English?
- What activities have you liked the most to learn English?
- What activities have you disliked to learn English?
- What activities would you like to see or do in English class?

En este sentido, es importante destacar que la EF hace uso de rúbricas que se configuran como una herramienta polifacética que, según su aplicación, puede fungir tanto como guía de evaluación como de orientación en el proceso de aprendizaje estudiantil (Mertler, 2001; Roblyer y Wiencke, 2003). De este modo, cada una de las habilidades evaluadas en el área de inglés, es decir, las habilidades de escucha, lectura, escritura y habla, contaron con su propia rúbrica de evaluación. Aunque es necesario mencionar que algunos de los criterios de evaluación se vieron repetidos en rúbricas de diferentes habilidades, estas estuvieron directamente enfocadas en los contenidos gramaticales a alcanzar y también en los contenidos temáticos específicos de cuarto grado, tal como se establece en la malla curricular. (Anexo 2. Malla curricular de cuarto grado). En este sentido, al culminar el calendario académico, se concluyó la evaluación de cada una de las habilidades como se había previsto.

En vista de lo anterior, la implementación de la evaluación formativa (EF) se realizó mediante el uso de rúbricas diseñadas para evaluar directamente el desarrollo de las habilidades de los estudiantes durante las actividades propuestas a lo largo de las ocho sesiones del estudio. Adicionalmente, se utilizó una combinación de métodos de evaluación, incluyendo el examen de diagnóstico y el examen de control. Aquí también se hizo uso de las rúbricas, correspondientes a las habilidades de lectura y escritura, respectivamente.

A continuación, se presentan las rúbricas que se utilizaron en clase para cada una de las habilidades, teniendo en cuenta los criterios y la escala de evaluación (Anexo 3. Rúbrica modelo de trabajo).

In this regard, it is important to highlight that Formative Assessment (FA) makes use of rubrics, which are configured as a multifaceted tool that, depending on their application, can serve both as assessment guide and guidance in the student learning process (Mertler, 2001; Roblyer & Wiencke, 2003). Thus, each of the skills evaluated in the English area, namely listening, reading, writing, and speaking had their own assessment rubric. Although it is necessary to mention that some assessment criteria were repeated in rubrics for different skills, these were directly focused on the grammatical contents to be achieved and also on the specific thematic contents of the fourth grade, as established in the curriculum framework. (Appendix 2: Learning Curriculum Grids for English: Fourth Grade). In this sense, upon completing the academic calendar, the assessment of each skill was concluded as planned.

In light of the above, formative assessment (FA) was implemented through the use of rubrics designed to directly evaluate the development of students' skills during the activities carried out across the eight study sessions. Additionally, a combination of assessment methods was used, including the diagnostic and the control exam. Rubrics corresponding to reading and writing skills were also used here.

The rubrics used in class for each skill are the same that were implemented in the diagnostic exam, taking into account the criteria and the assessment scale (Appendix 3: Sample Rubric for English Area Work.).

Tabla 2. Rúbrica para la habilidad de comprensión oral.

Design of Rubric for the Listening Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
General comprehension	Demonstrates a profound understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements, including implicit implications.	Demonstrates complete understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.	Demonstrates adequate understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.	Identifies the main message and some relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.
Vocabulary	Utilizes a wide range of precise vocabulary related to the mentioned topics.	Uses and relates specific vocabulary related to the mentioned topics.	Understands and uses specific vocabulary related to the mentioned topics.	Recognizes specific words related to the mentioned topics.
Grammar	Analyzes and evaluates present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse, identifying nuances and subtleties in their application.	Applies present continuous and present simple grammatical structures correctly in the oral discourse.	Understands present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse.	Identifies present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse.
Auditory discrimination	Discriminates accurately and subtly the sounds and words pronounced in the recording.	Accurately distinguishes sounds and words pronounced in the recording.	Understands and distinguishes most sounds and words pronounced in the recording.	Recognizes some sounds and words pronounced in the recording.
Response and follow-up	Offers elaborate and reflective responses to the questions or situations presented in the recording, demonstrating a deep understanding of the content and implications	Responds coherently and elaborately to the questions or situations presented in the recording.	Responds appropriately to the questions or situations presented in the recording.	Responds in a basic manner to the questions or situations presented in the recording.

Table 2: Rubric for the Listening skill

Design of Rubric for the Listening Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
General comprehension	Demonstrates a profound understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements, including implicit implications.	Demonstrates complete understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.	Demonstrates adequate understanding of the main message and relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.	Identifies the main message and some relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements.
Vocabulary	Utilizes a wide range of precise vocabulary related to the mentioned topics.	Uses and relates specific vocabulary related to the mentioned topics.	Understands and uses specific vocabulary related to the mentioned topics.	Recognizes specific words related to the mentioned topics.
Grammar	Analyzes and evaluates present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse, identifying nuances and subtleties in their application.	Applies present continuous and present simple grammatical structures correctly in the oral discourse.	Understands present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse.	Identifies present continuous and present simple grammatical structures in the oral discourse.
Auditory discrimination	Discriminates accurately and subtly the sounds and words pronounced in the recording.	Accurately distinguishes sounds and words pronounced in the recording.	Understands and distinguishes most sounds and words pronounced in the recording.	Recognizes some sounds and words pronounced in the recording.
Response and follow-up	Offers elaborate and reflective responses to the questions or situations presented in the recording, demonstrating a deep understanding of the content and implications	Responds coherently and elaborately to the questions or situations presented in the recording.	Responds appropriately to the questions or situations presented in the recording.	Responds in a basic manner to the questions or situations presented in the recording.

Tabla 3. Rúbrica para la habilidad de producción oral.

Design of Rubric for the Speaking Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
Vocabulary	Uses sophisticated and precise vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements, employing specific and varied terms effectively and persuasively.	Uses a wide-ranging vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied terms accurately and effectively.	Uses appropriate vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied terms accurately.	Uses basic vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs some specific terms accurately.
Fluency and coherence	Speaks fluently and naturally, without interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses, with clear and effective organization.	Speaks fluently and naturally, without excessive interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses.	Speaks fluently and naturally, with few interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses.	Speaks with some fluency, albeit with occasional interruptions. Maintains a basic and coherent sequence in ideas and responses.
Pronunciation and intonation	Pronounces English sounds clearly and naturally. Uses appropriate and varied intonation to express nuances of meaning clearly.	Pronounces English sounds clearly. Uses appropriate and varied intonation to express meaning accurately.	Pronounces English sounds clearly. Uses appropriate and varied intonation to express meaning.	Pronounces English sounds with some clarity. Uses basic intonation to express meaning.
Grammar	Uses present continuous and present simple fluently and naturally in responses. Applies a variety of grammatical structures with precision and creativity in speech.	Uses present continuous and present simple correctly and fluently in responses. Applies grammatical structures with precision in speech.	Uses present continuous and present simple correctly in responses. Applies some grammatical structures accurately in speech.	Uses present continuous and present simple somewhat in responses. Applies some grammatical structures correctly in speech.
Comprehension and response	Demonstrates deep and insightful comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately, offering detailed analysis and creative solutions.	Demonstrates full comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately, offering additional details and examples as necessary.	Demonstrates comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately to questions or situations.	Demonstrates partial comprehension of questions or situations presented. Responds limitedly to questions or situations.

Table 3: Rubric for the Speaking skill.

Design of Rubric for the Speaking Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
Vocabulary	Uses sophisticated and precise vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements, employing specific and varied terms effectively and persuasively.	Uses a wide-ranging vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied terms accurately and effectively.	Uses appropriate vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied terms accurately.	Uses basic vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs some specific terms accurately.
Fluency and coherence	Speaks fluently and naturally, without interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses, with clear and effective organization.	Speaks fluently and naturally, without excessive interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses.	Speaks fluently and naturally, with few interruptions. Maintains a logical and coherent sequence in ideas and responses.	Speaks with some fluency, albeit with occasional interruptions. Maintains a basic and coherent sequence in ideas and responses.
Pronunciation and intonation	Pronounces English sounds clearly and naturally. Uses appropriate and varied intonation to express nuances of meaning clearly.	Pronounces English sounds clearly. Uses appropriate and varied intonation to express meaning accurately.	Pronounces English sounds clearly. Uses appropriate and varied intonation to express meaning.	Pronounces English sounds with some clarity. Uses basic intonation to express meaning.
Grammar	Uses present continuous and present simple fluently and naturally in responses. Applies a variety of grammatical structures with precision and creativity in speech.	Uses present continuous and present simple correctly and fluently in responses. Applies grammatical structures with precision in speech.	Uses present continuous and present simple correctly in responses. Applies some grammatical structures accurately in speech.	Uses present continuous and present simple somewhat in responses. Applies some grammatical structures correctly in speech.
Comprehension and response	Demonstrates deep and insightful comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately, offering detailed analysis and creative solutions.	Demonstrates full comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately, offering additional details and examples as necessary.	Demonstrates comprehension of questions or situations presented. Responds relevantly and appropriately to questions or situations.	Demonstrates partial comprehension of questions or situations presented. Responds limitedly to questions or situations.

Tabla 4. Rúbrica para la habilidad de producción escrita.

Table 4: Rubric for Writing Skill.

Design of Rubric for the Writing Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
Vocabulary	Exhibits an extensive and nuanced vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Integrates specific and varied words and expressions accurately and meticulously.	Demonstrates mastery of a wide range of vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied words and expressions accurately and precisely.	Utilizes a rich and diverse vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Incorporates specific and varied words and expressions accurately.	Applies appropriate vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements.
Structure and coherence	Structures ideas proficiently and insightfully. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion) with finesse.	Organizes ideas effectively and logically. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion) proficiently.	Structures ideas clearly and logically. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion).	Organizes ideas clearly and logically. Maintains a coherent sequence and basic structure (introduction, development, and conclusion).
Grammar and tense usage	Masters the use of present continuous and present simple tenses in writing, applying grammatical structures precisely.	Applies present continuous and present simple tenses accurately in writing, applying grammatical structures precisely.	Demonstrates understanding and application of present continuous and present simple tenses in writing, applying grammatical structures effectively.	Uses present continuous and present simple tenses correctly in writing, applying basic grammatical structures precisely.
Creativity and originality	Demonstrates exceptional creativity in expressing ideas and thoughts, using exceptionally original and varied phrases and expressions.	Exhibits advanced creativity in expressing ideas and thoughts, integrating highly original and varied phrases and expressions.	Shows creativity in expressing ideas and thoughts, using original and varied phrases and expressions.	Demonstrates creativity in expressing ideas and thoughts, using original and varied phrases and expressions.
Clarity and correctness	Writes with exceptional clarity and correctness, exhibiting no spelling or grammatical errors, using punctuation and sentence structures flawlessly.	Writes with clarity and accuracy, demonstrating minimal spelling and grammatical errors, using punctuation and sentence structures proficiently.	Writes with clarity, minimizing spelling and grammatical errors, using punctuation and sentence structures effectively.	Writes clearly, avoiding spelling and grammatical errors, using proper punctuation and correct sentence structures.

Design of Rubric for the Writing Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
Vocabulary	Exhibits an extensive and nuanced vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Integrates specific and varied words and expressions accurately and meticulously.	Demonstrates mastery of a wide range of vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Employs specific and varied words and expressions accurately and precisely.	Utilizes a rich and diverse vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements. Incorporates specific and varied words and expressions accurately.	Applies appropriate vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements.
Structure and coherence	Structures ideas proficiently and insightfully. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion) with finesse.	Organizes ideas effectively and logically. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion) proficiently.	Structures ideas clearly and logically. Maintains a coherent sequence and appropriate structure (introduction, development, and conclusion).	Organizes ideas clearly and logically. Maintains a coherent sequence and basic structure (introduction, development, and conclusion).
Grammar and tense usage	Masters the use of present continuous and present simple tenses in writing, applying grammatical structures precisely.	Applies present continuous and present simple tenses accurately in writing, applying grammatical structures precisely.	Demonstrates understanding and application of present continuous and present simple tenses in writing, applying grammatical structures effectively.	Uses present continuous and present simple tenses correctly in writing, applying basic grammatical structures precisely.
Creativity and originality	Demonstrates exceptional creativity in expressing ideas and thoughts, using exceptionally original and varied phrases and expressions.	Exhibits advanced creativity in expressing ideas and thoughts, integrating highly original and varied phrases and expressions.	Shows creativity in expressing ideas and thoughts, using original and varied phrases and expressions.	Demonstrates creativity in expressing ideas and thoughts, using original and varied phrases and expressions.
Clarity and correctness	Writes with exceptional clarity and correctness, exhibiting no spelling or grammatical errors, using punctuation and sentence structures flawlessly.	Writes with clarity and accuracy, demonstrating minimal spelling and grammatical errors, using punctuation and sentence structures proficiently.	Writes with clarity, minimizing spelling and grammatical errors, using punctuation and sentence structures effectively.	Writes clearly, avoiding spelling and grammatical errors, using proper punctuation and correct sentence structures.

Tabla 5. Rúbrica para la habilidad de comprensión escrita.

Table 5: Rubric for Reading Skill.

Design of Rubric for the Reading Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
General comprehension	Understands the main idea and all relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements, including implicit implications.	Follows the main idea and all relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.	Understands the main idea and various relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.	Identifies the main idea and some relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.
Vocabulary	Understands and relates the specific vocabulary in a sophisticated and precise manner within the context of the text.	Comprehends the specific vocabulary related to the mentioned topics.	Identifies most of the key words related to the mentioned topics.	Recognizes some key words related to the mentioned topics.
Grammar	Analyzes and evaluates the use of verb forms and grammatical tenses, identifying nuances and subtleties in their application.	Applies verb forms and grammatical tenses in the text.	Understands the verb forms and grammatical tenses used in the text.	Recognizes some verb forms and grammatical tenses used in the text.
Inferences and conclusions	Makes critical analyses and draws deep and insightful conclusions based on the information provided in the text.	Makes complex inferences and draws meaningful conclusions based on the information provided in the text.	Makes more elaborate inferences and draws stronger conclusions based on the information provided in the text.	Makes basic inferences and draws simple conclusions based on the information provided in the text.
Responses and follow-up	Provides reflective and well-argued responses to questions related to the text, demonstrating an exceptionally deep understanding of the overall message.	Provides detailed and well-grounded responses to questions related to the text, showing a reflective understanding of the overall message.	Provides more detailed and accurate responses to questions related to the text, demonstrating a deeper understanding of the overall message.	Provides basic responses to questions related to the text and demonstrates an initial understanding of the overall message.

Design of Rubric for the Reading Area - Fourth Grade Students				
ASSESSMENT SCALES				
ASSESSMENT CRITERIA	Gold medal: 10 points	Silver medal: 7 points	Bronze medal: 4 points	Iron medal: 1 point
General comprehension	Understands the main idea and all relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements, including implicit implications.	Follows the main idea and all relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.	Understands the main idea and various relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.	Identifies the main idea and some relevant details of the text about health, environment, agreements, and disagreements.
Vocabulary	Understands and relates the specific vocabulary in a sophisticated and precise manner within the context of the text.	Comprehends the specific vocabulary related to the mentioned topics.	Identifies most of the key words related to the mentioned topics.	Recognizes some key words related to the mentioned topics.
Grammar	Analyzes and evaluates the use of verb forms and grammatical tenses, identifying nuances and subtleties in their application.	Applies verb forms and grammatical tenses in the text.	Understands the verb forms and grammatical tenses used in the text.	Recognizes some verb forms and grammatical tenses used in the text.
Inferences and conclusions	Makes critical analyses and draws deep and insightful conclusions based on the information provided in the text.	Makes complex inferences and draws meaningful conclusions based on the information provided in the text.	Makes more elaborate inferences and draws stronger conclusions based on the information provided in the text.	Makes basic inferences and draws simple conclusions based on the information provided in the text.
Responses and follow-up	Provides reflective and well-argued responses to questions related to the text, demonstrating an exceptionally deep understanding of the overall message.	Provides detailed and well-grounded responses to questions related to the text, showing a reflective understanding of the overall message.	Provides more detailed and accurate responses to questions related to the text, demonstrating a deeper understanding of the overall message.	Provides basic responses to questions related to the text and demonstrates an initial understanding of the overall message.

