

**GAMIFICACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE PRODUCCIÓN ORAL EN LENGUA EXTRANJERA:  
JÓVENES EN PROCESO DE REHABILITACIÓN POR CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS**

Liz Maritza Ramírez Jiménez



UNIVERSIDAD  
La Gran Colombia

Vigilada MINEDUCACIÓN

Maestría en Educación, Facultad de Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

**Gamificación y Fortalecimiento de Producción Oral en Lengua Extranjera:  
Jóvenes en Proceso de Rehabilitación por Consumo de Sustancias Psicoactivas**

**Liz Maritza Ramírez Jiménez**

**Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Magister en Educación**

**Director: Andrés Felipe Dussán Pérez**



**UNIVERSIDAD**  
**La Gran Colombia**

Vigilada MINEDUCACIÓN

**Maestría en Educación**

**Facultad de Educación**

**Universidad La Gran Colombia**

**Bogotá**

**2023**

### **Dedicatoria**

“El éxito no reside en vencer siempre, sino en no desanimarse nunca”

(Napoleón Bonaparte)

En primer lugar, a mi familia, por el apoyo brindado durante todo el proceso educativo, ya que a pesar de las adversidades siempre han estado para lo que quien escribe estas líneas pueda necesitar. De igual manera, a la Universidad La Gran Colombia, por abrirnos la oportunidad de continuar con los proyectos posgraduales mediante las facilidades de pago y descuentos ofrecidos; y en especial por su apoyo y todas sus orientaciones brindadas a lo largo de la Maestría.

### **Agradecimientos**

A las personas que actualmente son trabajadores o miembros de la “Fundación Hombres de Valor”, que participaron con entusiasmo en las actividades de aprendizaje propuestas. Especial agradecimiento a los jóvenes miembros de la fundación y a sus familias, por su apoyo y por permitir el desarrollo del proceso durante el trabajo de investigación que da origen al presente trabajo de grado de Maestría en Educación.

## Tabla de contenido

<b>RESUMEN .....</b>	<b>8</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1.....</b>	<b>16</b>
<b>PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>16</b>
JUSTIFICACIÓN .....	16
CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	18
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN .....	20
HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN .....	21
OBJETIVOS .....	21
<i>Objetivo General.....</i>	<i>21</i>
<i>Objetivos Específicos.....</i>	<i>21</i>
CONTEXTO EMPÍRICO DE LA INVESTIGACIÓN .....	22
<b>CAPÍTULO 2.....</b>	<b>26</b>
<b>MARCO DE REFERENCIA.....</b>	<b>26</b>
ANTECEDENTES.....	26
<i>Antecedentes en el contexto distrital .....</i>	<i>26</i>
<i>Antecedentes en el contexto nacional .....</i>	<i>28</i>
<i>Antecedentes en el contexto internacional.....</i>	<i>31</i>
<b>MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....</b>	<b>36</b>
CONSUMO DE SPA .....	36
<i>Educación rehabilitación.....</i>	<i>38</i>
PROCESOS PEDAGÓGICOS EN LENGUA EXTRANJERA.....	39

<i>Producción oral en lengua extranjera</i> .....	41
GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN .....	44
<b>MARCO JURÍDICO-NORMATIVO</b> .....	<b>48</b>
LEY GENERAL DE EDUCACIÓN .....	48
DECRETO 1860 DE 1994 .....	49
LEY DE CONVIVENCIA Y FORMACIÓN DE LOS DERECHOS HUMANOS. ....	49
LEY 1566 DE 2012 .....	50
RESOLUCIÓN 196 DE 2002.....	50
<b>CAPÍTULO 3</b> .....	<b>52</b>
<b>METODOLOGÍA</b> .....	<b>52</b>
<b>ESTRATEGIA DIDÁCTICA DE INNOVACIÓN</b> .....	<b>53</b>
<i>Objetivo General</i> .....	56
<i>Propósitos de aprendizaje</i> .....	56
<b>IMPLEMENTACIÓN DE PILOTAJE</b> .....	<b>56</b>
<b>CAPÍTULO 4</b> .....	<b>65</b>
<b>DISCUSIÓN</b> .....	<b>65</b>
RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN.....	65
ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	73
<i>Producción oral en Inglés</i> .....	76
RECOMENDACIONES .....	81
<b>CAPÍTULO 5</b> .....	<b>83</b>
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>83</b>
<b>LISTA DE REFERENCIA O BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>85</b>
ANEXOS.....	

## Lista de Tablas

<b>Tabla 1</b> .....	42
<b>Tabla 2</b> .....	53
<b>Tabla 3</b> .....	57
<b>Tabla 4</b> .....	58
<b>Tabla 5</b> .....	58
<b>Tabla 6</b> .....	59
<b>Tabla 7</b> .....	60
<b>Tabla 8</b> .....	61
<b>Tabla 9</b> .....	61
<b>Tabla 10</b> .....	62
<b>Tabla 11</b> .....	62
<b>Tabla 12</b> .....	63
<b>Tabla 13</b> .....	65
<b>Tabla 14</b> .....	66
<b>Tabla 15</b> .....	67
<b>Tabla 16</b> .....	69
<b>Tabla 17</b> .....	72
<b>Tabla 18</b> .....	75
<b>Tabla 19</b> .....	77

### Resumen

El presente documento se trata de un trabajo de investigación que analiza las posibilidades pedagógicas y conceptuales de la gamificación en educación como estrategia metodológica para el fortalecimiento de la producción oral en lengua extranjera por parte de un grupo de 19 jóvenes y adultos entre los 18 y 49 años en proceso de rehabilitación por consumo de Sustancias Psicoactivas (SPA), pertenecientes a la “Fundación Hombres de Valor”, ubicada en la ciudad de Bogotá DC. La propuesta ha sido ejecutada siguiendo una metodología descriptivo-cualitativa. Entre los principales resultados del trabajo, se encuentra el hecho de investigar cómo la gamificación en educación favorece los procesos pedagógicos de enseñanza, aprendizaje y evaluación. Además, de interpretar como cualquier proceso educativo mantiene el sentido de un ideal de formación integral de los sujetos, razón por la que esta propuesta puede contribuir significativamente a las labores de rehabilitación por consumo de SPA entre jóvenes y adultos adelantadas por la fundación.

*Palabras clave: Producción oral en inglés, Consumo de SPA, Educación, Gamificación en Educación, Lengua extranjera Inglés, Rehabilitación.*



### Abstract

This document is a research work that analyzes the pedagogical and conceptual possibilities of gamification in education as a methodological strategy to strengthen oral production in foreign language by a group of 19 young people and adults between 18 and 49 years old in rehabilitation process for the consumption of Psychoactive Substances (PAS), belonging to the "Fundación Hombres de Valor", located in the city of Bogota DC. The proposal has been executed following a descriptive-qualitative methodology. Among the main results of the work is the fact of investigating how gamification in education favors the pedagogical processes of teaching, learning and evaluation. In addition, to interpret how any educational process maintains the sense of an ideal of integral formation of the subjects, reason why this proposal can contribute significantly to the work of rehabilitation for SPA consumption among young people and adults advanced by the foundation.

Key words: Oral Production, PAS Consumption, Education, Gamification in Education, English Language, Rehabilitation.

## Introducción

La presente investigación se inscribe en la línea de Género e Inclusión Social en Educación. El documento se encuentra dividido en cinco capítulos que desarrollan los componentes estructurales de la investigación, que consiste en un análisis de las posibilidades que ofrece la gamificación en educación para el fortalecimiento de la producción oral en la lengua extranjera por parte de jóvenes en proceso de rehabilitación por consumo de Sustancias Psicoactivas (SPA) pertenecientes a la “Fundación Hombres de Valor”, ubicada en la ciudad de Bogotá DC.

En el primer capítulo, el lector podrá encontrar los elementos fundamentales del problema de investigación. Se expone una justificación de la propuesta, dando cuenta de las razones de orden social, profesional y pedagógico que enmarcan el trabajo de investigación. Esto, con el fin de definir desde qué perspectiva y bajo qué fundamentos se realiza el mismo. De igual manera se encuentra en este capítulo la formulación del problema y la pregunta de investigación, a saber: ¿Cómo la gamificación como estrategia de aprendizaje ayuda al fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA?, acompañada de una hipótesis de investigación según la cual, la gamificación en Educación ofrece posibilidades pedagógicas, teóricas y conceptuales para contribuir a fortalecer la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA.

De este modo, el objetivo general del trabajo de investigación consistente en analizar las posibilidades pedagógicas que ofrece la metodología de la gamificación en educación para contribuir a fortalecer la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-

adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA. También se encuentran en el primer capítulo los objetivos específicos de la investigación y una breve descripción del contexto empírico de dicha institución. Se exponen así las características de la fundación y de la población con la que se trabaja. Se hace énfasis en el hecho de que el fortalecimiento de la producción oral en la lengua extranjera tiene el único propósito de contribuir de una forma pedagógica, según la visión y la misión institucional de la fundación, a la formación personal en pro de un proyecto de vida digno y saludable

El segundo capítulo del documento corresponde al marco de referencia del trabajo de investigación. En primer lugar, se desarrolla un consolidado de recolección y análisis de información a propósito de los trabajos que, de forma directa o indirecta, abordan el problema de investigación aquí expuesto. La búsqueda del rastreo de antecedentes se ha realizado atendiendo a un criterio espacial. Primero, en el contexto distrital, donde se recopilan los trabajos realizados en Bogotá DC; segundo, los antecedentes en el contexto nacional, donde se reúnen algunos de los trabajos realizados en Colombia; tercero, antecedentes en el contexto internacional. Un hallazgo importante de este rastreo de antecedentes es que, en el contexto institucional, es decir, en la Universidad La Gran Colombia, no se encuentran trabajos de investigación relacionados con la gamificación en educación para este tipo de población. Este hecho debe tomarse como un dato relevante, puesto que demuestra la innovación de la propuesta para el programa de Maestría en Educación.

