

Anexo 5. Entrevista semiestructurada.

Institución: Fundación Hombres de Valor

Investigadora: Liz Maritza Ramírez Jiménez

Propósito de la investigación:

El Propósito de esta investigación es analizar las posibilidades pedagógicas que ofrece la gamificación en educación para contribuir al fomento de la motivación y el compromiso hacía el desarrollo de las competencias comunicativas en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 25 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA.

1. Contextualización general:

Género: _____ Edad: _____ Nivel de escolaridad: _____

Barrio en el que vive: _____ Estrato: _____

Localidad: _____

2. Preguntas sobre la población:

1. ¿Cómo y por qué llego usted a la Fundación Hombres de valor?
2. ¿Cuánto tiempo lleva en la Fundación Hombres de Valor?
3. ¿Consumía sustancias psicoactivas? SI /NO
4. Si la respuesta anterior es "sí", ¿Podría contarnos como inició en el consumo de sustancias psicoactivas?
5. ¿Cuáles fueron las razones para iniciar el consumo de sustancias psicoactivas?

3. Preguntas sobre la percepción del inglés:

1. ¿Qué opina usted sobre el inglés?
2. ¿Le gustaría hablar inglés?
3. ¿Qué percepción tiene sobre las personas que hablan inglés?
4. ¿Considera que es importante aprender inglés? ¿por qué?
5. ¿Ha estudiado inglés antes?
6. Si la respuesta anterior es "sí", ¿Hace cuánto estudió inglés?
7. ¿Cuál considera es su nivel de inglés?
8. ¿Lo motiva aprender inglés?
9. ¿Le gustaría aprender inglés?
10. Si la respuesta anterior es "sí", ¿Cómo le gustaría aprender inglés?
11. ¿Qué opina usted de las clases de inglés que se ofrecen en la institución?
12. ¿Considera que se puede aprender inglés por medio de juegos?
¿cómo se sentiría usted aprendiendo inglés por medio de juegos?