Ahora bien, en el ámbito educativo, se aplica la gamificación no solo como una herramienta de aprendizaje en diversas áreas y asignaturas, sino también para fomentar actitudes y comportamientos colaborativos, así como el estudio autónomo a través de ciertos elementos de los videojuegos (Caponetto, Earp, & Ott, 2014). Haciendo uso de este enfoque, se otorgaron puntos adicionales y diferentes tipos de recompensas basadas en los videojuegos, como, por ejemplo, las medallas. De esta manera, las rúbricas que se diseñaron se complementaron con elementos de gamificación adicionales, adaptados específicamente a las características y necesidades de cada contexto educativo, es decir, el aula, la dinámica de la institución educativa, el currículo y las interacciones entre estudiantes y docentes. Al haber hecho uso de la técnica previamente mencionada con la EF, se establecieron logros de aprendizaje teniendo en cuenta dichas rúbricas. Por lo tanto, se combinó esta variable adaptando e implementando los elementos de algunos ejercicios lúdicos pensados desde la gamificación (Coonradt, 2007; Gee, 2005; Blumberg, 2014), las cuales se describen a continuación:

1. Juegos interactivos de vocabulario: Se diseñaron y se adaptaron juegos interactivos en línea o en formato físico que permitieron a los estudiantes practicar y evaluar su vocabulario en inglés. Estos fueron juegos de asociación de palabras, crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, entre otros.

2. Desafíos desbloqueables: Esta estrategia pedagógica consistió en estructurar el proceso de aprendizaje en etapas o tareas secuenciales, donde los estudiantes completaron una tarea y alcanzaron un objetivo específico para desbloquear la siguiente etapa del camino. Cada etapa desbloqueada otorgó a los estudiantes una medalla como reconocimiento simbólico que dio muestra de su avance en el aprendizaje.

3. Simulaciones o role play: Se organizaron actividades de simulación y role-play donde los estudiantes tuvieron que aplicar el inglés en situaciones reales y ficticias. A medida que los estudiantes interactuaron y resolvieron situaciones dentro de la temática, recibieron puntos y recompensas según su desempeño. En estas simulaciones, los participantes progresaron a través de diferentes niveles a medida que se iban desarrollando mejor en cada una de las sesiones. Es importante mencionar que cada nivel alcanzado desbloqueó nuevos desafíos.

That said, in the educational context, gamification is applied not only as a learning tool in various areas and subjects but also to foster collaborative attitudes and behaviors, as well as independent study through certain elements of video games (Caponetto, Earp, & Ott, 2014). Using this approach, different types of rewards based on video games, such as additional points and medals, were awarded. Thus, the rubrics designed were complemented with additional gamification elements, specifically adapted to the characteristics and needs of each educational context, i.e., the classroom, the dynamics of the educational institution, the curriculum, and the interactions between students and teachers.

Having applied the aforementioned technique with FA, learning achievements were established considering these rubrics. Therefore, this variable was combined by adapting and implementing elements of some playful exercises designed from gamification (Coonradt, 2007; Gee, 2005; Blumberg, 2014), which are described below.

1. Interactive vocabulary games: Interactive or physical format games were designed and adapted to allow students to practice and assess their English vocabulary. These included word association games, crossword puzzles, word searches, riddles, among others.

2. Unlockable challenges: This pedagogical strategy involved structuring the learning process into stages or sequential tasks, where students completed a task and achieved a specific goal to unlock the next stage of the path. Each unlocked stage awarded students a medal as symbolic recognition of their progress in learning.

3. Simulations or role play: Simulation and role-play activities were organized where students had to apply English in real and fictional situations. As students interacted and resolved situations within the theme, they received points and rewards based on their performance. In these simulations, participants progressed through different levels as they improved in each session. It is important to mention that every reached level unlocked new challenges.

4. Proyectos colaborativos: Se realizaron proyectos colaborativos donde los estudiantes trabajaron en equipos para crear productos en inglés, como presentaciones, vídeos o juegos. La evaluación formativa se basó en la calidad y la creatividad de sus proyectos, así como en su capacidad para comunicarse efectivamente en inglés. Al finalizar cada proyecto, los equipos fueron evaluados con base en la calidad y la creatividad de sus productos, así como en su capacidad para comunicarse efectivamente en inglés. En este ítem, se utilizaron monedas virtuales como una forma de recompensa que los participantes acumularon y utilizaron para adquirir elementos, como mejoras o personalizaciones en el entorno de la gamificación en el que estuvieron sumergidos, como la creación de un avatar o la personalización de medallas en la tabla de clasificación.

5. Competencias lingüísticas: Se utilizaron plataformas en línea que ofrecieron competencias y desafíos lingüísticos en inglés. Estas plataformas contaron con ejercicios interactivos y otro tipo de recursos para evaluar y mejorar las habilidades de los estudiantes en el idioma. En este sentido, se otorgaron trofeos o premios virtuales especiales para destacar los logros sobresalientes o la excelencia del trabajo hecho en clase.

4. Collaborative Projects: Collaborative projects were conducted where students worked in teams to create English-language products such as presentations, videos, or games. Formative assessment was based on the quality and creativity of their projects, as well as their ability to communicate effectively in English. At the end of each project, teams were evaluated based on the quality and creativity of their products, as well as their ability to communicate effectively in English. In this item, virtual coins, which were given through Google Spreadsheets and Gimkit, were used as a form of reward that participants accumulated and used to acquire elements such as improvements or customizations in the gamification environment they were immersed in, such as creating an avatar or customizing medals on the leaderboard.

5. Language Competitions: Online platforms offering linguistic competitions and challenges in English were utilized. These platforms (Kahoot, Quizziz, Quizlet, Genially and Mentimeter) featured interactive exercises and other resources to assess and improve students' language skills. Trophies or special virtual awards were granted to highlight outstanding achievements or excellence in work done in class.

En el contexto de esta clase para estudiantes de cuarto grado, el uso del formato de plan de clase fue crucial para estructurar y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera efectiva. Adicionalmente, este plan de clase permitió el diseño cuidadoso de actividades y tareas conectadas a la motivación y el compromiso de los estudiantes con el propósito de aprovechar las características y recursos de la gamificación, como la competencia amigable, los desafíos y las recompensas, con el fin de crear un ambiente de aprendizaje participativo y divertido. (Anexo 5. Formato de plan de clase)

Una vez se identificó el estado de los estudiantes, se procedió a desarrollar el segundo objetivo. En este, se llevó a cabo la implementación de características de la gamificación en el plan de clase. Esta etapa tuvo como finalidad principal observar de manera directa cómo la introducción de elementos lúdicos y motivadores podía influir en el compromiso y la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje de inglés. La gamificación se concibió aquí como una herramienta pedagógica innovadora que busca transformar la dinámica tradicional del aula y fomentar un ambiente de aprendizaje más dinámico y estimulante.

Se presenta a continuación un ejemplo del lesson plan utilizado en la sesión #3 de la implementación.

Figura 4. Lesson plan #3 utilizado en clase

Grammatical, lexical and thematic contents	
Topic: Learning is fun Grammar: Present continuous Vocabulary: Studying verbs in terms of meaning (play, study, read, eat, sleep)	
Materials	Learning objectives
<ul style="list-style-type: none"> • Pictures with examples • Dialogue • Short readings • Sentences in a piece of paper 	General objective: The students will be able to understand simple information from small paragraphs answering the questions of what happened, where, how, and when. Specific objectives: - To understand the presented verbs in terms of meaning (play, study, read, eat, sleep) - To answer correctly the multiple choice questions of the short reading about Timmy - To organize the pictures taking into account the order of the short story about the pirate
Class development and tasks to do	
warm-up: The teacher is going to show on the TV some pictures with a phrase that represents it. The students are going to read the phrase with the teacher as a helper in terms of pronunciation.	
Topic's presentation: The teacher will show a dialogue on the TV which she is going to use to explain the use of present continuous and how to create simple phrases using that grammar.	
Act 1: The teacher will divide the students into two lines where they are going to be in front of each other, then one line will have simple sentences on a piece of paper, and they will read that and then the students will act out what the phrase says, in that sense, the other line will have to guess what is the sentence about, once this exercise is done the lines are going to change the roles.	
Act 2: The students are going to be divided into groups of three, they will have a small reading about Timmy who is a curious little boy. What they have to do is to answer multiple questions about the small reading. The first five groups that finish correctly will earn 5 points, and the rest two points if they finish correctly.	
Act 3: The students are going to be divided into pairs, they are going to have a small reading about a pirate with some pictures where they have to organize the pictures taking into account the chronological order of events in the story. The first eight couples to finish correctly will earn 5 points, and the rest two points if they finish correctly.	

In the context of this fourth-grade class, the use of the lesson plan format was crucial for structuring and organizing the teaching-learning process effectively. Additionally, this lesson plan allowed for the careful design of activities and tasks connected to student motivation and engagement in order to leverage the characteristics and resources of gamification, such as friendly competition, challenges, and rewards, to create a participatory and enjoyable learning environment. (Appendix 5: Lesson Plan Format used in class)

Once the level of the students was identified, the second objective was pursued. In this, the implementation of gamification features within the lesson plan was carried out. The main purpose of this stage was to directly observe how the introduction of playful and motivating elements could influence the engagement and active participation of students during English learning sessions. Gamification was conceived here as an innovative pedagogical tool that seeks to transform the traditional dynamics of the classroom and foster a more dynamic and stimulating learning environment.

The lesson plan for session #3 of the implementation is attached.

Figure 4. Lesson plan #3 used in class.

Grammatical, lexical and thematic contents	
Topic: Learning is fun Grammar: Present continuous Vocabulary: Studying verbs in terms of meaning (play, study, read, eat, sleep)	
Materials	Learning objectives
<ul style="list-style-type: none"> • Pictures with examples • Dialogue • Short readings • Sentences in a piece of paper 	General objective: The students will be able to understand simple information from small paragraphs answering the questions of what happened, where, how, and when. Specific objectives: - To understand the presented verbs in terms of meaning (play, study, read, eat, sleep) - To answer correctly the multiple choice questions of the short reading about Timmy - To organize the pictures taking into account the order of the short story about the pirate
Class development and tasks to do	
warm-up: The teacher is going to show on the TV some pictures with a phrase that represents it. The students are going to read the phrase with the teacher as a helper in terms of pronunciation.	
Topic's presentation: The teacher will show a dialogue on the TV which she is going to use to explain the use of present continuous and how to create simple phrases using that grammar.	
Act 1: The teacher will divide the students into two lines where they are going to be in front of each other, then one line will have simple sentences on a piece of paper, and they will read that and then the students will act out what the phrase says, in that sense, the other line will have to guess what is the sentence about, once this exercise is done the lines are going to change the roles.	
Act 2: The students are going to be divided into groups of three, they will have a small reading about Timmy who is a curious little boy. What they have to do is to answer multiple questions about the small reading. The first five groups that finish correctly will earn 5 points, and the rest two points if they finish correctly.	
Act 3: The students are going to be divided into pairs, they are going to have a small reading about a pirate with some pictures where they have to organize the pictures taking into account the chronological order of events in the story. The first eight couples to finish correctly will earn 5 points, and the rest two points if they finish correctly.	

Por ejemplo, en la tercera sesión de clase, el grupo de investigación implementó un lesson plan diseñado con el objetivo de integrar elementos de gamificación en la enseñanza y evaluación. Este plan fue articulado para ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje dinámica y envolvente, alineada con los principios de gamificación previamente expuestos, tales como juegos interactivos de vocabulario, desafíos desbloqueables, simulaciones o juegos de roles, proyectos colaborativos y competencias lingüísticas.

La sesión comenzó con una actividad de warm-up, en la cual el grupo mostró en la televisión imágenes acompañadas de frases que los estudiantes debían leer y pronunciar con ayuda. Esta fase inicial, que se relaciona con los juegos interactivos de vocabulario, permitió a los estudiantes practicar la pronunciación y comprensión de nuevas palabras de manera lúdica y accesible.

La presentación del tema siguió con un diálogo en la televisión que ilustraba el uso del presente continuo y la formación de frases simples. Esta etapa de introducción se alineó con los desafíos desbloqueables, brindando a los estudiantes una base sólida en el contenido antes de participar en actividades más prácticas y desafiantes.

El acto 1 consistió en una dinámica en la que los estudiantes se dividieron en dos líneas frente a frente. Un grupo leía frases simples escritas en papel y actuaba lo que la frase describía, mientras que el otro grupo debía adivinar el contenido de la frase. Esta actividad ejemplificó las simulaciones o juegos de roles, promoviendo la aplicación práctica del lenguaje en un contexto colaborativo y divertido.

Del mismo modo, el acto 2 implicó que los estudiantes se organizaran en grupos de tres para leer un texto sobre Timmy, un niño curioso, y responder preguntas relacionadas con la lectura. Los primeros cinco grupos que completaron correctamente la tarea recibieron 5 puntos, mientras que el resto obtuvieron 2 puntos. Esta dinámica se correspondió con las competencias lingüísticas, incentivando la rapidez y precisión en la comprensión del texto.

For example, in the third class session, the research group implemented a lesson plan designed with the aim of integrating gamification elements into teaching and assessment. This plan was designed to offer students a dynamic and immersive learning experience, aligned with the gamification principles previously presented, such as interactive vocabulary games, unlockable challenges, simulations or role-playing games, collaborative projects and language competitions.

The session began with a warm-up activity, in which the group showed on television images accompanied by sentences that students had to read and pronounce with help. This initial phase, which is related to the interactive vocabulary games, allowed students to practice the pronunciation and understanding of new words in a playful and accessible way.

The presentation of the topic continued with a dialogue on television that illustrated the use of the present continuous and the formation of simple sentences. This introductory stage was aligned with unlockable challenges, giving students a solid foundation in the content before engaging in more practical and challenging activities.

Act 1 consisted of a dynamic in which students were divided into two lines facing each other. One group read simple sentences written on paper and acted out what the sentence described, while the other group had to guess the content of the sentence. This activity exemplified simulations or role-playing, promoting practical application of language in a collaborative and fun context.

Similarly, Act 2 involved students being organized into groups of three to read a text about Timmy, a curious boy, and answer questions related to the reading. The first five groups to correctly complete the task received 5 points, while the rest earned 2 points. This dynamic corresponded with language competitions, incentivizing speed and accuracy in understanding the text.

De igual manera, el acto 3 fue una actividad en parejas en la que los estudiantes organizaron imágenes en el orden cronológico correcto basándose en una lectura sobre un pirata. Los primeros ocho pares en completar la tarea correctamente ganaron 5 puntos, mientras que el resto recibió 2 puntos. Esta tarea reflejó los proyectos colaborativos, fomentando el trabajo en equipo y la cooperación entre los estudiantes.