A su vez dentro de este mismo capítulo también se encuentra el marco teórico y conceptual, en el que se desarrollan las categorías conceptuales constitutivas del trabajo de investigación. De este modo, la primera categoría del trabajo de investigación es el Consumo de SPA (Sustancias Psicoactivas), fundamentada a partir de la normatividad del Ministerio de Salud y Protección Social (2018), en la que se ofrece una explicación sobre las diferentes sustancias psicoactivas y sus consecuencias sobre la salud y la vida humana. Como otro aspecto esencial de la fundamentación teórica, se desarrolla la relación

entre Educación y Rehabilitación, como una subcategoría en relación a la educación y el consumo de drogas, que se logra sobre la base del contenido de los documentos rectores el Ministerio de Salud y Protección Social (2018) y el Ministerio de Educación Nacional (2016), en donde se expone la importancia de la educación para el desarrollo integral, directamente vinculado con las formas de pensar, sentir y actuar de los individuos como sujetos pertenecientes a un entorno social y cultural.

La segunda categoría conceptual es la de Procesos Pedagógicos en lengua extranjera, para lo que se acude a las orientaciones de Palacios (2000), que brinda una definición precisa sobre los procesos educativos escolarizados y no escolarizados con la finalidad de construir conocimientos, en estrecha relación con el desarrollo de la vida humana y la lengua extranjera inglés y el Marco Común Europeo (MEN, 2002), como referencia categórica que define los niveles que contiene la lengua extranjera en cuanto a la producción oral en inglés.

La tercera categoría conceptual es la gamificación en Educación desarrollada a partir de lo expuesto por Kapp (2012), uno de sus mayores exponentes, que argumenta que la gamificación es un proceso del pensamiento por medio de una mecánica lúdica y de juego, que busca atraer a los usuarios y permitir que resuelvan problemas en diferentes contextos. Esta categoría ofrece múltiples aportes, pues se trata de una serie de estrategias lúdicas que pueden ser usadas para aprender de una forma dinámica y flexible.

Por último, hay una breve descripción del marco jurídico-normativo del trabajo de investigación, es decir, el conjunto de normas y leyes que de modo directo e indirecto enmarcan la temática y el objeto de estudio de la presente propuesta. Primero, se ha acudido a la “Ley General de Educación” (Ley 115, 1994), para comprender la importancia de la educación como un proceso de formación permanente bajo su concepción integral en pro de la vida y la dignidad humana. Por su parte, el Decreto 1860 de 1994, en articulación con la Ley mencionada, brinda las orientaciones y especificaciones para encaminar los modelos educativos en Colombia. Se trata entonces de la orientación frente a los

currículos, planes de área, competencias de aprendizaje, etc., todo esto atendiendo al entorno social, cultural y tecnológico de las instituciones y la comunidad educativa.

La “Ley de convivencia y formación de los derechos humanos” (Ley 1620 de 2013), decreta los fundamentos y el ejercicio para la formación de los derechos humanos a partir de la implementación de estrategias orientadas al desarrollo de las habilidades emocionales, cognitivas y comunicativas. Esta norma brinda las pautas para que el proceso de formación tenga un sentido de compromiso con todas las dimensiones humanas.

En cuanto a la integridad y formación en los procesos de rehabilitación para personas que consumen SPA, la Ley 1566 de 2012, despliega una serie de recomendaciones para atender de manera integral a las personas que desean iniciar procesos de rehabilitación por consumo de SPA. Por último, la Resolución 196 de 2002 brinda los lineamientos que regulan la calidad del servicio por parte de las entidades públicas y privadas, en relación con el tratamiento de rehabilitación integral para los pacientes en proceso de rehabilitación por consumo de SPA.

El tercer capítulo del presente trabajo expone los elementos del diseño metodológico de la investigación. Se tiene en cuenta que es una investigación acción participativa y que el paradigma utilizado es el interpretativo, fundamentado desde Selener (1997) citado por Baltazar (2003), cuyo propósito fundamental es que, a través del aprendizaje del entorno y el contexto real de los estudiantes, se pretende hacer una transformación en las prácticas docentes, hacia un abordaje lúdico y que permita que los estudiantes interactúen en la lengua extranjera generando un aprendizaje significativo y una mayor motivación para aprender la lengua. El enfoque que mejor se adecua a las características del problema de investigación es el cualitativo, desarrollado según las orientaciones de Bonilla y Rodríguez (2005). El método utilizado es el descriptivo-cualitativo, para el que se siguen las pautas metodológicas establecidas por Hernández et al., (2014). Algunas de las técnicas utilizadas corresponden a la

exploración temática, el diseño y el trabajo de archivo. Por su parte, los principales instrumentos utilizados son las reseñas académicas, entrevistas semiestructuras y rúbricas de seguimiento.

Existe también en este capítulo un apartado destinado a la explicación de las consideraciones éticas para el desarrollo de la investigación. Se realizó una socialización de la propuesta ante los diferentes estamentos de la fundación, y se contó con el consentimiento informado por parte de los jóvenes que decidieron, voluntariamente, colaborar con el desarrollo de las actividades. Por respeto a los procesos de la fundación, y salvaguardando la identidad de los jóvenes en proceso de rehabilitación, se estableció el compromiso de no realizar ningún tipo de registro fotográfico o audiovisual.

El cuarto capítulo de este documento corresponde a la discusión, en donde se exponen los resultados de la investigación, la propuesta diseñada, el análisis de los resultados, las recomendaciones y, finalmente, las conclusiones a las que se ha llegado tras el proceso de investigación. En el primer apartado de este capítulo se presentan los resultados obtenidos, entre los que se destacan la pertinencia de la gamificación en Educación para el fomento de la participación por parte de los jóvenes de la fundación en relación con el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés).

Del desarrollo del trabajo de investigación, y en coherencia con el diseño metodológico, se logró el diseño de una propuesta didáctica basada en la gamificación en educación que contribuye al cumplimiento del objetivo general del trabajo de investigación. La propuesta cuenta con una secuencia didáctica que se acompaña de rúbricas de seguimiento que promueven la autonomía en cuanto a los progresos y logros establecidos. Otro resultado significativo tuvo que ver con la implementación de pruebas piloto que permitieron evidenciar la pertinencia de la metodología propuesta.

En el apartado del análisis de los resultados, el lector podrá identificar la pertinencia e innovación de la gamificación en Educación en particular, para el desarrollo de procesos pedagógicos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en la lengua extranjera. De igual manera, se demuestra el carácter

innovador de la propuesta de investigación al implementar dichas estrategias en el contexto de procesos de rehabilitación por consumo de SPA.

Como último capítulo del trabajo de grado se encuentran las conclusiones de la investigación. Quizá, la más importante es que la educación, independientemente del campo del saber o del conocimiento al que se adscriba, no puede ni debe abandonar el ideal de formación integral, sobre la base del reconocimiento de la diversidad y del respeto por el derecho a la inclusión social y cultural.

En la parte de los anexos, el lector podrá encontrar un modelo de los diferentes instrumentos utilizados, así como la totalidad de la propuesta didáctica diseñada y el modelo del consentimiento informado que firmaron los jóvenes miembros de la fundación que colaboraron de manera voluntaria en el proceso.

## CAPÍTULO 1

### Problema de Investigación

#### Justificación

A continuación, se exponen las razones que justifican el desarrollo del presente trabajo. Los argumentos se presentarán desde las perspectivas profesional, social y pedagógica. En primer lugar, desde el área de la docencia de inglés es pertinente el desarrollo de una propuesta de investigación fundamentada desde la contribución de un aprendizaje significativo de la lengua extranjera a través de didácticas gamificadas dirigidas hacia la población adulta y poder contribuir y apoyar los procesos de formación integral en cualquier ámbito desde los propios conocimientos y habilidades, tal como lo manifiesta el Ministerio de Educación Nacional en los “Lineamientos curriculares de Idiomas extranjeros”(pág. 3).

Es preciso mencionar que el trabajo se inscribe en la línea de investigación “Género e inclusión social en educación” de la Universidad La Gran Colombia. Es desde el enfoque de esta línea y de la realización personal como profesional que surge el devenir y la convicción por contribuir de manera significativa en la formación y el desarrollo de vidas que no necesariamente tienen el acompañamiento y la orientación de instituciones formales de educación. Entonces, con la “Fundación Hombres de Valor”, las prácticas docentes que son llevadas a cabo por la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD y desde los programas y procesos de formación que ofrece, se ha establecido una visión integral e inclusiva en cuanto a sus procesos pedagógicos y metodológicos, buscando rescatar el sentido de un proyecto de vida y un desarrollo integral por parte de jóvenes y adultos en proceso de rehabilitación por consumo de SPA.



Desde el ejercicio práctico puede afirmarse que los procesos de rehabilitación son sin duda un puente que comunica las expectativas de vida y una vida digna y saludable. Se trata de procesos de formación para hacer de este un escenario de inclusión y participación para una población vulnerada por el consumo de SPA (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018). A los hombres y mujeres que asisten a la fundación se les considera, más que usuarios, miembros de un proceso de transformación que se piensa a través de las prácticas y las vivencias, el porvenir, el renacer de las expectativas y los sueños, a través de un proceso espiritual, educativo y psicológico que busca brindar herramientas de vida para que logren alcanzar sus metas, esto visto desde el objeto social y el marco normativo de la fundación (Fundación Hombres de Valor [HDV], 2023).