Finalmente, en el Final Act, el grupo abordó cualquier duda de los estudiantes sobre el vocabulario y la gramática trabajados durante la sesión, proporcionando una oportunidad para la retroalimentación y aclaraciones adicionales.

La implementación de este lesson plan permitió destacar una mejora significativa en la motivación de los estudiantes, quienes se sintieron más como si estuvieran participando en una actividad lúdica en lugar de ser evaluados. Este enfoque no solo hizo que el aprendizaje fuera más agradable y efectivo, sino que también cumplió con el objetivo de una evaluación formativa. Aunque los criterios de evaluación se mantuvieron claros en el lesson plan, la prioridad era que los estudiantes aprendieran, se motivaran y disfrutaran durante las sesiones de clase. Este enfoque facilitó una participación activa en el aprendizaje, haciendo la experiencia más significativa y gratificante para los estudiantes. Los demás planes de clase también se desarrollaron teniendo en cuenta estos criterios y las actividades que se iban diseñando para los estudiantes cumplieran con las rúbricas realizadas previamente, donde ya no se reflejaba un nivel bajo en los estudiantes.

Similarly, Act 3 was a pair activity in which students arranged pictures in the correct chronological order based on a reading about a pirate. The first eight pairs to complete the task correctly earned 5 points, while the rest received 2 points. This task reflected collaborative projects, encouraging teamwork and cooperation between students.

Finally, in the Final Act, the group addressed any student concerns about the vocabulary and grammar worked on during the session, providing an opportunity for feedback and additional clarification.

The implementation of this lesson plan highlighted a significant improvement in student motivation, who felt more like they were participating in a playful activity rather than being assessed. This approach not only made learning more enjoyable and effective, but also met the goal of a formative assessment. Although the assessment criteria were kept clear in the lesson plan, the priority was for students to learn, be motivated, and enjoy themselves during class sessions. This approach facilitated active participation in learning, making the experience more meaningful and rewarding for students. The other lesson plans were also developed taking these criteria into account and the activities that were being designed for students met the previously developed rubrics, which no longer reflected a low level in students.

Una vez implementadas las estrategias de gamificación, se procedió al análisis de contenido. Siguiendo la metodología de Berelson (1952), este análisis se caracteriza por su imparcialidad, metodología basada en datos y enfoque riguroso al examinar el mensaje presente en la comunicación. En el contexto de esta investigación, dicho análisis permitió una evaluación exhaustiva de los resultados obtenidos durante el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Al emplear el análisis de contenido, se logró identificar y categorizar los temas y conceptos clave presentes en las actividades y trabajos realizados por los estudiantes. Esto brindó una comprensión más profunda del progreso de los estudiantes, destacando áreas de fortaleza y oportunidades de mejora, así como los enfoques de enseñanza más efectivos para facilitar su aprendizaje. Además, este análisis permitió evidenciar de manera clara la influencia de la gamificación en la evaluación formativa del ILE.

Como resultado, se observaron patrones y tendencias en la motivación de los estudiantes, tanto antes como después de la introducción de la gamificación en el aula. Esta observación proporciona una visión clara de cómo la implementación de estrategias de gamificación puede influir en la motivación y compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje.

Con el fin de recolectar información precisa y adicional sobre el aprendizaje de los estudiantes, como también de sus reacciones, se implementó el uso de un formato de observación. Dicho formato tuvo en cuenta elementos adaptados de una matriz nacional (*Anexo 4. Formato para observación. Ministerio de Educación Nacional, 2019*). Este formato de observación fue diligenciado semanalmente por el grupo de investigación a cargo de la implementación tras haber culminado cada una de las 8 sesiones. Posteriormente, se realizó un proceso de análisis junto con todos los datos recolectados en la implementación para evidenciar la incidencia de la gamificación en la evaluación formativa en el aprendizaje del ILE.

Once the gamification strategies were implemented, content analysis was conducted. Following Berelson's methodology (1952), this analysis is characterized by its impartiality, data-based methodology, and rigorous approach to examining the message present in communication. In the context of this research, such analysis allowed for a comprehensive assessment of the results obtained during the students' learning process.

By using content analysis, it was possible to identify and categorize the key themes and concepts present in the activities and assignments completed by the students. This provided a deeper understanding of the students' progress, highlighting areas of strength and opportunities for improvement, as well as the most effective teaching approaches to facilitate their learning. Furthermore, this analysis clearly demonstrated the influence of gamification on formative assessment in English as a foreign language (EFL).

As a result, patterns and trends in student motivation were observed, both before and after the introduction of gamification in the classroom. This observation provides a clear insight into how the implementation of gamification strategies can influence student motivation and engagement with the learning process.

In order to gather precise and additional information about student learning, as well as their reactions, the use of an observation format was implemented. This format took into account adapted elements from a national matrix (Appendix 4: Observation Format. National Education Ministry, 2019). This observation format was completed weekly by the research group responsible for the implementation after each of the eight sessions. Subsequently, an analysis process was conducted with all the data collected during the implementation to demonstrate the impact of gamification on formative assessment in English as a Foreign language (EFL) learning.

Tabla 6. Formato de observación de clase

MODELO DE PAUTA DE OBSERVACIÓN DE CLASE	
Establecimiento educativo	Código DANE:
Nombre del docente:	Curso:
Jornada:	Fecha de diligenciamiento
Comportamiento en el aula:	
¿Están interesados y participan activamente, o muestran desinterés y falta de participación?	
¿Se involucran en actividades grupales o prefieren trabajar individualmente?	
Habilidades lingüísticas	
¿Pueden entender y comunicarse efectivamente en inglés, o enfrentan dificultades significativas?	
¿Cometen errores recurrentes en la gramática o vocabulario?	
Interacción entre compañeros	
¿Se apoyan y colaboran mutuamente, o hay tensiones y falta de comunicación efectiva?	
¿Hay estudiantes que se destacan por su habilidad en inglés y podrían ayudar a sus compañeros con dificultades?	
Participación en actividades de aprendizaje	
¿Se muestran reacios a participar o muestran entusiasmo y compromiso?	
¿Qué tipos de actividades parecen funcionar mejor para ellos?	
Actitud hacia el aprendizaje del inglés	
¿Muestran interés y entusiasmo, o parecen desmotivados y desanimados?	
¿Expresan frustración o ansiedad al enfrentarse a tareas en inglés?	
Otras observaciones	
Nombre y firmas	
Observador:	Docente observado:

Nota. Formato de Observación de Clase Adaptado de Ministerio de Educación Nacional (MEN).

Siguiendo la misma línea de pensamiento, se organizó un segundo grupo focal con el propósito de reunir resultados positivos respecto a los aspectos evaluados en el primer grupo focal, aplicado en el inicio para recopilar los sentires, experiencias y preferencias de los estudiantes.

A continuación, se muestra el formato de preguntas empleado.

Tabla 7.

Formato de preguntas para el segundo grupo focal

Institución Educativa Don Bosco Grupos focales – Recopilación de datos Grado cuarto – periodo 2023-2024

¿Cómo te sentiste aprendiendo inglés?

¿Qué se te dificultó aprendiendo inglés?

¿Qué te gustó más de aprender inglés?

¿Qué actividades te gustaron más para aprender inglés?

¿Qué actividades no te gustaron para aprender inglés?

¿Qué actividades te gustaría que se siguieran implementando en la clase de inglés?

Table 6: Class Observation Format

CLASS OBSERVATION GUIDELINE TEMPLATE

Educational Institution	DANE code:
Teacher's name:	Class:
Session:	Date of completion:
Subject:	
Classroom behavior	
Are they interested and actively participating, or do they show disinterest and lack of participation?	
Do they engage in group activities or prefer to work individually?	
Language skills	
Can they understand and communicate effectively in English, or do they face significant difficulties?	
Do they make recurring errors in grammar or vocabulary?	
Peer interaction	
Do they support and collaborate with each other, or is there tension and lack of effective communication?	
Are there students who excel in English and could help their peers who are struggling?	
Participation in learning activities	
Are they reluctant to participate or do they show enthusiasm and commitment?	
What types of activities seem to work best for them?	
Attitude towards learning English	
¿Muestran interés y entusiasmo, o parecen desmotivados y desanimados?	
¿Expresan frustración o ansiedad al enfrentarse a tareas en inglés?	
Other observations	
Names and signatures	
Observer:	Observed teacher:

Note. Adapted from Class Observation Format (Ministry of National Education (MNE))

Following the same pattern, a second focus group was organized with the purpose of gathering positive results regarding the aspects evaluated in the first focus group, used at the beginning to gather the students' feelings, experiences, and preferences.

Below is the question format used.

Table 7:

Question Format for the Second Focus Group

Don Bosco Educational Institution Focus Groups – Data Collection Fourth Grade – Academic Year 2023-2024

How did you feel about learning English?

What did you find challenging about learning English?

What did you like most about learning English?

Which activities did you enjoy the most for learning English?

Which activities did you not enjoy learning English?

Which activities do you want to keep in the class?

Para llegar a los resultados del análisis, se inició con la administración de un examen diagnóstico. Posteriormente, se realizó un análisis temático de las respuestas basadas en la información recopilada en el primer grupo focal. Esto permitió identificar y examinar los temas recurrentes y dominantes presentes en las discusiones grupales, facilitando una comprensión inicial de las percepciones, opiniones y experiencias compartidas por los participantes.

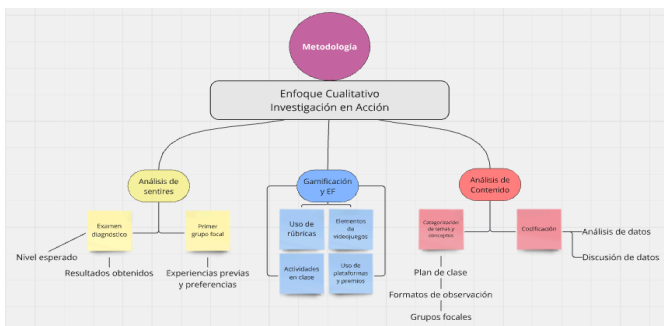
Luego, se repitió el proceso con la información del segundo grupo focal, que permitió comparar y contrastar las temáticas emergentes entre ambos grupos. Posterior a la recopilación de datos, se procedió a la codificación de la información. Glaser (2014) la define como un proceso continuo y flexible de conceptualización, que implica identificar y registrar constantemente ideas emergentes a medida que surgen, sin restricciones temporales.

Además de los datos obtenidos de los grupos focales, se recopilaron datos de los formatos de observación utilizados en la implementación. Con estos datos, se llevó a cabo la categorización de las respuestas y se compilaron los resultados surgidos a partir de las rúbricas empleadas durante la evaluación del proceso de los estudiantes. Esta evaluación incluyó las actividades realizadas, el test intermedio y el examen de control. La integración y análisis de estos datos permitieron obtener una visión detallada del desempeño de los estudiantes.

Finalizando con este apartado, la siguiente ilustración representa el desarrollo de la metodología.

Figura 5.

Mapa conceptual para la metodología de investigación.



To achieve the analysis results, the process began with the administration of a diagnostic exam. Subsequently, a thematic analysis of the responses was conducted based on the information collected from the first focus group. This step allowed for the identification and examination of recurring and dominant themes present in the group discussions, facilitating an initial understanding of the perceptions, opinions, and experiences shared by the participants.

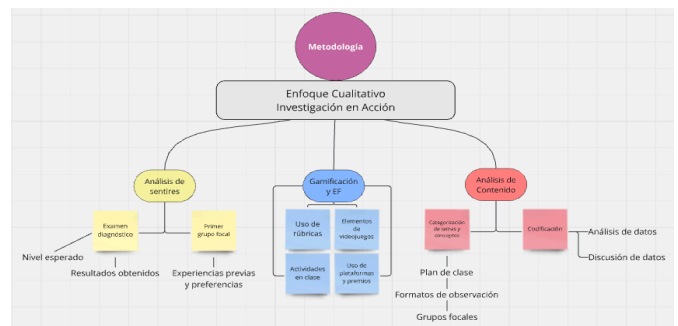
The same process was then repeated with the information from the second focus group, which enabled the comparison and contrast of emerging themes between both groups. Following the data collection, the information was coded. Glaser (2014) defines coding as a continuous and flexible process of conceptualization, involving the constant identification and recording of emerging ideas as they arise, without temporal constraints.

In addition to the data gathered from the focus groups, data from the observation formats used during the implementation were also collected. These data were used to categorize the responses and compile the results derived from the rubrics employed in evaluating the students' learning process. This evaluation included the activities carried out, the midterm test, and the final control exam. The integration and analysis of these data provided a detailed view of the students' performance.

Finishing this section, the following figure represents the development of the research methodology.

Figure 5:

Conceptual Map for the Research Methodology.



Análisis de datos

Examen diagnóstico y uso de rúbricas

El examen diagnóstico inicial realizado con el uso de las rúbricas establecidas, ofreció una visión detallada sobre el nivel de los estudiantes en el idioma inglés al momento de haber realizado este primer ejercicio. Este examen permitió identificar las áreas necesarias a mejorar. Específicamente, en las áreas evaluadas, desde la comprensión auditiva hasta la expresión escrita, se evidenció un rendimiento por debajo del esperado. Esto se debió, en parte, a que los estudiantes no contaban con el nivel de competencia necesario para abordar el contenido del examen.

En el examen diagnóstico, aunque no se utilizó una escala numérica tradicional, se empleó un sistema de medallas (oro, plata, bronce y hierro) para evaluar el desempeño de los estudiantes. Este sistema, aunque no representa un valor numérico explícito, nos permitió clasificar a los estudiantes según su nivel de competencia. Las medallas funcionaron como un indicador claro del nivel en el que se encontraba cada estudiante en las distintas áreas evaluadas, cumpliendo así con el propósito de determinar su desempeño en la comprensión auditiva, expresión escrita y demás competencias evaluadas en el examen diagnóstico. De esta manera, es importante mencionar que 30 de 38 estudiantes obtuvieron la medalla de hierro en el examen. Este criterio cualitativo nos brindó una visión precisa para identificar las áreas que necesitaban refuerzo y establecer el punto de partida en su aprendizaje del inglés.

Data Analysis

Diagnostic Exam and Use of Rubrics

The initial diagnostic exam, conducted with the use of established rubrics, provided a detailed view of the students' proficiency in English at the time of this first exercise. This exam helped identify the areas needing improvement. Specifically, in the evaluated areas, ranging from listening comprehension to written expression, the performance was below expectations. This was partly because the students lacked the necessary competency level to succeed in the exam content.

In the diagnostic exam, while a traditional numerical scale was not used, a system of medals (gold, silver, bronze, and iron) was employed to assess student performance. Although this system does not represent a numerical value, it allowed the research group to categorize students according to their proficiency level. The medals served as clear indicators of the level each student achieved in the different areas assessed, fulfilling the purpose of determining their performance in listening comprehension, written expression, and other skills evaluated in the diagnostic exam. Thus, it is important to mention that 30 out of 38 students obtained the iron medal in the exam. This qualitative criterion provided us with a precise understanding of the areas needing improvement and established a clear starting point in their English language learning journey.

Por ejemplo, en la comprensión auditiva, los estudiantes demostraron dificultades para entender conversaciones simples en inglés, lo que sugiere una falta de exposición auditiva al idioma. Esta justificación está sustentada en el ítem “ *Identifica el mensaje principal y algunos detalles relevantes relacionados a salud, medioambiente, acuerdos y desacuerdos.*” de la rúbrica de Escucha, en la sección de “*Comprensión General*”. Los hallazgos indicaron que los estudiantes tenían problemas para reconocer palabras clave y detalles específicos dentro de las conversaciones, lo que afectaba su capacidad para seguir el flujo de la conversación. (Tabla 2. Rúbrica de la habilidad de escucha).

En el caso de la producción oral, se observaron limitaciones en la formulación de oraciones completas y gramaticalmente correctas, lo cual indicó deficiencias en su comprensión y aplicación de la gramática inglesa, ubicando esta interpretación de los resultados en el ítem “*Aplica vocabulario apropiado relacionado a salud, medio ambiente, acuerdos y desacuerdos*” de la sección de “*Vocabulario*” de la rúbrica de producción escrita. Se encontró que los estudiantes frecuentemente cometían errores gramaticales básicos para su nivel y utilizaban un vocabulario limitado, dificultando la fluidez y claridad en su expresión oral. (Tabla 3. Rúbrica de la habilidad de producción oral).

For example, in oral comprehension, students showed difficulties understanding simple conversations in English, indicating a lack of auditory exposure to the language. This justification is supported by the item "Identifies the main message and some relevant details related to health, environment, agreements, and disagreements" from the Listening rubric, in the General Comprehension section. The findings indicated that students struggled to recognize key words and specific details within conversations, which hindered their ability to follow the conversation flow. (Table 2. Rubric for the Listening skill).

In the case of oral production, limitations were observed in forming complete and grammatically correct sentences, indicating deficiencies in their understanding and application of English grammar. This interpretation of the results falls under the item "Applies appropriate vocabulary related to health, environment, agreements, and disagreements in the Vocabulary section of the oral production rubric. It was found that students frequently made basic grammatical errors for their level and used a limited vocabulary, hampering their fluency and clarity in oral expression. (Table 3. Rubric for the Speaking skill).

En cuanto a la producción escrita, se observaron dificultades en la organización de ideas y la coherencia del texto. Por ejemplo, en el ítem “Organiza ideas de manera clara y lógica, manteniendo una secuencia coherente y una estructura básica” de la sección “Estructura y coherencia” de la rúbrica de producción escrita, se identificó que a pesar de que los estudiantes hacen uso de una estructura y cohesión sencillas en su expresión escrita, tienen problemas frecuentes para conectar ideas de manera fluida y lógica, lo que resultaba en textos desordenados y difíciles de seguir. (Tabla 4. Rúbrica de la habilidad de producción escrita).

Finalmente, en la comprensión escrita, se observaron limitaciones en la comprensión y análisis en textos escritos en inglés. Por ejemplo, en el ítem "*Identifica la idea principal y algunos detalles relevantes sobre textos relacionados a salud, medio ambiente, acuerdos y desacuerdos*" de la sección "*Comprensión general*" de la rúbrica de Comprensión Escrita, se evidenció que los estudiantes tenían dificultades para extraer información relevante y a menudo confundían la idea principal con detalles secundarios, lo que demuestra una comprensión superficial de los textos. (Tabla 5. Rúbrica de la habilidad de comprensión escrita).

Estos resultados iniciales resaltaron la importancia crítica de abordar áreas específicas de desarrollo en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Las rúbricas proporcionaron un marco claro para identificar las áreas de debilidad de los estudiantes y establecer metas realistas para su mejora (Mertler, 2001; Roblyer y Wiencke, 2003). Sin embargo, estos resultados también señalaron la necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza para abordar las deficiencias identificadas y promover un progreso significativo en el dominio del idioma.

Al concluir el análisis de los resultados del examen diagnóstico, se generó una base sólida para el diseño de intervenciones educativas específicas y orientadas a las necesidades individuales de los estudiantes. Al reconocer las áreas de debilidad y trabajar en colaboración con los estudiantes para abordarlas, se sentaron las bases para un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y centrado en los estudiantes.

Regarding written production, difficulties were observed in organizing ideas and text coherence. For example, in the item "Organizes ideas clearly and logically, maintaining a coherent sequence and a basic structure" from the Structure and Coherence section of the Written Production rubric, it was identified that although students use simple structure and cohesion in their written expression, they frequently struggle to connect ideas fluidly and logically, resulting in disorganized and hard-to-follow texts. (Table 4. Written production skill rubric).

Finally, in written comprehension, limitations were observed in understanding and analyzing texts written in English. For example, in the item "Identifies the main idea and some relevant details about texts related to health, environment, agreements, and disagreements" from the General Comprehension section of the Written Comprehension rubric, it was evident that students had difficulty extracting relevant information and often confused the main idea with secondary details, demonstrating a superficial understanding of the texts. (Table 5. Written comprehension skill rubric)

These initial and general results highlighted the critical importance of addressing specific areas of development in the teaching-learning process of English as a foreign language. The rubrics provided a clear framework to identify students' weaknesses and setting realistic goals for their improvement (Mertler, 2001; Roblyer and Wiencke, 2003). However, these results also pointed out the need to adapt teaching strategies to address the identified deficiencies and promote significant progress in language proficiency.

Concluding the analysis of the diagnostic exam results, a solid foundation was generated to design specific educational interventions tailored to the individual needs of the students. By recognizing areas of weakness and working collaboratively with students to address them, the groundwork was laid for a more effective and student-centered teaching-learning process.

Implementación de las Rúbricas

Con el objetivo de abordar las áreas identificadas como deficientes en el examen diagnóstico, se diseñaron y llevaron a cabo una serie de actividades específicas haciendo uso de ejercicios de gamificación en cada una de las sesiones de clase (8 sesiones en total), las cuales fueron evaluadas mediante el uso de rúbricas. Además de actividades como el juego de emparejamiento de palabras y el concurso de ortografía, se introdujeron otras actividades para fortalecer habilidades específicas en el idioma inglés, tales como: actividades grupales dentro y fuera del salón de clase, participación en plataformas gamificadas, videos y música. El incorporar este tipo de actividades, combinándolas con los ítems de los videojuegos, permitió que los estudiantes estuvieran más activos y motivados en su participación de las mismas, tal como lo expresa Caponetto (2014) en su teoría de gamificación.

Por ejemplo, en el juego de emparejamiento de palabras, los estudiantes mostraron una mejora significativa en su capacidad para asociar palabras con los significados correspondientes, lo que indicó un avance en su comprensión del vocabulario. A través de esta actividad, se observó un aumento en la precisión y velocidad con la que los estudiantes identificaban y relacionaban términos en inglés con sus definiciones, lo que reflejó un progreso tangible en su dominio léxico (Surmay Solano, 2022). En el concurso de ortografía, los estudiantes practicaron la escritura y mejoraron su ortografía. Esta actividad no solo les permitió familiarizarse con la ortografía de palabras en inglés, sino que también fortaleció su capacidad para deletrear con precisión, lo que se reflejó en una disminución notable en los errores ortográficos durante las actividades posteriores y en las evaluaciones. Además, mediante el juego de emparejamiento, donde los estudiantes asociaban las palabras con las imágenes correspondientes, se evidenció un progreso en la comprensión visual del idioma y en la expansión de su vocabulario. Los estudiantes demostraron una mayor habilidad para identificar y recordar vocabulario en contextos visuales, lo que les proporcionó una base sólida para comprender y ampliar su vocabulario en inglés.

Implementation of Rubrics

To address the areas identified as deficient in the diagnostic exam, a series of specific activities were designed and conducted using gamification exercises in each class session (8 sessions in total), all evaluated through the use of rubrics. In addition to activities like word-matching games and spelling contests, other activities were introduced to strengthen specific English language skills, such as group activities inside and outside the classroom, participation in gamified platforms, videos, and music. Incorporating these types of activities, combined with video game elements, kept students more active and motivated in their participation, as expressed by Caponetto (2014) in his theory of gamification.

To illustrate, in the word-matching game, students showed a significant improvement in their ability to associate words with their corresponding meanings, indicating progress in their vocabulary comprehension. Through this activity, an increase in the accuracy and speed with which students identified and related English terms to their definitions was observed, reflecting tangible progress in their lexical mastery (Surmay Solano, 2022). In the spelling contest, students practiced writing and improved their spelling. This activity not only became familiar for them with the spelling of English words but also strengthened their ability to spell accurately, resulting in a noticeable decrease in spelling errors during subsequent activities and assessment. Additionally, through the matching game, where students associated words with corresponding images, progress in visual comprehension of the language and vocabulary expansion was evident. Students demonstrated a greater ability to identify and remember vocabulary in visual contexts, providing a solid foundation for understanding and expanding their English vocabulary.

Los resultados obtenidos al final de la implementación se reflejan en el siguiente podio:

Tabla 8.
Podio de los estudiantes al final de la implementación

Students	Test diagnóstico	Test de control	Premios por actividades	Trabajo en clase

En la imagen se pueden observar los avatares que identifican a cada uno de los estudiantes que participaron en el muestreo para la implementación. La primera medalla visible es la medalla de hierro, que según las rúbricas corresponde al nivel más bajo en el test diagnóstico. Este test inicial reveló que los estudiantes se encontraban en el nivel más bajo de desempeño. Sin embargo, en el examen de control, se observaron medallas de oro, plata y bronce, lo que evidenció una evolución significativa en el rendimiento de los estudiantes en comparación con el primer test.

Para los premios por actividades, se otorgaron premios basados en el desempeño de los estudiantes durante los juegos realizados en clase, considerando tanto las actividades grupales como individuales. Estos premios reflejan el progreso y la participación activa de los estudiantes en las dinámicas de la clase. Finalmente, el trabajo en clase también se considera una recompensa para los estudiantes, reconociendo su esfuerzo y dedicación durante el proceso de implementación.

The results obtained at the end of the implementation are reflected in the following podium:

Table 8.
Podium of students at the end of the implementation.

Students	Diagnostic test	Control test	Activities rewards	Class work

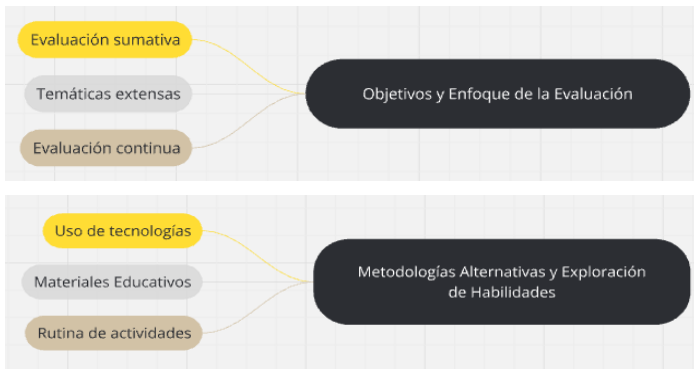
The avatars shown in the image represent the identification of each student used for the sampling of the implementation. The first medal displayed is the iron medal, which according to the rubrics placed us at the lowest level for the diagnostic test. For the control exam, gold, silver, and bronze medals began to appear, indicating an improvement in student performance compared to the initial test.

For the activities rewards, these prizes were awarded based on the games conducted in class, taking into account both group and individual activities. These rewards reflect the progress and active participation of the students in the class dynamics. Finally, classroom work is also considered a reward for the students, acknowledging their effort and dedication throughout the implementation process.

Grupos Focales y Entrevistas

El proceso de categorización de los datos obtenidos de los grupos focales y las entrevistas proporcionó una visión profunda y detallada de las percepciones, experiencias y necesidades tanto de los estudiantes como de los docentes en relación con la evaluación educativa en el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Esta fase del estudio se llevó a cabo utilizando un enfoque riguroso para identificar y analizar patrones, temas y categorías emergentes, tal como lo describe Glaser (2014). En el primer grupo focal, hubo la participación de estudiantes en discusiones dirigidas sobre temas relacionados con la evaluación, permitiendo así una exploración más amplia de sus opiniones y experiencias. A partir de estas interacciones, se identificaron varias categorías clave, las cuales se pueden ver en las siguientes gráficas.

Figuras 6 y 7.
Codificación de análisis grupo focal #1.



En el segundo grupo focal, al utilizar preguntas complementarias respecto al proceso de implementación, las respuestas de los estudiantes dieron lugar a la tercera categoría de esta codificación.

Figura 8:
Codificación de análisis grupo focal #2



Durante estas sesiones, los estudiantes expresaron su preferencia por métodos de evaluación más interactivos y participativos, como los juegos de ortografía y los ejercicios de emparejamiento, que les permiten demostrar su dominio del idioma de manera más dinámica y divertida. Los estudiantes destacaron que estas actividades no solo eran más entretenidas, sino que también facilitaban un aprendizaje más efectivo y significativo.

Focus Groups and Interviews

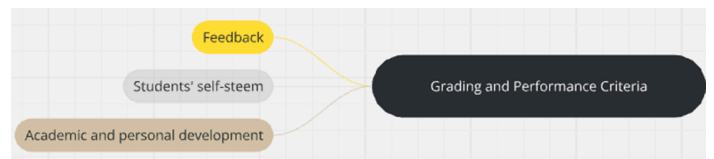
The categorization process of the data obtained from the focus groups and interviews provided a deep and detailed understanding of the perceptions, experiences, and needs of both students and teachers regarding educational assessment in the context of learning English as a foreign language. This phase of the study was conducted using a rigorous approach to identify and analyze emerging patterns, themes, and categories, as described by Glaser (2014). In the first focus group, students participated in guided discussions on topics related to assessment, allowing for a broader exploration of their opinions and experiences. From these interactions, several key categories were identified, which can be seen in the following figures.

Figures 6 and 7.
Coding of analysis focus group #1.



In the second focus group, by using complementary questions regarding the implementation process, the students' responses led to the third category of this coding.

Figure 8:
Coding of analysis focus group #2



During these sessions, students expressed their preference for more interactive and participatory assessment methods, such as spelling games and matching exercises, which allowed them to demonstrate their language proficiency in a more dynamic and enjoyable way. Students highlighted that these activities were not only more entertaining but also facilitated more effective and meaningful learning.

Entrevistas

Por otro lado, las entrevistas individuales con las directoras de cuarto y quinto grado, quienes eran las docentes de inglés en este grupo, respectivamente, proporcionaron una perspectiva valiosa sobre las prácticas de evaluación implementadas en el aula y las percepciones de los educadores sobre el proceso evaluativo. A partir de estas entrevistas, surgió la categoría de "Frecuencia y Proceso de Evaluaciones". Aquí, se encontró que los docentes destacaron la necesidad de evaluar de manera regular y equitativa para monitorear el progreso del estudiante a lo largo del tiempo, teniendo en cuenta calificaciones individuales y por etapas.

Figura 9.

Codificación de análisis hecho a entrevistas.



Discusión

En la categoría de Objetivos y Enfoque de la Evaluación, se resalta la importancia de comprender cómo los estudiantes perciben la evaluación académica y su impacto en la autoestima. Considerando lo mencionado en el grupo focal, el estudiante 1 expresó: "A mí me desanima mucho cuando veo un 1.5 en mis exámenes, la verdad no me dan ganas de seguir estudiando y mucho menos con los comentarios que hace la profesora al respecto, comparándome con los demás". Al expresar su opinión, se evidencia cómo la asignación de una nota numérica (aspecto sumativo) en la evaluación puede generar desánimo al ser interpretada como una medida de su inteligencia. A su vez, las temáticas extensas de los exámenes generan desmotivación en los estudiantes debido a que durante cierto tiempo, deben memorizar todo lo visto para cumplir con lo que la institución pide, lo cual no refleja ningún aprendizaje en el estudiante ni mucho menos un enfoque evaluativo que dé cuenta del progreso de los estudiantes (Scriven, 1967). Finalmente, se encontró que según los estudiantes, la evaluación constante y repetitiva no es un factor que realmente permita que ellos aprendan inglés como lo esperaban en un inicio, esto debido a que todo el tiempo están en función de obtener una nota y bajo la presión de que van a ser evaluados de todo lo que han visto en clase y siempre de la misma manera, escrita.