Desde el ámbito pedagógico, el trabajo se desarrolla como una necesidad de carácter didáctico, específicamente como una posibilidad de contribuir en los procesos de enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera (inglés), en congruencia con los lineamientos y orientaciones de la educación del siglo XXI. Se trata entonces de una educación al servicio de la dignidad humana. Para innovar y participar de estos procesos es esencial apropiarse de nuevas metodologías de aprendizaje, que son actualmente una de las mejores herramientas didácticas para la apropiación del conocimiento, por lo tanto, se busca hacer uso de la gamificación en educación para contribuir a la adquisición de nuevos conocimientos y el fortalecimiento de producción oral en la lengua extranjera y lograr un aprendizaje significativo y funcional en este tipo de población.

Finalmente, se busca fomentar la enseñanza de la lengua extranjera por medio de herramientas no tecnológicas teniendo en cuenta la condición de internado de los participantes, ya que ellos no cuentan con ningún dispositivo electrónico de comunicación y su único contacto con el exterior es por medio de un televisor ubicado en el cuarto piso de la casa donde habitan, es así como los talleres se plantean desde un ámbito lúdico y didáctico con un mínimo uso de tecnología con el fin de realizar un aporte educativo y un estímulo para continuar con sus estudios y lograr el interés en aprender inglés, de

allí se enmarca la ruta para la presente investigación a través de mecánicas de juego que permitan que los participantes se interesen en el aprendizaje significativo de la lengua. Es necesario aclarar que esta investigación no pretende dar cuenta de un cambio social, indagaciones psicológicas, tampoco revisión de problemas sociales desde un punto de vista antropológico o sociológico, sino evaluar el impacto y pertinencia de llevar la lengua extranjera a través de estrategias gamificadas en el mejoramiento de la producción oral, teniendo en cuenta que los participantes son consumidores de SPA en proceso de rehabilitación.

De este modo, se concluyen los motivos que justifican el desarrollo de la propuesta de investigación, y se espera que los mismos sean suficientes para comprender cuán importantes son los miembros de la fundación, pues el trabajo se realiza por y para ellos, casi que como una primera posibilidad de contribuir directamente en sus procesos formativos y en el acercamiento a las dinámicas sociales y culturales en función de una vida digna y saludable, tal como lo plantea la fundación Hombres de Valor en su misión (HDV, 2023).

### **Caracterización del problema de investigación**

Abordar el problema de investigación implica comprender el fenómeno del consumo de SPA como una problemática que incide en la formación social y cultural en jóvenes y adultos de entre 18 y 49 años. Según una encuesta nacional de consumo de sustancias psicoactivas, implementada por el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), realizada a 3.500 jóvenes con edad entre los 18 y 25 en el año 2020 en la ciudad de Bogotá DC, el 20% afirmó tener o haber tenido prácticas de consumo de SPA, cifra que en comparación con estadísticas arrojadas con la aplicación de la misma encuesta en años anteriores, evidencian que el consumo de SPA en la población juvenil y adulta ha crecido de manera significativa en los últimos tres años (DANE, 2020).

Como una forma de intervenir en la dependencia del consumo de SPA y contribuir en un proceso de formación integral de la persona, las acciones gubernamentales promueven el acompañamiento y la orientación de estas prácticas por medio de instituciones fundamentadas en la normatividad vigente en todo lo referente al proceso de rehabilitación (Ministerio De Salud y Protección Social (MPS), 2016). Sin embargo, existen instituciones jurídicas que, sin ánimo de lucro, tienen como misión apoyar los procesos de desarrollo para las personas que han visto afectada su formación social y cultural a causa del consumo de SPA, ejemplo de ello son las fundaciones, que, a través de sus programas de formación, brindan nuevas posibilidades para que sus miembros se reintegren a las prácticas sociales de una forma sana y saludable.

En este sentido, se destaca el trabajo con compromiso social que se desarrolla desde la “Fundación Hombres de Valor”, fundada en el año 2003, y con el objetivo de brindar tratamientos de calidad con objetivo social a jóvenes y adultos entre los 18 y 49 años que inician un proceso de acompañamiento en rehabilitación por el consumo de SPA. Los miembros de la fundación participan en procesos de formación educativa, cada uno enfocado en el desarrollo de una dimensión o una habilidad; por ejemplo, la formación en matemáticas, filosofía o inglés, en las cual se enseñan los conocimientos básicos y competencias en áreas del conocimiento esenciales para que los jóvenes puedan continuar su formación profesional.

El propósito de la etapa de formación es uno de los logros significativos que buscan alcanzar los miembros de la fundación, se trata de brindarles estudios en educación básica secundaria y educación media, que aporten al desarrollo personal; sin embargo, independiente de ser el logro más importante, los jóvenes de la fundación manifiestan según un reconocimiento exploratorio mediante entrevistas semiestructuras que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la competencia comunicativa oral de la lengua extranjera inglés, los temas son muy básicos, repetitivos o muy duros en ocasiones, situación que debería asumirse como un desafío para quienes imparten estos contenidos, generando así

posibilidades pedagógicas dinámicas y pertinentes para que los miembros logren alcanzar los conocimientos y objetivos propuestos.

Por lo tanto, como formulación del problema de investigación para el presente trabajo se encuentra que, en la “Fundación Hombres de Valor”, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA, los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) cuentan con poco desarrollo de producción oral en los talleres de lengua extranjera, teniendo en cuenta que la población es flotante y que la estadía de ellos en la fundación es temporal y depende de su proceso de socialización y comportamiento, no ven que puedan tener una educación permanente en la lengua, adicional a varios de ellos (8) están allí obligados por las familias o por decisión judicial, lo que ellos llaman “de bloque”. A pesar de ello, dentro de las entrevistas se ve que los participantes se encuentran comprometidos a aprender inglés, quieren viajar a otro país, tener un mejor futuro, una mejor calidad de vida profesional y sienten que si los talleres fueran realizados de forma más didáctica, “se les sacaría más provecho”. Es por esta razón, que a través de la gamificación se busca analizar el impacto que ésta tiene en el aprendizaje de la lengua extranjera y como los miembros de la fundación siendo jóvenes y adultos reciben las diferentes didácticas de juego que se implementan en medio de los talleres con el fin de fortalecer la producción oral en dichas actividades, teniendo en cuenta que en las entrevistas los participantes ven que el aprendizaje por medio de juegos podría ser entretenido, agradable, divertido y alegre, entre otros comentarios, todos de ellos positivos frente a la didáctica gamificada (tablas 15 y 16).

### **Pregunta de Investigación**

Para orientar el desarrollo del proceso se ha planteado la siguiente pregunta de investigación:

¿Cómo la gamificación como estrategia de aprendizaje ayuda al fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA?

### **Hipótesis de Investigación**

Como respuesta tentativa a la pregunta de investigación que orienta el presente trabajo de grado se ha establecido la siguiente hipótesis de investigación:

La gamificación en educación ofrece posibilidades pedagógicas, teóricas y conceptuales para contribuir al fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA.

### **Objetivos**

#### ***Objetivo General***

Analizar las posibilidades pedagógicas que ofrece la gamificación en educación para contribuir al fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, encargada de procesos de rehabilitación por consumo de SPA.

#### ***Objetivos Específicos***

- Fortalecer los procesos de aprendizaje de la producción oral dentro de los talleres de lengua extranjera.
- Caracterizar las actitudes de los jóvenes -adultos (18 a 49 años) de la “Fundación Hombres de Valor” hacia el fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera.
- Evaluar, teórica y conceptualmente, la pertinencia y validez de la gamificación en educación para el fortalecimiento de la producción oral en estudiantes de lengua extranjera.
- Analizar como la incidencia de la gamificación dentro del proceso de aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) en un contexto desescolarizado, se ve reflejada a través de didácticas lúdicas.

### Contexto Empírico de la Investigación

A continuación, este apartado se destina a brindar una contextualización del escenario desde, y para el cual se desarrolla la presente propuesta de investigación. La “Fundación Hombres de Valor” surge de la necesidad de ofrecer procesos de acompañamiento, formación y atención especializada a personas que solicitan tratamiento a causa del consumo de SPA y se encuentra bajo la dirección y coordinación de dos personas que desde hace aproximadamente 20 años tienen la fundación a cargo. La fundación integra a su nombre el lema de “Centro de restauración integral Hombres de valor” Fundación Hombres de Valor (s.f.), entonces, es notable desde un primer acercamiento, que fundada el 7 de enero del año 2003 busca dentro de sus más esenciales objetivos brindar tratamientos de calidad con objeto social.

La fundación cuenta con la misión de reconocer al ser humano como un ente constructor de su vida, además de resaltar la importancia de la función social para la construcción de vidas sanas e íntegras. Por otra parte, la visión de la fundación proyecta para el año 2025 ser una organización líder en todo lo referente al tratamiento integral que se puede brindar a jóvenes consumidores de SPA que deseen participar del proceso de rehabilitación. También se destacan los valores de la fundación que centra su enfoque en enseñar desde lo teórico y lo práctico, aspectos como: inclusión, trato digno y recíproco, el respeto y el diálogo (Fundación Hombres de Valor, s.f.).

Cuenta con tres modelos de tipo de acercamiento a la fundación, la primera le denominan población flotante, ya que está compuesta por habitantes de calle que llegan a la fundación buscando ayuda; la segunda, compuesta por personas que son remitidas por familiares ya sea por comportamiento, tales como hurto, o adicción a alguna sustancia psicoactiva y la tercera, según manifiesta el psicólogo no tan frecuente, las personas traídas por entes judiciales o gubernamentales tales como la Fiscalía General de la Nación o el Bienestar Familiar. Estas personas son internadas e

inician un proceso de resocialización a través de módulos, en un tiempo aproximado de 9 meses internados y 2 meses ambulatorios, y dependiendo del comportamiento de las personas, una buena conducta y la realización de tareas asignadas que se ven reflejadas a través de puntos que van ganando durante la estadía en la fundación, pueden lograr una menor estadía en la fundación y una recuperación más rápida (Anexo 17).