Interviews

On the other hand, individual interviews with the fourth and fifth-grade head teachers, who were the English teachers from the research participants group, respectively, provided valuable insights into the assessment practices implemented in the classroom and the educators' perceptions of the assessment process. From these interviews, the category of Frequency and Process of Evaluations emerged. Here, it was found that the teachers emphasized the need to evaluate regularly and fairly to monitor student progress over time, taking into account stage-specific and individual grades.

Figure 9.

Coding of interview analysis.



Discussion

In the category of Objectives and Focus of Evaluation, the importance of understanding how students perceive academic assessment and its impact on self-esteem is highlighted. Considering what was mentioned in the focus group, student 1 expressed: "I get very discouraged when I see a 1.5 on my exams, I honestly do not feel like studying anymore, especially with the comments the teacher makes about it, comparing me to others." By expressing this opinion, it is evident how assigning a numerical grade (summative aspect) in assessment can generate discouragement when interpreted as a measure of intelligence. Additionally, the extensive list of topics for exams lead to demotivation among students because, for a certain period, they must memorize everything covered to meet institutional requirements, which does not reflect any actual learning or an evaluative approach that accounts for students' progress (Scriven, 1967). Finally, it was found that, according to the students, constant and repetitive assessment is not a factor that truly allows them to learn English as they initially expected. This is because they are always focused on obtaining a good grade and under the pressure of being tested on every topic covered in class, always in the same written format.

En el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, surge la necesidad de considerar cuidadosamente el enfoque de la evaluación. Según Popham & Holdem (1990), un enfoque comunicativo se centra en la capacidad del estudiante para comunicarse de manera efectiva en situaciones reales. Esto implica que la evaluación debe reflejar la capacidad del estudiante para interactuar en el idioma objetivo, más allá de simplemente memorizar vocabulario y gramática. En ese sentido, la evaluación formativa emerge como una herramienta crucial para guiar el aprendizaje. Al proporcionar retroalimentación regular y específica, los estudiantes pueden identificar áreas de mejora y desarrollar sus habilidades lingüísticas de manera progresiva (Scriven, 1967). En conjunto, estos enfoques pueden contribuir a un proceso de enseñanza-aprendizaje más efectivo y significativo en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

En este mismo contexto, es crucial considerar el impacto de las temáticas extensas en los exámenes. Según los testimonios de los estudiantes, la necesidad de memorizar grandes cantidades de contenido para los exámenes genera desmotivación y estrés. Esta práctica no solo afecta negativamente la autoestima de los estudiantes, sino que también resulta en un aprendizaje superficial y temporáneo, más centrado en la memorización que en la comprensión profunda. En este sentido, Scriven (1967) argumenta que las evaluaciones deben reflejar el verdadero progreso del estudiante, en lugar de su capacidad para recordar información en un momento específico. Evaluaciones que cubren demasiadas temáticas pueden impedir que los estudiantes desarrollen un entendimiento duradero y aplicado del idioma. Para fomentar un aprendizaje más significativo, es necesario implementar métodos evaluativos que permitan demostrar la competencia continua y contextualizada de los estudiantes, promoviendo así un desarrollo integral y efectivo en el aprendizaje del inglés.

In the context of learning English as a foreign language, there is a need to carefully consider the assessment approach. According to Popham & Holdem (1990), a communicative approach focuses on the student's ability to communicate effectively in real-life situations. This implies that the assessment should reflect the student's ability to interact in the target language, beyond merely memorizing vocabulary and grammar. On the other hand, formative assessment emerges as a crucial tool for guiding learning. By providing regular and specific feedback, students can identify areas for improvement and progressively develop their language skills (Scriven, 1967). Together, these approaches can contribute to a more effective and meaningful teaching-learning process in learning English as a foreign language.

In this same context, it is crucial to consider the impact of extensive exam topics. According to student testimonies, the need to memorize large amounts of content for exams generates demotivation and stress. This practice not only negatively affects students' self-esteem but also results in superficial and temporary learning, more focused on memorization than on deep understanding. In this sense, Scriven (1967) argues that assessments should reflect the student's true progress, rather than their ability to recall information at a specific moment. Assessments that cover too many topics can prevent students from developing a lasting and applied understanding of the language. To foster more meaningful learning, it is necessary to implement evaluative methods that allow students to demonstrate continuous and contextualized competence, thus promoting comprehensive and effective development in learning English.

En la categoría de Metodologías Alternativas y Exploración de Habilidades, se destaca el interés de los estudiantes por explorar diversas formas de aprendizaje. Posterior al grupo focal, se observa que los estudiantes muestran un fuerte interés en actividades hechas en plataformas gamificadas, como Kahoot, Quizlet, entre otras, así como las actividades al aire libre. Este entusiasmo mencionado previamente sugiere una disposición para explorar métodos de aprendizaje no convencionales que fueran trabajados por el grupo de investigación tras el primer grupo focal. Considerando lo mencionado ahí, el estudiante 2 expresó: “Nos hemos dado cuenta que nos gusta más utilizar la tecnología y otro tipo de actividades que sean muy diferentes a lo que hacemos siempre, como jugar con el televisor, usar las salas de sistemas y otras cosas no tan aburridas...”. Otros compañeros también ratificaron su opinión, evidenciando que los estudiantes manifiestan un deseo claro de integrar métodos digitales y tecnológicos en el proceso educativo. Del mismo modo, los estudiantes también mencionaron que los docentes mantienen una misma rutina de actividades a lo largo del año escolar y que los materiales educativos no dejan de ser los mismos tradicionales, un cuaderno, el lápiz y la evaluación.

Partiendo de lo expresado anteriormente, en el contexto del aprendizaje del inglés como lengua extranjera, es esencial considerar cómo la integración de tecnologías y plataformas digitales puede transformar el proceso educativo. Los estudiantes han expresado un claro interés en el uso de herramientas gamificadas como Kahoot y Quizlet, las cuales no solo hacen el aprendizaje más interactivo y divertido, sino que también facilitan la participación activa y el aprendizaje autónomo. La gamificación como estrategia didáctica, respaldada por teorías como la de Orihuela Arredondo (2019), sugiere que estas plataformas pueden aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes al incorporar elementos de juego en el proceso educativo. De igual forma, la rutina constante de actividades y el uso de materiales educativos tradicionales, como el cuaderno y el lápiz, han sido señalados por los estudiantes como factores que contribuyen al aburrimiento y la desmotivación. La implementación de metodologías alternativas, que incluyan el uso de tecnología y actividades al aire libre, tal como es manifestado por Wenden & Rubin (1987), puede romper con esta monotonía y ofrecer experiencias de aprendizaje más variadas y enriquecedoras.

In the category of Alternative Methodologies and Skills Exploration, students' interest in exploring various forms of learning is highlighted. Following the focus group, it was observed that students show a strong interest in activities conducted on gamified platforms, such as Kahoot, Quizlet, among others, as well as outdoor activities. This previously mentioned enthusiasm suggests a willingness to explore non-traditional learning methods that were worked on by the research group after the first focus group. Considering what was mentioned there, student 2 expressed: “We have realized that we like using technology and other types of activities that are very different from what we always do, like playing with the TV, using the computer labs, and other not-so-boring things...”. Other classmates also confirmed this opinion, showing that students clearly desire to integrate digital and technological methods into the educational process. Similarly, students also mentioned that teachers maintain the same routine of activities throughout the school year and that educational materials remain the same traditional ones: a notebook, a pencil, and the exam.

Building on the points expressed earlier, in the context of learning English as a foreign language, it is essential to consider how the integration of technologies and digital platforms can transform the educational process. Students have clearly expressed interest in using gamified tools such as Kahoot and Quizlet, which not only make learning more interactive and enjoyable but also facilitate active participation and autonomous learning. Gamification as a didactic strategy, supported by theories like Orihuela Arredondo (2019), suggests that these platforms can increase student motivation and engagement by incorporating gaming elements into the educational process. Similarly, the constant routine of activities and the use of traditional educational materials such as notebooks and pencils have been identified by students as factors contributing to boredom and demotivation. The implementation of alternative methodologies, including the use of technology and outdoor activities, as manifested by Wenden & Rubin (1987), can break this monotony and offer more varied and enriching learning experiences.

Por otra parte, la evaluación formativa también juega un papel crucial en este contexto, ya que proporciona retroalimentación continua y específica que ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora y a desarrollar sus habilidades de manera progresiva (Scriven, 1967). Al incorporar tecnologías y metodologías de evaluación formativa, los docentes pueden adaptar sus estrategias de enseñanza para satisfacer mejor las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más efectivo y personalizado.

Adicionalmente, la incorporación de métodos digitales y tecnológicos no solo diversifica las actividades de clase, sino que también permite a los estudiantes desarrollar habilidades digitales esenciales para el siglo XXI. Al actualizar las rutinas y materiales educativos para incluir tecnologías modernas, los docentes pueden crear un entorno de aprendizaje más estimulante y relevante para los estudiantes, fomentando así un mayor compromiso y motivación intrínseca. La teoría del juego como actividad lúdica de López y Vázquez (1938) y de Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018), también resalta la importancia de integrar actividades lúdicas en el aprendizaje, ya que estas pueden hacer que el proceso educativo sea más atractivo y efectivo.

En la categoría de Criterios de Calificación y Desempeño de Estudiantes, se analiza cómo los comentarios de los docentes influyen en la autoestima de los estudiantes respecto a los resultados de las evaluaciones. Durante el grupo focal, el estudiante 2 expresó: 'Es que los exámenes, tipo, pueden afectar mucho cómo nos sentimos, pero si los profes nos dicen cosas buenas y nos apoyan, pues ahí sí nos sentimos mejor con lo que sacamos'. Este comentario resalta la importancia del respaldo emocional de los profesores en el bienestar de los estudiantes. Vathanalaoha (2022) también destaca la relevancia del apoyo docente para motivar a los estudiantes a seguir adelante. En este contexto, el respaldo adicional proveniente del grupo de investigación reforzó la confianza y la autoestima de los estudiantes, proporcionando un estímulo emocional importante que contribuye a su desarrollo académico y personal.

Moreover, formative assessment also plays a crucial role in this context, providing continuous and specific feedback that helps students identify areas for improvement and to develop their skills progressively (Scriven, 1967). By incorporating technology and formative assessment methodologies, teachers can adapt their teaching strategies to better meet individual student needs, promoting more effective and personalized learning.

Additionally, the integration of digital and technological methods not only diversifies classroom activities but also allows students to develop essential digital skills for the 21st century. By updating routines and educational materials to include modern technologies, teachers can create a more stimulating and relevant learning environment for students, fostering greater engagement and intrinsic motivation. The theory of play as a playful activity by López and Vázquez (1938) and Gallardo López & Gallardo Vázquez (2018) also highlights the importance of their integration into learning, as these can make the educational process more engaging and effective.

In the category of Grading Criteria and Student Performance, the analysis focuses on how teacher comments influence students' self-esteem regarding assessment results. During the focus group, student 2 expressed, "Exams can really affect how we feel, but if teachers say positive things and support us, then we feel better about what we achieve." This comment underscores the importance of teachers' emotional support in students' well-being. Vathanalaoha (2022) also emphasizes the relevance of teacher support in motivating students to move forward. In this context, the additional support provided by the research group reinforced students' confidence and self-esteem, offering a significant emotional boost that contributes to their academic and personal development.

Es relevante destacar una observación significativa en relación con la manera en que los estudiantes se dirigen a los profesores. Se ha observado una tendencia en la cual los estudiantes expresan sus opiniones de manera desafiante o crítica hacia ellos. Es posible decir que este comportamiento puede estar influenciado por el miedo y la percepción de evaluación que los estudiantes experimentan en el entorno académico. La teoría de la evaluación formativa (Scriven, 1967) sugiere que la retroalimentación constante y sobre todo continua puede ayudar a reducir el miedo a la evaluación, fomentando un entorno más positivo y colaborativo. En este sentido, la autoestima en los estudiantes es un factor crucial que puede ser profundamente afectado por los comentarios y el feedback de los docentes. Como se evidenció en los testimonios del grupo focal, los comentarios positivos y el apoyo emocional de los profesores pueden mejorar significativamente cómo los estudiantes se sienten respecto a sus calificaciones y desempeño.

El feedback y su relación con el desarrollo académico también es un aspecto fundamental a considerar. La retroalimentación no solo debe ser constructiva, sino también específica y orientada a mejorar las áreas de debilidad de los estudiantes. Entre las estrategias de aprendizaje sugeridas por Wenden & Rubin (1987), el aprendizaje autorregulado enfatiza que los estudiantes que reciben feedback detallado y regular son más capaces de reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, identificar sus fortalezas y debilidades, y tomar medidas concretas para mejorar. Esto no solo fomenta una mayor autorregulación, sino que también contribuye a un desarrollo académico más autónomo y significativo.

It is relevant to highlight a significant observation regarding how students address teachers. There is a trend where students express their opinions in a challenging or critical manner towards them. This behavior may be influenced by fear and the perceived assessment pressure students experience in the academic environment. The theory of formative assessment (Scriven, 1967) suggests that continuous feedback can help reduce assessment anxiety, fostering a more positive and collaborative environment. In this sense, students' self-esteem is a crucial factor that can be deeply affected by teachers' comments and feedback. As evidenced in the focus group testimonies, positive feedback and emotional support from teachers can significantly enhance how students feel about their grades and performance.

Feedback and its relationship with academic development are also fundamental aspects to consider. Feedback should not only be constructive but also specific and aimed at improving students' areas of weakness. Among the learning strategies suggested by Wenden & Rubin (1987), self-regulated learning emphasizes that students who receive detailed and regular feedback are better able to reflect on their own learning process, identify their strengths and weaknesses, and take concrete steps to improve. This not only promotes greater self-regulation but also contributes to more autonomous and meaningful academic development.

En el contexto de los criterios de calificación, es esencial considerar su alineación con teorías educativas pertinentes. Los criterios podrían enfocarse en evaluar no solo el conocimiento adquirido, sino también la capacidad de los estudiantes para autorregular su aprendizaje y su autoconfianza en el proceso. Por ejemplo, los criterios podrían incluir la participación activa en clase, la capacidad de reflexión sobre el propio aprendizaje y la disposición para recibir y aplicar retroalimentación, tal como se mencionó anteriormente.

Con base en lo anterior, es crucial que los docentes presten atención a la manera en que sus comentarios y métodos de evaluación impactan la autoestima y el desarrollo académico de los estudiantes. Al proporcionar feedback constructivo y fomentar un entorno de apoyo emocional, los profesores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar una mayor autoconfianza y autorregulación en su aprendizaje, lo que a su vez puede mejorar su desempeño académico y bienestar general.

En el análisis de la Frecuencia y Proceso de Evaluaciones, se explora la cantidad de evaluaciones llevadas a cabo durante cada periodo académico y cómo se aplican en las respectivas sesiones. Según lo mencionado en las entrevistas con las profesoras, la profesora 1 señaló que predominan las evaluaciones sumativas a lo largo de los periodos. Lo anterior indica un enfoque más orientado hacia la medición del rendimiento final en lugar de un seguimiento continuo del progreso del estudiante. Esta tendencia fue respaldada por la profesora 2, quien enfatizó la falta de énfasis suficiente en la evaluación formativa, la cual proporciona una retroalimentación oportuna para mejorar el aprendizaje a lo largo del proceso educativo. La ausencia de un equilibrio adecuado entre las evaluaciones sumativas y formativas puede limitar las oportunidades de los estudiantes para reflexionar sobre su aprendizaje y realizar ajustes necesarios.