Su proceso de acompañamiento está basado desde el ámbito espiritual, académico y psicológico. Para el primer objetivo, el encargado de la parte espiritual es el director de la Fundación, quien les brinda charlas que les permite tener una visión referente al campo espiritual. En cuanto a los procesos psicológicos, el encargado es el coordinador de la fundación, quien les brinda un apoyo emocional y psicológico dentro del proceso. En el aspecto académico, la fundación busca brindar conocimientos básicos en áreas como; Matemáticas, Filosofía e inglés a través de universidades que, por medio de prácticas pedagógicas universitarias, tengan la posibilidad de impartir estos contenidos y brindarles la oportunidad a los jóvenes miembros de la fundación de continuar con sus estudios y brindarles herramientas educativas que les servirá en un futuro. Dentro de las asignaturas se encuentra inglés como lengua extranjera, donde se les enseñan temas básicos en cuanto a producción oral y gramática, aunque es necesario resaltar que es una población flotante, y que su estadía dentro de la fundación depende de su comportamiento, viendo variabilidad dentro de las clases con respecto a los participantes, por lo tanto, no es posible profundizar en temas de niveles superiores en la lengua extranjero, toda esta información basada en el marco normativo de la Fundación (HDV, 2023) y la entrevista realizada al psicólogo de la fundación (anexo 17).

La Fundación se encuentra ubicada en la localidad octava de Kennedy, barrio Patio Bonito en la ciudad de Bogotá DC. Cuenta con más sedes a lo largo del país, sin embargo, su única sede en Bogotá es la que más demanda trabajo, por ende, se determina como la sede principal. Pareciera que estratégicamente la fundación se instalara de manera intencional dentro de un contexto marginado por

el uso y el expendio de todo tipo de SPA. Dentro del barrio Patio Bonito se desarrollan una serie de dinámicas que desintegran y desvaloran la vida humana; prostitución, expendio de drogas, consumidores de SPA, habitantes de calle y trabajos informales, han hecho del contexto social un escenario de dificultades sociales e individuales, es decir, se generan problemáticas que afectan a toda la comunidad y que a su vez tienen repercusión en la vida propia de cada individuo.

Ahora bien, la Fundación no cumpliría su función si no hubiese tantos jóvenes que buscan asesoría y acompañamiento en su decisión de rehabilitarse. Los usuarios de la fundación son jóvenes y adultos, hombres y mujeres entre 18 y 49 años, que por sus dificultades sociales y emocionales han acudido al consumo de SPA como única salida y forma equívoca de continuar su devenir por la vida, esto ya que por medio de la entrevista semiestructurada desarrollada, los participantes destacan dentro de los principales motivos para iniciar con el consumo de SPA, influencia de malas amistades, curiosidad, depresión, soledad, abandono o la pérdida de un ser querido. La condición socioeconómica de un gran porcentaje de los usuarios se clasifica en el estrato 2 (12), estrato 1 (3), estrato 3 (1) y los demás no responden a esta pregunta (3), según la entrevista desarrollada, es decir, personas que dentro de la escala social padecen algún tipo de ausencia o dificultad para el desarrollo de una vida digna (tabla 13).

El ingreso a la fundación, en su mayoría de casos, se realiza partiendo de una decisión judicial o a la fuerza “de bloque”, según denominación dada por la institución (10), donde los miembros son traídos debido a su mal comportamiento o por tener una adicción ya crónica, en contra de su voluntad y permanecen allí durante un periodo de tiempo hasta que demuestren mejoría; o de forma autónoma y voluntaria (9), debido a que ellos mismos ven en riesgo su propia vida y su propio bienestar y de este modo y por decisión propia, inician los módulos correspondientes para su acogimiento. Esta información se recibe conforme a la entrevista brindada por el Psicólogo encargado de la fundación Hombres de Valor (anexo 17).



En su totalidad, un rango de aproximadamente 50 son los miembros activos actualmente de la fundación, entre los que se cuenta la parte administrativa y secretarías. No existe un documento oficial que sustente dicha información; sin embargo, de acuerdo con el Psicólogo, aproximadamente 30 son los miembros que han seguido fielmente cada uno de los módulos de rehabilitación y formación educativa internos en la fundación (anexo 17).

Los conocimientos y la producción oral en la lengua extranjera se han convertido en temas de sumo interés para los estudiantes, pues se insiste de manera constante en una proyección de vida basada en el desarrollo y la práctica de una lengua extranjera como aspectos que demandan laboral y profesionalmente la proyección de vida. El hecho de que los estudiantes cuenten con pocos conocimientos básicos en inglés no es inconveniente para los practicantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD que dictan este contenido en la fundación, por el contrario, es una fuente de motivación para llegar de manera más divertida y dinámica a los aprendices. Esto reúne una gama de oportunidades que motivan a innovar en las metodologías aplicadas para lograr que los miembros de la fundación participen de forma activa y logren un aprendizaje significativo. Es importante mencionar que los estudiantes no tienen ningún acceso a tecnología por lo que para quien escribe estas líneas, se convierte en un reto al hecho de implementar una estrategia gamificada que vaya más allá del uso de las Tecnologías de la Información (TIC).

## CAPÍTULO 2

### Marco de Referencia

#### **Antecedentes**

El presente capítulo está dedicado a la recolección de información y análisis de esta respecto de los documentos que de un modo directo o indirecto tienen relación con la propuesta que aquí se desarrolla. Para una mejor apreciación de los trabajos se ha realizado la búsqueda y hecho el respectivo análisis desde la lógica de búsqueda de documentos en el escenario distrital, nacional e internacional. En este procedimiento se incluye también la indagación de documentos a nivel institucional, es decir, aquellos documentos realizados directamente desde la Universidad La Gran Colombia; sin embargo, tras realizar una búsqueda rigurosa se encontró que no existen o no se han desarrollado trabajos que aborden la propuesta aquí expuesta de algún modo.

#### ***Antecedentes en el contexto distrital***

En primer lugar, Rativa (2021) en *“Estrategia metodológica orientada desde la Gamificación para la promoción de hábitos saludables, en la comunidad del Barrio Diana Turbay de Bogotá D.C.”* propone la elaboración de una propuesta metodológica utilizando la Gamificación para propiciar hábitos saludables en una población específica de 8 personas entre los 15 y 55 años, al sur de Bogotá DC, durante el tiempo de la pandemia por el virus Covid 19. Su problemática principal se basa en las restricciones y recomendaciones de aislamiento dadas por el Ministerio de Salud y Protección Social, y los hábitos tanto alimenticios, físicos y mentales que las personas deberían implementar en sus hogares con el fin de prevenir el sedentarismo y fomentar un estilo de vida saludable en medio de la contingencia por el virus existente a nivel mundial.

Si bien el trabajo no tiene como objetivo fortalecer competencias desde el campo de la educación formal, sí tiene como propósito potenciar habilidades y hábitos diarios para contribuir a la mejora de las condiciones de salud de la población en cuestión. En este sentido, la gamificación es una técnica didáctica de aprendizaje que permite a la autora ir evaluando cada uno de los procesos y el resultado final de la propuesta. Un aporte al que contribuye el trabajo de Rativa (2021) es el procedimiento realizado y las técnicas lúdicas empleadas para que a través del juego los miembros del estudio aprendan y desarrollen hábitos atendiendo a la diversidad en los procesos de aprendizaje. La gamificación es precisamente una herramienta que sirve a la pluralidad de metodologías de aprendizaje, permitiendo que en un mismo escenario se puedan desarrollar diversos procesos que atiendan a un mismo fin.

Segundo, en *Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación Primaria* Prieto (2019) realiza un rastreo de los resultados obtenidos en 182 niños y niñas de 5 a 11 años en una institución educativa. En este trabajo, Prieto (2019) propone analizar todos los factores que se involucran al aplicar en el aula sistemas gamificados en educación primaria, teniendo en cuenta que una de las principales problemáticas es que los docentes todavía tienden a discernir en el concepto de gamificación o el uso de la tecnología dentro de sus aulas. Las actividades son un recurso de motivación para los niños y niñas teniendo en cuenta que su capacidad de atención es muy mínima y que los métodos tradicionales no logran captar la atención de los estudiantes en medio del aprendizaje, por lo tanto, la gamificación aporta un grado de “curiosidad” y “entusiasmo” que mantiene al estudiante a la expectativa de conceptos nuevos logrando un aprendizaje realmente significativo.

Adicionalmente, la autora muestra que dentro de las actividades gamificadas tanto los estudiantes como los profesores encuentran la innovación y la motivación como parte fundamental, dejando de lado la monotonía de los textos, a través de un mejor pensamiento crítico y compromiso hacia las clases, lo que conlleva a unos mejores resultados tanto académicos como motivacionales

dentro de las clases. Por último, la autora concluye que el protagonismo es de los estudiantes, por lo tanto, este tipo de metodologías deberían ser implementadas con el fin de romper esquemas tradicionales y esquemáticos que no permiten que niños y niñas generen un pensamiento crítico y a su vez no estén motivados a aprender por las estructuras ya existentes a nivel educativo.