In the context of grading criteria, it is essential to consider their alignment with relevant educational theories. Criteria should focus not only on assessing acquired knowledge but also on students' ability to self-regulate their learning and their confidence in the process. For instance, criteria could encompass active participation in class, the ability to reflect on one's own learning, and the readiness to receive and apply feedback, as mentioned earlier.

Based on the above, it is crucial for teachers to pay attention to how their feedback and assessment methods impact students' self-esteem and academic development. By providing constructive feedback and fostering an emotionally supportive environment, teachers can help students develop greater self-confidence and self-regulation in their learning, thereby enhancing their academic performance and overall well-being.

In the analysis of Frequency and Process of Assessment, the quantity of tests conducted during each academic term and how they are implemented in respective sessions is explored. As mentioned in interviews with teachers, Teacher 1 noted a predominance of summative assessments throughout the academic terms. This indicates a focus more on measuring final performance rather than continuous monitoring of student progress. This trend was supported by Teacher 2, who emphasized insufficient emphasis on formative assessment, which provides timely feedback to enhance learning throughout the educational process. The lack of a proper balance between summative and formative assessments may limit students' opportunities to reflect on their learning and make necessary adjustments.

En ese orden de ideas, la falta de un equilibrio adecuado entre evaluaciones sumativas, formativas y retroalimentación continua puede limitar significativamente las oportunidades de los estudiantes para reflexionar sobre su aprendizaje y realizar ajustes necesarios (Sadler, 1989). Mientras que las evaluaciones sumativas proporcionan una medida final del rendimiento, las evaluaciones formativas y la retroalimentación continua ofrecen la posibilidad de mejorar el proceso de aprendizaje y aumentar la comprensión profunda de los conceptos.

Para abordar estos desafíos, es crucial adoptar un enfoque equilibrado que integre eficazmente todos estos elementos. Al hacerlo, los educadores pueden proporcionar un entorno más enriquecedor que promueva tanto el desarrollo de habilidades académicas como el crecimiento personal de los estudiantes. Este enfoque no solo reconoce la importancia de medir el rendimiento final, sino que también valora el proceso continuo de aprendizaje y mejora. Al implementar prácticas evaluativas que incorporen evaluaciones tradicionales, formativas y sumativas, así como retroalimentación continua, los docentes pueden apoyar el éxito académico y personal de todos los estudiantes de manera integral.

In that vein, the lack of a proper balance between summative assessments, formative assessments, and ongoing feedback can significantly limit students' opportunities to reflect on their learning and make necessary adjustments (Sadler, 1989). While summative assessments provide a final measure of performance, formative assessments and ongoing feedback offer the chance to enhance the learning process and deepen understanding of concepts.

Addressing these challenges requires adopting a balanced approach that effectively integrates all these elements. By doing so, educators can create a more enriching environment that promotes both academic skill development and students' personal growth. This approach not only acknowledges the importance of measuring final performance but also values the continuous process of learning and improvement. By implementing evaluative practices that incorporate traditional assessments, formative assessments, summative assessments, and ongoing feedback, teachers can comprehensively support the academic and personal success of all students.

Conclusiones

Tras concluir la implementación y analizar detalladamente los datos recolectados, se observa que la variedad de actividades implementadas, entre las que se encuentran actividades deportivas, visuales, escritas, orales, artísticas, musicales y grupales, tuvo un impacto significativo en el desarrollo integral de las habilidades en inglés de los estudiantes. El análisis de datos reveló un progreso sustancial en todas las áreas evaluadas, destacándose especialmente en la adquisición de conocimientos diversos y el enriquecimiento del vocabulario en cada sesión. Este avance se correlaciona estrechamente con la teoría de Scriven (1967), que subraya la importancia de una evaluación continua y enfocada en el progreso del estudiante, en contraposición a un enfoque exclusivo en la evaluación tradicional.

Se observó también que las estrategias de evaluación formativa y gamificación no solo mejoraron el rendimiento académico de los estudiantes, sino que también fortalecieron la disciplina en el aula. Los datos indicaron que los estudiantes estaban motivados por la estructura competitiva y los incentivos de la gamificación, lo cual se reflejó en mejoras significativas en su participación y comportamiento durante las actividades. Además, el análisis reveló que la retroalimentación constante proporcionada al final de cada sesión fue crucial para fomentar una mejora continua en sus habilidades lingüísticas.

Durante las actividades de evaluación formativa y gamificación, los estudiantes interactuaron activamente con los materiales educativos dinámicos proporcionados, lo que estimuló su curiosidad y participación activa. Estas estrategias no solo actuaron como motivadores extrínsecos para el aprendizaje del inglés, sino que también promovieron valores esenciales como la colaboración, el respeto mutuo y la responsabilidad compartida. Los resultados del análisis de datos respaldan la idea de que la combinación efectiva de evaluación formativa y gamificación en entornos educativos ofrece flexibilidad y promueve experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas para todos los estudiantes. Este estudio se alinea con investigaciones previas (Smith, 2020; Jones, 2021) que han demostrado los beneficios de las estrategias de gamificación en la educación, resaltando cómo estas prácticas no solo mejoran el aprendizaje de idiomas, sino que también cultivan habilidades socioemocionales y comportamientos positivos en los estudiantes.

Conclusions

After conducting the implementation and thoroughly analyzing the collected data, it was observed that the variety of activities implemented, which included activities with sports, visual, written, oral, artistic, musical, and group activities, had a significant impact on the comprehensive development of the students' English skills. The data analysis revealed substantial progress in all evaluated areas, with particular emphasis on the acquisition of diverse knowledge and vocabulary enrichment in each session. This advancement closely aligns with Scriven's (1967) theory, which highlights the importance of continuous and progress-focused assessment, as opposed to an exclusive focus on traditional assessment.

It was also observed that formative assessment and gamification strategies not only improved the students' academic performance but also strengthened classroom discipline. The data indicated that students were motivated by the competitive structure and incentives of gamification, which was reflected in significant improvements in their participation and behavior during activities. Furthermore, the analysis revealed that the constant feedback provided at the end of each session was crucial for fostering continuous improvement in their language skills.

During formative assessment and gamification activities, students actively interacted with the dynamic educational materials provided, which stimulated their curiosity and active participation. These strategies not only served as extrinsic motivators for learning English but also promoted essential values such as collaboration, mutual respect, and shared responsibility. The results of the data analysis support the idea that the effective combination of formative assessment and gamification in educational settings offers flexibility and promotes enriching and meaningful learning experiences for all students. This study aligns with previous research (Smith, 2020; Jones, 2021) that has demonstrated the benefits of gamification strategies in education, highlighting how these practices not only enhance language learning but also cultivate socio-emotional skills and positive behaviors in students.

Finalmente, el análisis de datos confirma que la implementación exitosa de estrategias de evaluación formativa y gamificación no solo mejora el dominio del idioma inglés, sino que también fortalece habilidades clave para el éxito académico y personal de los estudiantes. Este trabajo subraya la importancia de adoptar enfoques innovadores y motivadores en la enseñanza del idioma para enriquecer la experiencia educativa y preparar a los estudiantes para un mundo globalizado y diverso.

Recomendaciones

Para los estudiantes, participar activamente en actividades individuales y grupales es fundamental para maximizar las oportunidades de aprendizaje en clase. Es crucial que se comprometan personalmente con el aprendizaje del inglés, utilizando recursos tanto dentro como fuera del aula, como la práctica autodidacta y herramientas tecnológicas disponibles.

Para los docentes, se recomienda explorar métodos creativos para evaluar las habilidades lingüísticas más allá de los métodos tradicionales escritos, incorporando previamente actividades que fortalezcan la escucha, el habla y la comprensión auditiva. Además, es esencial fomentar el uso de herramientas tecnológicas y la gamificación como complemento a las actividades en el aula, proporcionando oportunidades adicionales para que los estudiantes practiquen y mejoren sus habilidades lingüísticas.

Para fomentar la colaboración entre los docentes, se sugiere promover el intercambio continuo de ideas y mejores prácticas dentro de la comunidad educativa. Establecer grupos de trabajo o comunidades de práctica centrados específicamente en la enseñanza y evaluación del inglés puede ser altamente beneficioso, permitiendo a los educadores compartir recursos, estrategias y experiencias para enriquecer sus habilidades pedagógicas y mejorar el aprendizaje de los estudiantes de manera colaborativa.

Desde la perspectiva de la institución educativa, es crucial ofrecer apoyo y recursos a los docentes para facilitar la implementación de técnicas de evaluación innovadoras. También es importante mejorar el acceso a recursos tecnológicos y la infraestructura, como salas de informática equipadas con auriculares y plataformas de aprendizaje de inglés, para enriquecer la experiencia en el aula. Capacitar a los docentes en estrategias de enseñanza y evaluación, como el uso de rúbricas y diferentes tipos de evaluación, es igualmente importante para mejorar la calidad del aprendizaje del idioma.

Finally, the data analysis confirms that the successful implementation of formative assessment and gamification strategies not only improves English language proficiency but also strengthens key skills for the students' academic and personal success. This work underscores the importance of adopting innovative and motivational approaches in language teaching to enrich the educational experience and prepare students for a globalized and diverse world.

Recommendations

For students, it is suggested to actively participate in individual and group activities to maximize learning opportunities in class. It is essential for them to personally commit to learning English, using resources both inside and outside the classroom, such as self-study and available technological tools.

For teachers, it is recommended to explore creative methods for assessing language skills beyond traditional written methods, incorporating activities that strengthen listening, speaking, and auditory comprehension. Additionally, it is essential to encourage the use of technological tools and gamification as complements to classroom activities, providing additional opportunities for students to practice and improve their language skills.

To foster collaboration among teachers, promoting the continuous exchange of ideas and best practices within the educational community is suggested. Establishing working groups or communities of practice specifically focused on English teaching and assessment can be highly beneficial, allowing educators to share resources, strategies, and experiences to enrich their pedagogical skills and improve student learning collaboratively.

From the perspective of the educational institution, it is crucial to offer additional support and resources to teachers to facilitate the implementation of innovative and varied assessment techniques. Improving access to technological resources and physical infrastructure, such as computer labs equipped with headphones and English learning platforms, is also important to enrich the educational experience in the English classroom. Training teachers in various teaching and assessment strategies, such as the use of rubrics and different types of assessment, is equally crucial for enhancing the quality of language learning.

Bibliografía / Bibliography

- Alan Rankin. (2023). What Is a Foreign Language? Language Humanities.
- Berelson, B. (1952): Content Analysis in Communication Researches. Glencoe III, Free Press.
- Black, P., & Wiliam, D. (2010). Inside the Black Box Raising Standards Through Classroom Assessment.
- Blanco, C. (2005). Sandín Esteban, Ma Paz (2003)" Investigación Cualitativa en Educación. Fundamentos y Tradiciones". Madrid. Mc Graw and Hill Interamericana de España (pp. 258). 2002 Revista de Pedagogía.
- Bloom, B. S. (1968). Toward a theory of testing which includes measurement-evaluation-assessment (Issue 9). University of California.
- Blumberg, M. F. C., Burke, L. C., Hodent, P. C., Evans, M. A., Lane, H. C., & Schell, J. (2014). Serious games for health: Features, challenges, next steps. GAMES FOR HEALTH: Research, Development, and Clinical Applications, 3(5), 270–276.
- Burke, B. (2012). Gamification 2020: what is the future of gamification. Standford: Gartner, 3.
- Caponetto, Ilaria; EARP, Jeffrey; OTT, Michela. Gamification and education: a literature review. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 8., 2014, Berlín. Actas... Berlín: University of Applied Sciences, 2014. p. 50-57.
- Carabalí Banguera, S. L., Cuenca Molina, Y. L., Gómez Muñoz, L. I., Moreno Cabrera, K. L., & Paz Quiñones, L. M. (2021). Gamification and game-based learning (GBL) activities implementation as innovative English learning strategies for the development of English classes of third graders at Mercedes Pardo de Simmonds and Laura Valencia elementary schools. Universidad del Cauca.
- Coonradt, C. A., & Nelson, L. (2007). The game of work. Gibbs Smith.
- Cronbach, L. J., & Snow, R. E. (1969). Individual Differences in Learning Ability as a Function of Instructional Variables. Final Report.
- De Camilloni, A., Celman, S., Litwin, E., & Palou de Maté, M. del C. (1998). La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo. Paidós Buenos Aires.

- Deterding, D., & Dixon, D. R. (2010). Khaled, & Nacke (2011). Gamification: Towards a Definitione, CHI.
- Dmitrenko, N., Budas, I., Koliadych, Y., & Poliarush, N. (2021). Impact of Formative Assessment on Students' Motivation in Foreign Language Acquisition. *East European Journal of Psycholinguistics*, 8(2).
- Feldman, R. (2005). *El aprendizaje*. Psicología.
- Gallardo-López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). *Teorías del juego como recurso educativo*.
- García Ramos, J. M., & Pérez Juste, R. (1989). *Diagnóstico, evaluación y toma de decisiones*. Rialp. Madrid.
- Garry, R., & Kingsley, H. L. (1970). *The nature and conditions of learning*. (No Title).
- Glaser, B. (2014). *Memoing: A vital grounded theory procedure*. Mill Valley, California: Sociology Press.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kaur, K., & Lim-Ratnam, C. (2022). Implementation of formative assessment in the English language classroom: insights from three primary schools in Singapore. *Educational Research for Policy and Practice*, 1–23.
- Korman, H. (1986). *The focus group sensign*. Dept. Of Sociology, SUNY at Stony Brook. New York.
- Kotob, M. M., & Ibrahim, A. (2019). Gamification: The effect on students' motivation and achievement in language learning. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 6(1), 177–198.
- Laksanasut, S., & Seubsang, P. (2021). Effects of Gamified Learning Intervention on Thai Students' Motivation for Learning English. *Book Chapters of the 1st Jakarta International Conference on Social Sciences and Humanities*.
- Liberio Ambuisaca, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392–397.
- López, A. A. (2010). La evaluación formativa en la enseñanza y aprendizaje del inglés. *Voces y Silencios*. *Revista Latinoamericana de Educación*, 1(2), 111–124.
- Martínez Rizo, F. (2009). Evaluación formativa en aula y evaluación a gran escala: hacia un sistema más equilibrado. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 11(2), 1–18.