Tercero, el trabajo *Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera*. En él, Jiménez y Cristian (2019) encuentran que la institución educativa donde realizan la investigación, con proyección de bilingüismo en las materias de artes y ciencias naturales, presenta una problemática en sus estudiantes a la hora de comunicarse en inglés por falta de fluidez por timidez y falta de vocabulario y estructuras gramaticales como problemática principal. Por esta razón, los autores proponen la gamificación como una posibilidad didáctica que invita al estudiante a estar más seguro consigo mismo a la hora de comunicarse en inglés, ya que por medio de este tipo de estrategias didácticas gamificadas el estudiante está más motivado a hablar en inglés sin miedo a cometer errores en medio de los juegos en un ambiente de aprendizaje como lo es el colegio.

En este sentido, para el desarrollo y aprendizaje de una nueva lengua extranjera, los autores proponen que la gamificación permite el desarrollo de la creatividad y la expansión del conocimiento sin límite alguno; además, la aprehensión de la lengua extranjera de una forma indirecta y no directa; esto significa que no necesariamente el estudiante deba participar de una actividad constante para que los conceptos y la morfología de un lenguaje tenga su comprensión. Como un aspecto significativo que sin duda contribuye al desarrollo del trabajo que aquí se elabora, tiene que ver con las dinámicas que a través de la gamificación permiten que los estudiantes fortalezcan sus destrezas en el habla.

### ***Antecedentes en el contexto nacional***

Desde la Universidad ICESI en Cali, Colombia, se desarrolló el proyecto *Desarrollo de una propuesta de gamificación para entornos educativos*. Aquí Martínez & Valencia (2020) evidencian como

problemática principal la falta de motivación y compromiso a la hora de aprender habilidades para la vida en un colegio privado de Cali, ya que se fomentan estrategias tradicionales de enseñanza, basadas en la transmisión de saberes, clases magistrales y no reconocer al estudiante como individuo, por ello proponen la gamificación como una estrategia didáctica que a través de la clase “Proyecto de Vida”, buscan desarrollar y fortalecer las habilidades necesarias para la resolución de conflictos, por medio del reconocimiento del otro y mejorar las habilidades sociales tales como el diálogo con el otro, la solidaridad, el poder de la escucha y la toma de decisiones en medio de los retos.

Un aporte significativo de la gamificación en este tipo de ejercicios se relaciona con los intereses propios y las metodologías escogidas y asequibles para todo el grupo de trabajo. Siendo la motivación de los estudiantes el elemento fundamental en el trabajo de Martínez & Valencia (2020), pues desde el desarrollo de su trabajo es notable que la gamificación origina posibilidades de aprendizaje que más allá del conocimiento suscitan el placer y el interés individual por aprender el valor del otro. Este trabajo articulado al ámbito de la educación amplía las posibilidades pedagógicas que como docentes se tienen para que emerja el deseo por los contenidos académicos de una manera divertida y diferente. Como conclusión, las autoras encuentran que la gamificación dentro del aula de clase genera un aprendizaje significativo y es una herramienta que aparte de lograr alcanzar los logros propuestos, motiva a los estudiantes a participar y comprometerse con las actividades a su vez que aprenden y generan impacto positivo en los demás.

Otro de los trabajos, *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas*, López (2021) hace énfasis en como la falta de motivación de los estudiantes en la asignatura Medicina Deportiva se ve reflejada en las notas obtenidas y en la falta de compromiso de estos para asistir y cumplir con los objetivos propuestos para esta asignatura. Por lo tanto, busca mejorar los procesos de enseñanza con el propósito de lograr un aprendizaje significativo a través de un

diseño pedagógico didáctico gamificado que logre desarrollar en los estudiantes la motivación y la atención que se necesita.

El trabajo de López (2021) enriquece las posibilidades pedagógicas que se pueden desarrollar articulando la gamificación con metodologías activas, como, por ejemplo: Aprendizaje Basado en Casos, Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Retos. La articulación de estas pedagogías en los procesos académicos, para el caso del trabajo de López, ha permitido que más allá del aprendizaje significativo, los estudiantes se articulen con nuevos procesos que se salen del marco de lo tradicional y centren su fundamento en las metodologías actuales con apoyo de la tecnología, ya sea que se centren en clases presenciales o en medio de la virtualidad. En conclusión, la autora expone la necesidad de la aplicación de estrategias didácticas donde el estudiante tenga una alta participación, que permitan que se aborden los temas de una manera lúdica y que genere en los estudiantes, la motivación, atención y compromiso de los estudiantes frente a la materia Medicina Deportiva, con el propósito de lograr mejores resultados académicos y un aprendizaje significativo.

El siguiente documento es *La gamificación como estrategia metodológica en la adquisición de vocabulario en inglés para estudiantes de grado décimo*. En él, Álvarez (2021) encuentra como problemática principal la falta de comunicación debido a que los estudiantes cuentan con poco vocabulario en inglés y por lo tanto la autora desarrolla una propuesta pedagógica que facilita a los estudiantes de grado décimo la adquisición de este haciendo uso de la gamificación, con la cual se busca fortalecer las palabras aprendidas por medio de asociaciones categóricas a través de su propia cotidianidad y entorno social. La propuesta lleva por nombre “El salón de la fama del Rock n’ Roll”.

Con los recursos que ofrece la gamificación, la autora propone dos actividades a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), llamado MyClassGame que incluye: ejercicios de comprensión de lectura, vocabulario, estos enfocados en el manejo del dinero. Cada uno de los juegos tiene un objetivo principal que engloba el nivel pragmático, lingüístico y sociolingüístico, adicional a los recursos utilizados

en cada una. A pesar de la variedad que se expone en cuanto a contenidos y posibilidades aprendizaje a través de la gamificación, un elemento primordial que apoya la consolidación del presente trabajo se realiza durante el confinamiento por el virus Covid 19 y esto limita el tiempo y las estrategias de entrega de las actividades desarrolladas. La autora ha propuesto una mediación didáctica que va articulada entre las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y la gamificación a través de entornos virtuales.

Como conclusión de este trabajo, es evidente el cambio que presentan los estudiantes al insertar dentro de las clases tradicionales de inglés, un juego virtual, tanto a nivel motivacional como académico, demostrando que la gamificación en las aulas es una alternativa didáctica que estimula la participación activa y el aprendizaje significativo en los estudiantes, en especial en el área de inglés.

#### ***Antecedentes en el contexto internacional***

En primer lugar, Pinilla (2020) propone *la gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en educación infantil*. Esta iniciativa nace debido a la falta de articulación del conocimiento científico y la actual metodología de enseñanza-aprendizaje, a su vez de la necesidad de que las clases impartidas en la materia se centren en la motivación y el interés de los niños y niñas al tiempo que aprendan a través del juego las concepciones científicas que se desarrollan por medio de la gamificación, además que se logre un aprendizaje significativo y se construyan habilidades tanto emocionales como sociales. La autora propone la estrategia gamificada “una aventura de altura” basada en la película UP y la articulación de los Procesos Basados en proyectos (ABP) junto con la gamificación para el reconocimiento del aprendizaje científico y el desarrollo de habilidades socioemocionales.

Lo interesante de este trabajo es la manera en cómo Pinilla (2020) propone el desarrollo de clases de ciencias a través del juego y el desarrollo de proyectos lúdicos que involucren, por ejemplo: experimentos científicos con materiales básicos, reconocimiento del aire y sus componentes, la composición de las nubes, entre otras; además de adquirir autonomía en los ejercicios académicos y

potenciar habilidades comunicativas de la expresión oral. Este último aspecto, visto desde las actividades y metodologías propuestas por la autora para alcanzar los objetivos de la propuesta de intervención, permiten a quién redacta estas líneas ampliar el espectro de posibilidades para implementar en la propia propuesta, por ejemplo, para potenciar la comprensión y la expresión en la lengua extranjera inglés. Como conclusión a este trabajo, la autora propone un cambio de metodologías de enseñanza enfocando al estudiante y sus propios intereses, dejando de lado las clases magistrales y dándole más protagonismo a las nuevas tecnologías y la infinidad de posibilidades a la hora de impartir una clase, por medio de la implementación de lúdicas que fomenten la curiosidad de los niños y niñas de esta nueva generación.

Segundo, Molina et al (2021) en *La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés* analizan la gamificación como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés. El principal elemento que se debe considerar es el uso de la gamificación para despertar el interés en los estudiantes de aprender una nueva lengua, cualquiera que sea. Este proceso es indispensable que se desarrolle a través de espacios dinámicos que incluyan juegos e interacción del estudiante con el juego y con el contenido a aprender. Como una manera de compartir las posibilidades metodológicas que ofrece la gamificación, los autores desarrollan un marco óptimo “gamificado”, este involucra: primero, que exista una definición en los objetivos que se desean alcanzar; segundo, delimitar los aprendizajes y las actitudes que se esperan de quienes aprenden; tercero, hacer un diseño de la secuencia y ciclo de las actividades programadas; cuarto, incluir la gamificación en un escenario diverso con diferentes metodologías para atender a la diversidad del grupo; quinto, tener presente la realidad y el contexto educativo (Molina et al, 2021). Así, es notable que la gamificación ofrece una amplia variedad de herramientas para la enseñanza y el aprendizaje de los temas a fines.

Finalmente, en la Tesis Doctoral titulada *Gamificación aplicada a la educación para la salud de adolescentes con el diagnóstico de Diabetes Mellitus tipo 1*, de la Universidad de Valencia, García (2019)



desarrolla un programa de Educación para la Salud (EPS), aquí evidencia como problemática principal la falta de motivación y la falta de desarrollo de competencias socioemocionales, fundamentando la necesidad de capacitar a los jóvenes en su propio bienestar personal y social, y la importancia de tener una adecuada alimentación, ejercitarse y aplicarse adecuadamente la insulina en medio de su tratamiento por el diagnóstico de base, la metodología aplicada es la gamificación, con el fin de fomentar aptitudes y actitudes saludables que servirán para toda su vida. A través del recurso de gamificación, la autora plantea una serie de actividades que cuentan con tres ejes principales que las caracteriza, salud comunitaria, salud personal y salud cognitivo-emocional. Por ejemplo: la libertad en la participación del juego; no hay límite de tiempo para cada actividad, ya que el propósito es cumplir con cada misión; y ganar insignias de acuerdo con el comportamiento y hábitos que vayan desarrollando a lo largo del juego; entre otras.