- McMillan, J. H., & Nash, S. (2000). *Teacher Classroom Assessment and Grading Practices Decision Making*.
- Mertler, C.A. (2001). Designing scoring rubrics for your classroom. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 7 (25). (<http://PAREonline.net/getvn.asp?v=7&n=25>). (25-01-2008).
- Morrison, G. R. (1994). The media effects question: "Unresolvable" or asking the right question. *Educational Technology Research and Development*, 41–44.
- Olivos, T. M., & Elías, A. R. (2021). EVALUACIÓN FORMATIVA Y RETROALIMENTACIÓN DEL APRENDIZAJE. *Evaluación y Aprendizaje En Educación Universitaria: Estrategias e*, 65.
- Orjuela Vargas, M. del P. (2022). Estrategia de evaluación formativa de las habilidades comunicativas del inglés (Speaking & Listening) en niños en edades de 3 a 5 años. Universidad de La Sabana. <http://hdl.handle.net/10818/51615>
- Popham, S. M., & Holden, R. R. (1990). Assessing MMPI constructs through the measurement of response latencies. *Journal of Personality Assessment*, 54(3–4), 469–478.
- Puad, L. M. A. Z., & Ashton, K. (2021). Teachers' views on classroom-based assessment: an exploratory study at an Islamic boarding school in Indonesia. *Asia Pacific Journal of Education*, 41(2), 253–265.
- Quintero, S. A., Pérez Villalobos, W. Z., & Sertuche Puentes, A. (2021). Implementación de la gamificación en el aula de inglés en el grado noveno (9o).
- Roblyer, M.D. & Wiencke, W.R. (2003). Design and use of a rubric to assess and encourage interactive qualities in distance courses. *The American Journal of Distance Education*, 17 (2), 77-97.
- Saleh, A. M., & Ahmed Althaqafi, A. S. (2022). The effect of using educational games as a tool in teaching English vocabulary to Arab young children: A quasi-experimental study in a kindergarten school in Saudi Arabia. *SAGE Open*, 12(1), 21582440221079810.
- Scriven, M. (1967). The methodology of evaluation. In *Program Evaluation*.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi Delta Kappan*, 87(2), 105–111.
- Sieber, S. D. (1973). The integration of fieldwork and survey methods. *American Journal of Sociology*, 78(6), 1335–1359.

Surmay Solano, W. E., & Bastidas Vargas, L. L. (2022). La gamificación como estrategia didáctica en la enseñanza del inglés.

Tashakkori, A., & Teddlie, C. (2003). Issues and dilemmas in teaching research methods courses in social and behavioural sciences: US perspective. *International Journal of Social Research Methodology*, 6(1), 61–77.

UNINPAHU. (2017). Enseñanza del inglés.

Vathanalaoha, K. (2022). Effects of Gamification in English Language Learning: The Implementation of "Winner English" in Secondary Education in Thailand. *LEARN Journal: Language Education and Acquisition Research Network*, 15(2), 830–857.

Wenden, A., & Rubin, J. (1987). *Learner strategies in language learning*. Prentice Hall.

Yan, L., & Singh, C. K. S. (2022). Review of Formative Assessment Practices: Primary Evidence on Relationship with Self-efficacy and Self-esteem. *World Journal of English Language*, 12(8), 1–49.

Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. “O’Reilly Media, Inc.”

Anexos / Appendices

Appendix 1.

Diagnostic test

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 1

A1 – MOCK EXAMINATION

CHOOSE THE CORRECT ALTERNATIVE TO COMPLETE THE SENTENCES.

1. TONY.....UP EARLY ON SUNDAY MORNINGS.
a) is get sometimes
b) sometimes get
c) sometimes gets
2. AT THE MOMENT HE
a) is sleeping
b) sleep
c) sleeping
3. SHE A NEW LAPTOP LAST MONTH.
a) buy
b) is buying
c) bought
4. HE.....TO WORK. HE'S ILL IN BED.
a) can't go
b) isn't go
c) can't to go
5. SUE: "...SOME SANDWICHES?"
Pat: "Yes, please. I'm hungry."
a) Are you liking
b) Would you like
c) Does she want
6. I'M GOING TO SEE HIM..... TUESDAY.
a) in
b) on
c) of
7. YOUR IDEA IS.....MINE.
a) more good than
b) better than
c) better that
8. THERE ISN'T.....BREAD. I CAN'T MAKE SANDWICHES.
a) any
b) a
c) many
9. VERY CLOUDY TODAY. LET'S HOPE IT DOESN'T RAIN.
a) They are
b) There are
c) It's

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 2

10. WE'D LIKE TO SEE YOU AGAIN. CAN YOU GIVE YOUR PHONE NUMBER?

- a) us
- b) our
- c) ours

PUT THE SENTENCES INTO THE CORRECT ORDER.

11. homework / is / bedroom / her / in / She / doing / her

She

12. to / not / They / film / want / do / that / see

They

13. got / She / not / this / friends / any / town / in / has

She

14. he / coffee / How / drink / does / much / ?

How

15. to / Who / you / Saturday / the / last / did / with / cinema / go / ?

Who

CHOOSE THE MOST SUITABLE RESPONSE.

16. HELLO! HOW ARE YOU?

- a) I'm an engineer.
- b) Pleased to meet you.
- c) Fine, thanks. And you?

17. EXCUSE ME. CAN YOU TELL ME THE WAY TO THE BUS STATION?

- a) Yes. You can catch a bus near the bus station.
- b) Turn left at the traffic lights. It's on the right. You can't miss it.
- c) I don't like travelling by bus.

18. DID YOU HAVE A GOOD HOLIDAY?

- a) Yes, but it was too short!
- b) Yes, I'm going on holiday tomorrow.
- c) Yes, I want a long holiday at the seaside.

19. HOW OFTEN DO YOU SEE HER?

- a) I never look at her. She lives in another town.
- b) Not very often. She doesn't live near me.
- c) Yes, I do.

20. WHAT DOES SHE DO?

- a) She does secretary.
- b) She's a secretary.
- c) She's cooking dinner.

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 3

21. (ON THE PHONE) CAN I SPEAK TO JILL, PLEASE?

- a) I don't want to speak to her.
- b) I am.
- c) Sorry, she isn't here. Can I take a message?

22. WHAT TIME DID YOU GO TO BED LAST NIGHT?

- a) Very late! That's why I'm sleepy.
- b) It's ten o'clock.
- c) I don't like getting up early.

23. COULD YOU PASS ME THE SALT, PLEASE?

- a) There isn't it.
- b) Yes, I'd like some salt.
- c) Sure. Here you are.

CHOOSE THE CORRECT PHRASE TO COMPLETE EACH QUESTION.

24. PAUL: "... .. IN THE EVENING?"

SUSAN: "WATCH TV OR READ A BOOK."

- a) What are you usually doing
- b) What do you usually do
- c) How do you do

25. PAUL: "... .. A BOOK TO READ ON THE TRAIN? IT'S A LONG JOURNEY."

SUSAN: "YES, AND A MAGAZINE."

- a) Do you have got
- b) There is
- c) Have you got

26. PAUL: "... .. ME WITH MY MATHS HOMEWORK?"

SUSAN: "SURE. COME TO MY HOUSE THIS AFTERNOON."

- a) Can you help
- b) Can you to help
- c) Do you help

27. PAUL: "... .. MESSAGES FOR ME?"

SUSAN: "JUST ONE. IT'S ON YOUR DESK."

- a) Is it a
- b) Are there any
- c) Are they any

28. PAUL: "... .. YOUR ENGLISH BOOK THIS EVENING?"

SUSAN: "SORRY. I NEED IT TO DO MY HOMEWORK."

- a) Could I borrow
- b) Do I borrow
- c) Would I like to borrow

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 4

29. SUSAN : "... ..?"

PAUL : "YES, I DO. I LOVE A GOOD BOOK."

- a) Are you liking reading
- b) Would you like to read?
- c) Do you like reading

30. PAUL : "... .. WHEN YOU WENT TO LONDON?"

SUSAN: "AT A FRIEND'S HOUSE."

- a) How did you stay
- b) Where did you stay
- c) Where are you staying

COMPLETE THE TELEPHONE CONVERSATION WITH THE WORDS BELOW.

PAUL: Hello. Can I speak to Susan, please? This is Paul.

Jill: Oh, hello This is Jill. 31. _____ on a moment. She's cooking in the 32. _____.

(a minute later) SUSAN: Hello Paul!

PAUL: Hi Susan. 33. _____, would you like to go to the cinema with me tonight?

SUSAN: It depends. What's 34. _____?

PAUL: I forget the title, but it's a 35. _____ film and Brad Pitt is in it. I know you like him.

SUSAN: Yes, I do. OK, 36. _____ but I don't want to be late home. I'm working tomorrow and I have a lot to do. This is a very 37. _____ period for me at work.

PAUL: No problem. Why don't we 38. _____ at half past six? We can have a hamburger and then go to the cinema.

Sue: No, I don't want to eat 39. _____ food! Why don't you come here? I'll cook some spaghetti.

Brian: Great! I love your spaghetti Bolognese.

Sue: 40. _____ at half past six.

- 31. a) Expect b) Hold c) Wait
- 32. a) kitchen b) chicken c) cooker
- 33. a) Hear b) Go c) Listen
- 34. a) like b) on c) at
- 35. a) science fiction b) thrill c) romance
- 36. a) go b) let's go c) we go
- 37. a) bored b) occupied c) busy
- 38. a) meet us b) meet c) see you
- 39. a) junk b) quick c) hungry
- 40. a) I am seeing b) See you c) We see us

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 5

READ THE TEXT AND ANSWER THE QUESTIONS BELOW.

Dave is a bank clerk in London. He thinks his job is boring – but the salary is good. He lives in a small village and goes to work by train and then the underground. It's a long journey - he leaves home at half past seven - and people ask him why he doesn't move nearer to London, but Dave prefers to live in his village.

He doesn't like crowds, smog and traffic and he loves going for long bike rides or walks in the country when the weather is fine. He also has a lot of friends in the village and he doesn't want to lose them. He arrives at the bank at nine and usually finishes at half past five. He gets home at about seven o'clock. He has an hour for lunch, at one o'clock. When the weather is good, he often buys sandwiches and eats them in the park near his bank. When it's raining, or cold, he goes to a small café for lunch.

Dave's girlfriend, Liz, is a student at Reading University and lives in a small flat near her university with three other students. Dave and Liz met two years ago when they were both in Spain on holiday. Dave would like to marry her when she finishes university next year, but Liz prefers to wait for two or three years before getting married. They don't meet during the week because Liz is busy with her studies, but they usually spend the weekends together.

It's half past eleven on a beautiful Saturday morning and Dave and Liz are in Dave's car. They want to go to the seaside for the day, but a lot of people seem to have the same idea, and traffic on the motorway is very slow. It is also very hot!

Dave says, "This is a stupid way of spending Saturday! Why don't we leave the motorway and have lunch in a pub? We can go to the seaside another day."

"Yes!" says Liz, "I'm hot, bored and hungry. Look, we can leave the motorway here."

They leave the motorway and look for an interesting place to have lunch. They find an old pub by a river and decide to eat outside. They can see the river from their table. Their lunch is very good and not expensive. They decide that leaving the motorway and the traffic was a very good idea!

41. DAVE DOESN'T ENJOY WORKING IN A BANK.

- True
- False
- Doesn't say

42. DAVE WOULD LIKE TO LIVE NEARER LONDON.

- True
- False
- Doesn't say

43. DAVE LIKES HIS VILLAGE BECAUSE THERE AREN'T CROWDS, TRAFFIC AND SMOG.

- True
- False
- Doesn't say

IngleseMilano.it
Example ESL English Test - Level A1 Elementary

Test 1 - Page 6

44. DAVID LIVES WITH HIS PARENTS.

- True
- False
- Doesn't say

45. LIZ IS GOING TO FINISH UNIVERSITY NEXT YEAR.

- True
- False
- Doesn't say

46. DAVE

- a) always brings sandwiches from home to eat in the park
- b) returns to work after lunch at two o'clock
- c) doesn't have lunch when it's raining or cold

47. LIZ AND DAVE

- a) are getting married next year
- b) usually meet at weekends
- c) are going to Spain for their holidays

48. LIZ AND DAVE ARE ON THE MOTORWAY BECAUSE

- a) they want to go to the seaside
- b) it's Saturday
- c) it's hot

49. WHICH IS CORRECT?

- a) They leave Dave's house at eleven o'clock
- b) A lot of people are at the seaside
- c) There's a lot of traffic on the motorway

50. THEY

- a) are stupid because they are on the motorway
- b) pay a lot for their pub lunch
- c) don't go to the seaside that day

Now check your answers against the answer sheet!

REMEMBER

*If you want to improve your English level, visit www.milanoinglese.it
The English Teacher Directory for Milano and Lombardia*

Appendix 2.

Learning Curriculum Grids for English: Fourth Grade.

MALLAS DE APRENDIZAJE

MÓDULO 1

SALUD Y VIDA: META:
Cuido mi alimentación Identificar y presentar en inglés los efectos de ciertas sustancias para su salud (azúcares, cafeína, sal, grasa).

TIEMPO SUGERIDO:
18-20 horas (Por periodo académico)

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER	SABER HACER	SABER SER	SABER APRENDER
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica el uso de las WH question para conseguir información específica. 2. Reconoce el vocabulario en inglés relacionado con las principales sustancias dañinas para la salud, en textos escritos cortos. 3. Identifica los principales efectos dañinos de ciertas sustancias para la salud, en textos escritos cortos en inglés. 4. Reconoce palabras y expresiones en inglés para dar recomendaciones o sugerencias en torno al uso de sustancias dañinas para la salud. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Solicita información específica usando las Wh questions. 2. Comprende y asocia, en textos escritos en inglés, sustancias perjudiciales para la salud con los efectos que producen. 3. Da sugerencias o recomendaciones en inglés acerca del consumo de ciertas sustancias. 4. Intercambia en inglés información acerca de los efectos dañinos de ciertas sustancias para la salud. 5. Elabora una lista de productos que contienen sustancias nocivas para la salud en inglés. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valora el cuidado de su cuerpo. 2. Promueve acciones para evitar el consumo de sustancias nocivas para la salud. 	<p>Habilidades siglo XXI Predice el contenido de un texto basado en título, subtítulos o imágenes.</p> <p>Estrategias de aprendizaje Sintetiza la información relevante en un texto.</p>

MALLAS DE APRENDIZAJE

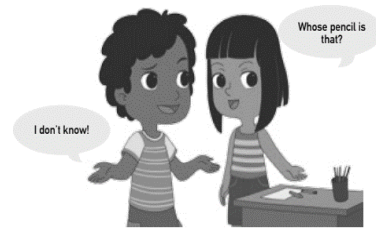
MÓDULO 2

CONVIVENCIA Y PAZ: META:
Me gusta dialogar Expresar acuerdos y desacuerdos en conversaciones muy sencillas en inglés, mostrando respeto por la opinión de los demás.