Lo interesante del trabajo de García (2019) es la articulación de la gamificación a través de contenidos virtuales y los conocimientos que se desean que los estudiantes aprendan. Sin duda, un atractivo para los estudiantes es la participación y el aprendizaje con el uso de herramientas interactivas como Wix, redes sociales tales como Twitter y juegos enfocados en la educación terapéutica, entre otras, la ruleta de palabras y crucigramas, propician la motivación y el aprendizaje significativo de los participantes. Como conclusión, la autora define que la gamificación fue idónea y se denotan resultados positivos tanto a nivel actitudinal como motivacional, además que los participantes aprendieron la responsabilidad y las implicaciones que conllevan buenos hábitos saludables. Si bien el trabajo en mención se dirige específicamente al sector de la salud, existen en él, factores que pueden ser aplicados en una clase de cualquier nivel académico a través de la diversión, compromiso y cumplimiento.

Al hacer revisión de los antecedentes, se concluye que la gamificación concibe el uso de los juegos para el proceso de enseñanza y aprendizaje en cualquier nivel educativo y desde cualquier contenido de interés. Uno de los mayores objetivos en la implementación de la gamificación es hacer del

aula de clase un escenario interactivo y divertido que atraiga a los estudiantes a aprender de una forma diferente. Algunos de los trabajos están enfocados a utilizar la gamificación desde un ámbito virtual, o simplemente con la ayuda de juegos de mesa, música, o cualquier recurso sea tecnológico o no.

En la gamificación los conocimientos son aprehendidos de forma divertida, incluyendo la participación integral de los estudiantes y permitiendo que el aula de clase se transforme en un ambiente de interacción e incluso de colaboración. Es importante no olvidar las mecánicas de la gamificación para la implementación de propuestas de aprendizaje, pues el propósito es que desde un nivel de complejidad de menor a mayor grado los estudiantes se motiven por alcanzar sus recompensas, desafíos a través de misiones o retos que les permiten competir sanamente en un ambiente escolarizado.

Otro aporte significativo es la importancia de crear secuencias de aprendizaje según el grado de dificultad del tema que ven los estudiantes, es decir, se plantean las actividades con sus respectivos objetivos de aprendizaje, metodología de aplicación, duración de la sesión, recursos utilizados y más importante aún, las reglas del juego. Para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés, los autores de los diferentes trabajos donde se ve la gamificación concuerdan que los contenidos se rigen por los conceptos y contenidos más básicos e implementar métodos de evaluación para que se pase a un tema de mayor complejidad. Entonces, la gamificación es una estrategia rica en posibilidades metodológicas que motiva a los estudiantes a aprender significativamente de una forma divertida.

Sin embargo, dentro de las búsquedas teóricas revisadas tanto a nivel nacional como internacional, no se ofrece ningún tipo de información y vinculación de la gamificación para la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés en jóvenes y adultos en procesos de rehabilitación por el consumo de SPA. Por esta razón, el presente documento se convierte en un proyecto de investigación que plantea una nueva visión de la gamificación basándose en una

problemática social como lo es el consumo de drogas psicoactivas y alucinógenas, que no ha sido antes estudiada.

## Marco Teórico-Conceptual

### Consumo de SPA

Es indispensable comprender qué son las SPA (Sustancias psicoactivas) debido a que, dentro de la población de estudio, esta es la principal razón por la que se encuentran en la Fundación Hombres de Valor. Según la normatividad del Ministerio de Salud y Protección Social (2018) se denominan sustancias psicoactivas a “aquellas sustancias que una vez introducidas, (ingerida, fumada, inhalada, inyectada entre otras), en el organismo producen alteración del sistema nervioso central en la persona, estado que por su excitación causa una modificación en el funcionamiento de la mente, los procesos cognitivos y sentimientos” (p. 07).

Esto significa que en el consumo de SPA existe un estado de alteración de la conciencia que cambia la perspectiva de la realidad de manera concreta y abstracta. El consumo de SPA no solamente afecta la conciencia de la persona, sino que también se compromete la conducta, las relaciones interpersonales, los ambientes académicos y laborales y la salud de la persona.

Además de los daños que ocasiona en el cuerpo y en el funcionamiento vital de la persona en su diario vivir. Para el Ministerio de Salud y Protección social las SPA al generar dependencia, inician un deterioro masivo sobre la vida humana “la dependencia tiene características como no tener dominio sobre la sustancia, como por ejemplo para finalizar con el consumo, o los consumos matutinos, o desvincularse de actividades cotidianas a causa del consumo” (p.07). Para el Ministerio de Salud y Protección Social (2018) existen riesgos mayores ocasionados por el consumo de SPA, entre ellos: comportamiento agresivo, conductas de baja tolerancia y autoestima, estos vistos desde las implicaciones individuales.

Desde el aspecto social, se debe a la falta de orientación, la poca supervisión por parte de los adultos en el hogar, el involucrar de manera directa al individuo con estos ambientes, ya sea porque alguno de sus familiares lo haga o simplemente no se le supervisen los espacios de ocio. También factores sociales como el uso inadecuado de las redes sociales, la desinformación y la violencia del entorno escolar determinan de manera directa el actuar del individuo (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018).

El consumo de SPA es un determinante real que está deformando de manera denigrante la vida de muchas personas en todo el mundo, por ello, se han generado políticas gubernamentales en pro de la vida, con el fin de controlar su consumo, por ejemplo, para el caso de Colombia el Ministerio de Salud y protección Social lo notifica de la siguiente manera:

La Ley 1566 de 2012, define el consumo de sustancias psicoactivas como un asunto de salud pública, el cual requiere la atención integral desde los procesos de promoción de la salud, hasta la rehabilitación en los casos que se requiera y acorde con las particularidades y características de las personas y las comunidades (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018, p. 09).

La atención integral es indispensable, pues se trata de la vida y la salud de un ser humano; sin embargo, como ya se ha mencionado, factores como el proyecto de vida de una persona pueden verse comprometidos por el consumo de SPA, el propósito entonces es, que así como existen entidades que se encargan de orientar para la prevención del consumo de SPA, también surjan otras que se propongan intervenir en las personas que de algún modo u otro han afectado de manera negativa algún proceso o campo de realización de su vida por este consumo; es decir, personas que ya han estado bajo los efectos a largo plazo y que buscan ayuda para una recuperación óptima de su salud y de sus vidas, para ello es indispensable la educación rehabilitación que a continuación se abordará.

### ***Educación rehabilitación***

En el concepto de educación, en su desarrollo es fundamental asistir a factores sociales, políticos, económicos y culturales en el individuo. Se trata de un proceso que involucra no sólo a la educación institucional y sus metodologías, sino a una sociedad en general, pues la educación es la base sustancial para la formación del sujeto de manera integral como agente social e individual.

Si bien el consumo de SPA tiene repercusiones tanto físicas como de conducta en el ser humano, que sin duda afectan su desarrollo íntegro, social y emocional, el propósito de la rehabilitación tiene que ver con el reconocimiento de que a través de metodologías y acompañamientos la persona pueda suspender la dependencia ante el consumo e introducirse nuevamente en las dinámicas de la cultura (Ministerio de Salud y Protección Social, 2018). Por tanto, la educación rehabilitación debe ser un proceso de contribución a una plena integración social, esto bajo la supervisión de los profesionales en el diagnóstico y en el acompañamiento en formación.

Por otra parte, la elaboración de una propuesta de intervención realizada por López (1993) trata sobre algunos procesos fundamentales durante el proceso de rehabilitación, por ejemplo: intervenir el contexto de la persona como una forma de identificar los espacios sociales, las personas con las que convive, las dinámicas de sus relaciones interpersonales, todo esto con el propósito de iniciar un cambio en las conductas, tanto de las personas que necesitan rehabilitarse como con las que se encuentran en su entorno. Para ello se precisa que exista transparencia en la información de lo que se propone hacer y la ayuda externa que se requiere para alcanzar los objetivos.

Además de involucrar la relación de la persona con lo externo, es indispensable realizar una intervención sobre la persona en sí, promoviendo el poder conocer a fondo los intereses, gustos, habilidades y expectativas de la persona en relación con su futuro y todos los ámbitos de su vida posibles. Además de intervenir, es importante crear ambientes dinámicos y de conocimiento que

despierten el interés por nuevos aprendizajes y habilidades, quizá, que en muchos casos son inexplorados en su totalidad (López, 1993).

El ejercicio de rehabilitación debe ser trabajado desde las instituciones profesionales con personas competitivas en el campo. El propósito es tener conocimiento sobre la complejidad que aborda el consumo de SPA en una persona, pero también tener las habilidades para su respectivo tratamiento, López (s.f.) lo define en sus palabras:

(...) la rehabilitación así, como un proceso de aprendizaje, el empeño por operativizarla es un lugar de encuentro entre distintos profesionales de las Ciencias Humanas. La aportación de la educación, además de intervenciones específicas, como programas de alfabetización y enriquecimiento instrumental, consiste en diseñar una programación individual para que la persona crónica alcance los objetivos establecidos por el equipo de trabajo y en establecer las estrategias de aprendizaje básicas y los procedimientos adecuados para alcanzarlos (p. 290).