TIEMPO SUGERIDO:
18-20 horas por periodo académico

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER	SABER HACER	SABER SER	SABER APRENDER
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica palabras y expresiones en inglés para pedir disculpas. 2. Identifica palabras y expresiones en inglés para expresar acuerdos y desacuerdos. 3. Reconoce algún vocabulario y estructuras en inglés relacionadas para describir las cualidades propias y de los demás. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Da y pide disculpas en inglés de manera sencilla, al reconocer un error o falta. 2. Describe en inglés de manera sencilla sus cualidades y las de los demás 3. Expresa sus opiniones en inglés evitando ofender o incomodar a sus compañeros. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Respeta las opiniones y posiciones de sus compañeros en relación a temas de interés común. 2. Manifiesta respetuosamente sus opiniones. 	<p>Habilidades siglo XXI Escucha atentamente con el propósito de identificar claramente el sentido y la opinión de su interlocutor.</p> <p>Estrategias de aprendizaje Plantea un plan de trabajo con sus compañeros y lo cumple a cabalidad.</p>



CONTENIDOS SUGERIDOS

VOCABULARIO

<p>Vocabulario para repasar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 1 de 2º: alimentos saludables - Módulo 3 de 3º: Expresiones de causa-consecuencia <p>Alimentos dañinos / Harmful foods sugar, caffeine, salt, fat, candy, fast food, lunch meat (embutido) / sausage soda, butter, fried foods</p>	<p>Efectos dañinos / Harmful effects Headache, obesity, diabetes, hyperactivity, heart problems</p> <p>El abecedario / Deletreo The alphabet / spelling how do you spell ___ ?</p>	<p>Expresiones Sugar is bad for your health Salt can cause many health problems. Caffeine produces... It can cause... Sugar is dangerous because... ... it is bad because... Eat more fruits/vegetables Expresiones para hacer recomendación o sugerencias / Expressions to make suggestions You must not eat too much candy, you must not drink too many sodas. You should eat healthy food.</p>
<p>Gramática para repasar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 3 de 3º: Must y Have to para expresar obligación - Módulo 2 y 4 de 2º: Palabras para preguntar who, when, where <p>Gramática Verbos modales (oraciones compuestas) Must / should / have to</p> <p>Conectores and, but, because</p>	<p>Inglés en la práctica Caffeine produces hyperactivity. Fast food can cause heart problems. You must not drink too many sodas because they can cause diabetes.</p>	<p>Sociolingüístico/ Intercultural Preocupación e interés por los otros.</p>

CONTENIDOS SUGERIDOS

VOCABULARIO

<p>Vocabulario para repasar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 2 de 1º, Módulo 2 y 3 de 2º, y Módulo 2 de 3º: Adjetivos <p>Adjetivos para describir la apariencia física / Adjectives for physical appearance Short / Tall Slim, thin / Heavy, chubby curly / straight Adjetivos para describir rasgos de personalidad / Personality adjectives Nice, clever, easygoing, outgoing, silly, shy, hardworking</p>	<p>Expresiones para plantear su opinión / Expressions to give opinion I think that... In my opinion! I think he/she/it is _____ he is really nice... I agree / I disagree - I don't agree</p> <p>Expresiones para pedir y dar disculpas / Expressions to apologize Sorry! Please, don't be disrespectful... My name is...please do not call me like that. Sorry, I think this is mine, not yours. Please don't be mad at me.</p>	<p>Expresiones de cortesía Thank you, Excuse me, Please May I have...,</p>
<p>Gramática para repasar</p> <ul style="list-style-type: none"> - Módulo 1 y 4 de 2º, Módulo 1 de 3º: Presente simple <p>Gramática Preguntas simples para pedir opinión o descripción / Simple questions to ask for someone's opinion or appearance What do you think about _____? What is your opinion about _____? What is he/she like?</p>	<p>Inglés en la práctica Luis is really nice and clever. He is short and slim. What do you think about Yenis? I think she is a very good friend. I am a tall boy. Carlos is a good friend. Sara is a shy girl. I agree with you / I disagree with you.</p>	<p>Sociolingüístico/ Intercultural Preocupación por el otro.</p>

MALLAS DE APRENDIZAJE

MÓDULO 3

MEDIOAMBIENTE Y SOCIEDAD: Cuidemos nuestro mundo
META: Comparar de manera sencilla en inglés prácticas que inciden positiva y negativamente en el medio ambiente.
TIEMPO SUGERIDO: 18-20 horas por periodo académico

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER	SABER HACER	SABER SER	SABER APRENDER
<p>1. Comprende los conceptos y procesos relacionados con el mantenimiento del medio ambiente en inglés. 2. Establece en inglés las prácticas que pueden favorecer o deteriorar el medio ambiente.</p>	<p>1. Plantea soluciones en inglés, a problemas propios del medio ambiente en su comunidad. 2. Compara en inglés acciones humanas que afectan de manera positiva o negativa el medio ambiente. 3. Diseña en inglés una campaña de cuidado hacia el medio ambiente en su escuela y comunidad.</p>	<p>1. Reconoce la importancia del medio ambiente. 2. Promueve acciones para el cuidado del medio ambiente.</p>	<p>Habilidades siglo XXI Analiza una situación problema específica y plantea soluciones al respecto.</p> <p>Estrategias de aprendizaje Pide ayuda a sus compañeros para realizar una tarea.</p>

MALLAS DE APRENDIZAJE

MÓDULO 4

UNA ALDEA GLOBAL: Vivo en una aldea global
META: Describir de manera sencilla en inglés cómo sus acciones y las de su comunidad afectan nuestro mundo.
TIEMPO SUGERIDO: 18-20 horas por periodo académico

INDICADORES DE DESEMPEÑO

SABER	SABER HACER	SABER SER	SABER APRENDER
<p>1. Identifica en inglés, vocabulario referente a la comunidad global. 2. Reconoce la estructura del presente continuo en inglés. 3. Identifica frases y expresiones en inglés para hablar de causas y consecuencias.</p>	<p>1. Clasifica en inglés causas y consecuencias de una situación relacionada con la comunidad global. 2. Expresa en inglés cómo sus acciones afectan la comunidad global. 3. Describe en inglés las acciones de su comunidad y cómo afectan a la comunidad global.</p>	<p>1. Considera su papel como miembro de una comunidad global. 2. Reconoce que sus acciones tienen consecuencias en los demás</p>	<p>Habilidades siglo XXI Valora el trabajo en equipo y los aportes de cada uno de sus compañeros.</p> <p>Estrategias de aprendizaje Representa con dibujos lo aprendido en clases.</p>



CONTENIDOS SUGERIDOS

VOCABULARIO

Vocabulario para repasar:
 - Módulo 4 de 1º: hábitos de consumo sostenible
 - Módulo 3 de 3º: medio ambiente
 - Módulo 1 de 4º: expresiones causa-consecuencia

Vocabulario relacionado con el medio ambiente / Environment
 Habitat, creatures, ecosystem clouds, plants, animals
 Ozone layer, gas emissions, pollution, smog
 Adjetivos / Adjectives
 worried, scared, disappointed, optimistic

Expresiones para promover acciones / Expressions to promote actions
 I want to help to reduce pollution.
 Let's reuse old boxes and plastic bottles.
 I propose to...
 Expresiones para plantear soluciones / Expressions to propose solutions
 I think we shouldn't waste too much water.
 we should turn off the lights when we have natural light.

Gramática para repasar
 - Módulo 1 de 3º: Should / shouldn't

Gramática
 Imperatives:
 Wash (your hands), empty (water cans).
 Reduce / Recycle / Reuse
 Plant a garden...
 Don't litter...

Oraciones compuestas
 when
 We should close the tap when we brush our teeth.

Inglés en la práctica
 Let's reuse old boxes and plastic bottles to reduce pollution.
 We should turn off the lights when we have natural light.
 I am worried about the plants and animals in our ecosystem.

Sociolingüístico/ Intercultural
 Preocupación e interés por el medio ambiente.

CONTENIDOS SUGERIDOS

VOCABULARIO

Vocabulario para repasar:
 - Módulo 2 de 3º: medio ambiente, acciones humanas
 - Módulo 1 de 4º: Expresiones causa-consecuencia

Acciones de uso frecuente / Actions
 Sweep, clean, dig, dust
 throw garbage
 study
 pass the exam

Expresiones para expresar causas y consecuencias / Expressions for cause and consequence
 The cause of ...is...
 ...is caused by...
 ...is due to ...
 Thanks to ...

Vocabulario relacionado con aldea global / Globalization vocabulary
 global village, interdependency, connection, cause, consequence
 affect, relationships

Gramática para repasar
 - Módulo 4 de 2º: Present continuous
 What are you doing?
 I am sweeping the classroom.
 - Módulo 1 de 4º: Conectores and, but, because

Gramática
 Presente continuo
 Forma afirmativa, negativa e interrogativa
 The man is sweeping the floor
 We are not thinking about other communities in the world.
 Are you recycling?

Inglés en la práctica
 What are you doing?
 I am sweeping the classroom and Carolina is dusting the books.
 Littering is a negative action because it causes pollution.
 This man is cleaning the river and this is a positive action. But, these boys are littering and that is negative.
 My garbage affects my neighbors.

Sociolingüístico/ Intercultural
 Interés por las consecuencias de sus acciones.

Appendix 3.

Sample Rubric for English Area Work.

ENGLISH RUBRIC EVALUATION (Orden 17 marzo 2015) By Francisco J.Rodríguez Carvajal (CEIP ALBOX)					
Bloque 1: "Comprensión Textos orales" : Listening.					
Actividad / Tarea ^{A6}	Criterios e indicadores de evaluación	EN VÍA DE ADQUISICIÓN 1	ADQUIRIDO 2	AVANZADO 3	EXCELENTE 4
Comprensión listenings Contextos Cotidianos	LE.3.1.1 / 3.5.1 Comprende y distingue estructuras simples, ideas principales, reconoce patrones sonoros, de entonación (...) y léxico de uso habitual, articulados con claridad y transmitidos oralmente o por medios técnicos, como anuncios, programas de radio y televisión, etc. sobre temáticas conocidas en contextos cotidianos relacionados con la propia experiencia, necesidades e intereses, (...) (CCL, CAA) [1]	Dificultades para comprender estructuras simples en L2.	Sólo en algunos casos logra comprender estructuras simples en L2	Generalmente logra comprender estructuras simples en L2	Siempre logra comprender estructuras simples en L2
Comprensión Rutinas diarias	LE 3.4.1. Comprende y reconoce las estructuras sintácticas básicas a la vez que un repertorio de léxico frecuente relacionado con temas de la vida diaria y escolar, y expresa intereses, necesidades y experiencias en diferentes contextos, infiriendo el significado del nuevo léxico a través del contexto en el que aparece. (CCL)[2]	Dificultades para comprender rutinas diarias en L2.	Sólo en algunos casos logra comprender rutinas diarias en L2.	Generalmente logra comprender y distinguir rutinas diarias en L2.	Siempre logra comprender y distinguir rutinas diarias en L2.

Bloque 2: "Producción de textos orales: expresión e interacción " Speaking

Actividad / Tarea	Criterios e indicadores de evaluación	EN VÍA DE ADQUISICIÓN 1	ADQUIRIDO 2	AVANZADO 3	EXCELENTE 4
Participa en Role Plays/Dinámicas	<p>LE.3.6.1 Participa en conversaciones cara a cara o medios tecnológicos para intercambiar información; aplica las estrategias básicas y conocimientos sociolingüísticos y socioculturales para producir monólogos y diálogos, breves y sencillos; y utiliza un repertorio de expresiones memorizadas y fórmulas trabajadas previamente. (CCL, CD, CAA, CSYC).</p> <p>LE.3.6.2 Respetar las convenciones comunicativas elementales para intercambiar información en distintos contextos.(...) (CCL, CD, CAA, CSYC).[4]</p>	Discurso poco coherente.No se corresponde con la tarea.No comunica.	Discurso comprensible.Ideas poco claras.Dificultad para comunicar.	Responde con fluidez. Buena Creatividad. Propone Preg-Resp.	Ideas bien desarrolladas.Res a todo.Gran creatividad.
Rutinas diarias/ Personal Information Questions	<p>LE.3.7.1 Conoce y aplica las estrategias básicas para producir monólogos y diálogos, breves y sencillos y utiliza un repertorio de expresiones memorizadas y fórmulas trabajadas previamente para describir su rutina diaria, presentar su grupo de música, cantante, libro preferido, etc. (CCL, CAA).[5]</p>	Apenas responde preguntas relacionadas con rutinas diarias. Dificultad para comunicar.	Sólo algunas veces responde a preguntas sobre RD.Creatividad limitada.Dificultad para comunicar.	Responde a casi todas las preguntas sobre RD. Comunica correctamente.	Responde muy bien a todas las preguntas relacionadas sobre RD. Gran creatividad.

Bloque 4: "Producción de textos escritos: expresión e interacción " Writing					
A68	Criterios e indicadores de evaluación	EN VÍA DE ADQUISICIÓN _1	ADQUIRIDO _2	AVANZADO _3	EXCELENTE _4
Writing	<p>LE.3.16.1 Redacta textos cortos y sencillos, como correos electrónicos, cartas, etc. compuestos de frases simples aisladas, en un registro neutro o informal y utiliza con razonable corrección las convenciones ortográficas básicas y los principales signos de puntuación, para hablar de sí mismo, de su entorno más inmediato y de aspectos de su vida cotidiana, en situaciones familiares y predecibles. (CCL, CD).[11]</p>	<p>Producción poco coherente y se entiende con dificultad. Pobre en contenidos.</p>	<p>Comprensible aunque hay ideas poco claras. Contenido suficiente.</p>	<p>Se ajusta a la actividad. Bueno en contenidos. Cierta creatividad.</p>	<p>Se ajusta a la actividad. Rico en contenidos. Gran creatividad.</p>

Appendix 4.

Class observation format, National Education Ministry, 2019.



REPÚBLICA DE COLOMBIA
MINISTERIO DE EDUCACIÓN NACIONAL

EVALUACIÓN ANUAL DE DESEMPEÑO LABORAL
DOCENTES Y DIRECTIVOS DOCENTES DECRETO LEY 1278 DE 2002

MODELO DE PAUTA DE OBSERVACIÓN EN CLASE

Establecimiento educativo:	Código DANE:
Nombre del docente:	
Jornada:	Curso:
Asignatura:	Fecha de diligenciamiento:

La pauta de observación en clase comprende dos momentos: la planeación del trabajo en el aula y la observación de clase. En cada uno, el docente debe describir y definir las condiciones que se indican. Posteriormente, evaluador y evaluado se reúnen para realizar una valoración global del trabajo en clase.



1. PLANEACIÓN DEL TRABAJO EN EL AULA	
Rendimiento académico actual de los estudiantes y su perfil	
Metas de aprendizaje programadas para la clase	
Estrategias pedagógicas que ha seleccionado para la clase	
Contenidos (temas y subsistemas) que se van a desarrollar en clase	
Procedimientos para evaluar el aprendizaje en clase	
Otros aspectos necesarios para comprender las actividades que desarrollará en clase	
2. OBSERVACIÓN DE CLASE	
Claridad en los objetivos de la clase y forma en que los aborda	
Desarrollo de las temáticas: coherencia, solvencia, actualización, etc.	
Estrategias pedagógicas utilizadas de acuerdo a las características del grupo escolar	
Materiales y recursos durante el desarrollo de las temáticas	
Procedimientos de evaluación y de retroalimentación al estudiante	
Ambiente durante la clase y comportamiento estudiantil	
Aplicación de las normas del Manual de Convivencia	
Otras observaciones	
3. VALORACIÓN DE LA OBSERVACIÓN DE CLASE	
Fortalezas observadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje	
Aspectos a mejorar en el proceso de enseñanza – aprendizaje	
Nombre y Firmas	
Observador:	Docente observado:

Appendix 5.

Lesson plan format used in class

Título de la lección

Grado:	Materia:	Fecha:
Rúbrica/habilidad a trabajar:	Lección:	
<p>Contenidos gramaticales, léxicos y temáticos Aquí, se hará una lista de los contenidos gramaticales, el vocabulario y de los temas que se deban trabajar en las clases, teniendo en cuenta lo establecido por la malla curricular y siguiendo una secuencia para que el aprendizaje sea significativo.</p>		
<p>Materiales En este sector, se pondrán los materiales que en cada una de las clases vayan a ser solicitados por los docentes a cargo.</p>	<p>Objetivos de aprendizaje En este apartado, se ubicarán los objetivos de aprendizaje que irán variando en algunas sesiones y en algunas habilidades.</p>	
<p>Desarrollo de la clase y actividades a realizar En esta sección, se llevará el orden a seguir para cada una de las sesiones, teniendo en cuenta la introducción, la presentación del tema, las respectivas explicaciones y también las actividades de práctica.</p>		
<p>Instrumentos de evaluación Este ítem será diligenciado con los instrumentos de evaluación que se utilicen en las clases, teniendo en cuenta uno o dos instrumentos distintos por sesión, sean proyectos colaborativos, juegos interactivos de vocabulario, entre otros.</p>		