En conclusión, intervenir para la enseñanza y el aprendizaje de nuevos conocimientos y habilidades en personas en rehabilitación, implica la cooperación de todo un sistema de vertientes que, unidas entre sí, optimizan los resultados y favorecen en el proceso; se trata entonces, de los esfuerzos brindados en la educación, la salud, el acompañamiento social y la motivación. Bajo un trabajo recíproco, fundamental es que la persona empiece a generar conciencia de sí sobre el consumo y los efectos de esta en su cuerpo, conducta, sentimientos y la relación con los demás.

### **Procesos Pedagógicos en Lengua Extranjera**

Es preciso iniciar con una definición acerca del sentido de los procesos pedagógicos en el campo de la educación, para ello Palacios (2000) realiza una reflexión de la educación definiendo los procesos pedagógicos como “Conjunto de prácticas, relaciones intersubjetivas y saberes que acontecen entre los

que participan en procesos educativos, escolarizados y no escolarizados, con la finalidad de construir conocimientos, clarificar valores y desarrollar competencias para la vida en común” (p. 11).

En ese sentido, es claro que los procesos pedagógicos tienen un deber ser en sí que se compromete de una u otra manera con el porvenir de cada vida humana, atendiendo así a su cultura, contexto social, incluyendo el aprendizaje de la Lengua. Todo proceso pedagógico debe estar comprometido con alcanzar unos resultados y para lograrlo, diferentes referentes teóricos del campo de la pedagogía sugieren la importancia de algunos elementos o etapas que se interrelacionan (Padrón & Rodríguez ,2009).

Además, a partir de diversas investigaciones sobre la didáctica desde la experiencia docente, ofrecen seis etapas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, a saber:

- Etapa motivacional, que se encarga de las posibilidades para motivar al estudiante a adquirir determinado aprendizaje, generándole una actitud positiva;
- Apropiación del contenido, en cual los estudiantes ya están preparados para ascender a la complejidad de los contenidos;
- Fijar el nuevo contenido, que busca poner a prueba los conocimientos adquiridos a través de evaluaciones, actividades dinámicas para un aprendizaje significativo.
- Etapa de aplicación del contenido, en situaciones, contextos y campos de prácticas;
- Profundización del contenido, pues el refuerzo y la aplicación teórica y práctica de los contenidos, permite un desplazamiento de los conocimientos a largo plazo;
- Finalmente, la etapa de sistematización de los contenidos, que no trata de un momento en específico, sino en la posibilidad de correlación de contenidos, resolución de problemas, complejidad epistemológica u otros aspectos que pueden generarse en el aprendiz (Padrón & Rodríguez, 2009).



Por su parte, los procesos pedagógicos en la lengua extranjera parten de un debido aprendizaje y dominio de los contenidos por parte del docente, pues de sus conocimientos y metodología depende el aprendizaje de la lengua extranjera, cualquiera que fuese. Los aspectos didácticos del aprendizaje la lengua extranjera se desarrolla a partir de: actividades; desarrollo de estructuras gramaticales; orden lógico en las destrezas lingüísticas; recursos didácticos apoyados en la tecnología; manejar los estilos de aprendizaje y finalmente, evaluar cada uno de los procesos y las competencias (Padrón & Rodríguez, 2009).

### ***Producción oral en lengua extranjera***

A la hora de aprender inglés como lengua extranjera es necesario comunicarse para expresar lo que se piensa y lo que se siente a través del habla, por lo tanto, hay que seguir una serie de pautas para que su mensaje sea efectivo (Ferro Quintanilla et al., 2017). De allí nace el concepto de producción oral como competencia comunicativa, ya que a través de una variedad de factores comunicativos se pretende alcanzar que los aprendices puedan expresarse exitosamente (Yate et al., 2016). El intercambio de roles entre emisor y receptor es crucial para recibir y transmitir el mensaje con claridad, por lo que es importante desarrollar habilidades receptivas y productivas como hablar y escuchar ya que la comunicación es un proceso constante y dinámico.

Krashen & Tracy, D. T. (1983), manifiestan que para la adquisición de una lengua extranjera es necesaria la exposición de ella a través de mensajes que tengan un nivel de comprensión aceptado, por medio del contexto del estudiante, sus propios intereses, una situación o tema en particular, donde la producción oral permita que los participantes logren alcanzar la meta de transmitir de manera satisfactoria la información relevante como parte esencial (p. 97-98).

Entre las actividades que se pueden tener en cuenta a la hora de generar una adecuada producción oral en la lengua extranjera Krashen & Tracy, D. T. (1983) proponen algunas que son relevantes dentro del marco metodológico de la presente investigación:

**Tabla 1**

*Actividades para la producción oral en lengua extranjera*

	<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>	<b>VENTAJAS</b>
ACTIVIDADES HUMANÍSTICAS	Diálogos	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cortos e interesantes</li> <li>-Número de rutinas y patrones fáciles de asimilar</li> <li>- Fomenta la creatividad</li> <li>-Particular situación conversacional</li> <li>-Líneas guía de conversación como apoyo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Fomenta la creatividad y la imaginación</li> <li>-Mantiene una constante interacción entre los participantes</li> <li>-Estimula la creación de diálogos originales en juegos de roles</li> </ul>
	Entrevistas	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Preguntas y respuestas</li> <li>-Enfoque en propios eventos de los estudiantes</li> <li>-Juego de roles con personas famosas</li> <li>-Situaciones claras y concretas</li> <li>-Construcción de una estructura gramatical concreta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Interacción conversacional significativa</li> <li>-Énfasis semántico y contextual</li> <li>-Experiencias de vida</li> <li>-Uso de rutinas y patrones</li> </ul>
	Clasificación de preferencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lista de preferencias</li> <li>-Expresión de opiniones y sentimientos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Uso de su propio contexto de vida, opiniones y sentimientos de preferencias en su vida diaria</li> </ul>
	Gráficos y cuadros personales	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oraciones y preguntas cortas</li> <li>-Respuestas de acuerdo con los pensamientos de los estudiantes</li> <li>-Entrada para discursos más interesantes</li> <li>-Opinión sobre algún problema en específico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Aumento del nivel discursivo</li> <li>-Mayor participación</li> <li>-Es posible el trabajo en grupos pequeños o con toda la clase</li> </ul>
	Información relevante acerca de ti mismo	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Información personal</li> <li>-Opinión sobre un problema o tema</li> <li>-Combinación de varias técnicas</li> <li>-Imaginar situaciones, personas o interacciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Participación de los estudiantes por medio de grupos pequeños</li> <li>-Cooperación</li> </ul>
	Actividades usando la imaginación	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Creación de cuentos e historias</li> <li>-Visualizaciones de situaciones específicas guiadas</li> <li>-Imaginar situaciones hipotéticas</li> <li>-Juegos de roles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Las situaciones pueden ser interesantes</li> <li>-Imaginación y creatividad</li> </ul>
	ACTIVIDADES DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	Tareas y series	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Etapas, pasos y secuencias en las actividades</li> <li>-Creación de historias</li> </ul>

Tablas, gráficos y mapas	-Uso de periódicos, revistas y folletos -Adaptación de actividades de acuerdo con el nivel del estudiante -Ubicación espacial y real de acuerdo con el contexto de los estudiantes	Interacción entre los estudiantes
Desarrollar el discurso para una situación particular	-Diálogos abiertos -Frasas abiertas -Situaciones particulares	Mayor justificación de respuestas -Discusiones culturales y situaciones de la vida real -Comunicación suave
Anuncios publicitarios	-Avisos de periódicos y revistas -Adaptación de material para estados de producción intermedia -Situaciones comunes	-Preguntar y responder sobre información específica y relevante -La producción y comprensión aumenta -Conocimiento de vocabulario y expresiones nuevas
Juegos	-Formato de juego -Actividades de resolución de problemas -Foco discursivo -Concursantes y moderador	-Estimulación de intereses propios -Sirve de base para la cualquier actividad -Adaptabilidad de acuerdo con el nivel de los estudiantes

Fuente: Krashen & Tracy, D. T. (1983)

A su vez, es aquí necesario articular la producción oral con el Marco Común Europeo (MEN, 2002) con el fin de evaluar para el nivel básico de inglés A2 que aspectos tener en cuenta a la hora de comunicarse en la lengua extranjera, encontrando tres factores claves: El componente sociolingüístico, el componente pragmático y el componente lingüístico.

- Componente sociolingüístico, caracterizado por el uso social de la lengua, a través de los diferentes contextos socioculturales existentes, aspectos dialécticos y de respeto al otro. Aquí el principal factor es evidenciar la interacción de los individuos entre sí, “La competencia sociolingüística comprende el conocimiento y las destrezas necesarias para abordar la dimensión social del uso de la lengua” (Consejo de Europa, 2012, pp. 116)
- Componente pragmático, evaluado desde el ámbito del conocimiento del individuo, la pragmática de la lengua evalúa aspectos estructurales a través de la competencia discursiva; aspectos funcionales por medio de la competencia funcional y de interacción y transacción por medio de la competencia organizativa, todas ellas enfocadas en que la

persona utilice la lengua de forma correcta, con coherencia y con las diferentes estructuras que ella requiera.

- Componente lingüístico, desarrollado a partir de los factores semánticos, léxicos y gramaticales de la lengua extranjera, todos ellos a través de la utilización correcta por medio de una clasificación determinada por escalas de acuerdo con su complejidad y profundidad. Estos factores permiten desarrollar en el individuo las habilidades suficientes para la composición de frases y palabras.

### **Gamificación en Educación**

Primero, se precisa brindar el sentido del concepto de gamificación, para ello Zichermann y Linder (2010) postulan que la gamificación es un proceso del pensamiento y la mecánica del juego para atraer usuarios y resolver problemas; por otro lado, autores como Kapp (2012), tras la reunión de múltiples definiciones acerca de la gamificación, logra reunir los conceptos fundamentales de este proceso y desarrollarlo a partir de sus propósitos, estos conceptos son: pensamiento de juego, atracción, promover aprendizaje y resolver problemas.

El pensamiento del juego debe ser un elemento motivador, exploratorio en la cual el jugador se siente motivado por aprender, pero también por el dinamismo que ofrece el juego. Uno de los mayores aspectos que ofrece la gamificación consiste en dejar de lado los procesos tradicionales que rigen el aprendizaje y la enseñanza para poner en práctica dinámicas de juego dentro de las aulas de clase y generar un mayor impacto del aprendizaje que se desea enseñar, teniendo como resultado un aprendizaje significativo, mayor retención de la información y práctica lúdica del contenido a aprender. El propósito es que a través de la metodología lúdica tanto estudiantes como docentes disfruten de cada proceso de aprendizaje y de sus metodologías, ya que todos los actores participantes en medio de la competencia por obtener un logro o una medalla proyectan mayor alegría y sana competitividad,

retando a sus participantes a alcanzar la meta que tanto se desea. La atracción es otro elemento fundamental en la gamificación, se trata del nivel de concentración que el juego logra en los estudiantes, pero más allá de la atención, se trata de incentivar a los estudiantes en desarrollar su autonomía (Kapp, 2012).

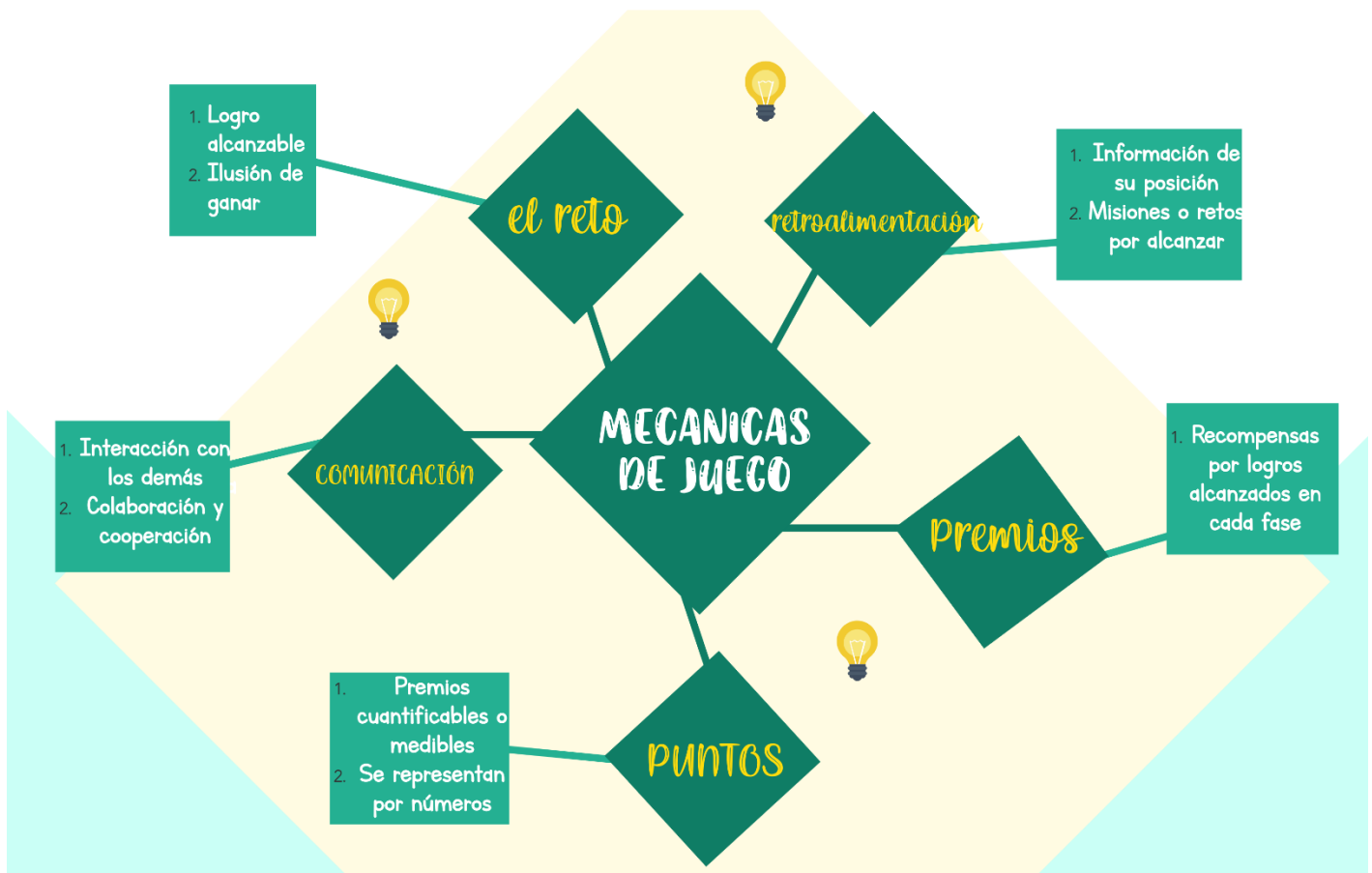
El siguiente aspecto ha sido uno de los pilares de la implementación de la gamificación en la educación, tiene que, con resolver problemas, aspecto que ofrece la gamificación por su componente de competitividad que a través del juego se genera por medio de un interés por alcanzar los objetivos, ya sea de manera individual o grupal. Por ello es importante que las actividades estén diseñadas de modo tal que exista un grado de nivel o complejidad al cual los jugadores apuntan de manera dinámica (Kapp, 2012).

Finalmente, desde el proceso de aprendizaje, la gamificación ofrece la posibilidad de establecer objetivos, reglas del juego y niveles de superación. Para que la gamificación sea aplicada en el proceso de enseñanza y aprendizaje, se precisa la interrelación de algunos elementos básicos propuestos por (Kapp, 2012), estos son: contar con aprendices, quienes no necesariamente cuentan con conocimientos previos, sino que a través de la gamificación podrán adquirirlos; un escenario de abstracción es otro elemento fundamental, es decir, un juego que ofrezca elementos, conductas y situaciones de la vida real; establecer objetivos y reglas del juego; tiempos establecidos; recompensas y motivación.

Ahora bien, es necesario tener en cuenta cuales son los elementos del juego que se aplican en una estrategia gamificada en educación, ya que su intención va más allá de simplemente jugar o dar recompensas o premios por todas las actividades que se desarrollen en clase y por lo tanto, se debe estructurar de acuerdo con los objetivos planteados a nivel de enseñanza y aprendizaje, estos elementos están compuestos por la voluntad de los participantes y la libertad a la exploración de los contenidos gamificados, éstas con los propósitos de motivar a los participantes e incentivar la autonomía, además de mantenerlos activos durante las actividades, a través de la generación de trabajo

en equipo y sana competitividad para alcanzar los logros propuestos, esto es lo que denomina Nicholson (2012) como *gamificación significativa*, ya que se les permite a los participantes tener libertad de escoger de qué forma mejorarán los resultados de los objetivos propuestos inicialmente de una forma significativa.

Las mecánicas de juego también son pieza fundamental, debido a que estas están determinadas a partir de la gamificación y principalmente a través de la educación, con base en el documento de la Fundación Mapfre (s.f), se denotan las que son aplicables al presente trabajo:



Fuente: Elaboración propia

Teniendo en cuenta los anteriores conceptos propuestos, es preciso concluir que, respecto al consumo de SPA, actualmente es una realidad que desde ninguna perspectiva de la dignidad por la vida

humana es concebible. Arruina vidas, relaciones sociales, dinámicas sociales e incluso con la manera en que se proyectan las personas. Hombres y mujeres, cualquier individuo está actualmente vulnerable ante el consumo de SPA si no se genera un acertado acompañamiento y una acertada formación de vida; sin embargo, para el caso de aquellas personas que han llegado al culmen y han dejado afectar sus vidas por el consumo, un proceso de educación y acompañamiento asertivo serían una de tantas posibilidades para que retomen de nuevo sus expectativas y sueños.

Para la educación rehabilitación se concluye que, la educación y sus procesos impartidos bajo el fundamento de la normatividad nacional en educación permitiría que estos procesos se den en función del desarrollo integral para que todas las personas puedan participar de las funciones sociales. En este sentido, sería la educación en rehabilitación el proceso acertado para formar en competencias que permitan dicha integración social, el trabajo entonces consiste en intervenir sobre la manera de pensar, sentir y actuar de los miembros de la fundación apoyados en los procesos de orientación e intervención que el caso del proceso formativo, tiene que ver con la consolidación de un compendio de contenidos educativos, entre ellos el fortalecimiento de la producción oral en la lengua extranjera para que los miembros tengan un acercamiento básico acertado con el idioma inglés.

Los procesos pedagógicos de la lengua extranjera son actualmente habilidades que fortalecen más allá del acto comunicativo, pues es una constante de demanda entre las actividades laborales y el desarrollo social en general, por esta razón, es que no debe existir obstáculo alguno para que los miembros de la fundación puedan acercarse a los contenidos básicos en el aprendizaje de la lengua extranjera inglés y qué mejor que lograr este trabajo a través del uso de la gamificación, la metodología precisa para que a través de las dinámicas del juego los miembros de la fundación fortalezcan la producción oral en la lengua extranjera inglés de una forma divertida y motivadora y fortalezcan sus procesos comunicativos por medio de ella.

### Marco Jurídico-Normativo

A continuación, se exponen las diferentes normas jurídicas que enmarcan el presente trabajo. La asistencia a la norma se hace partiendo de dos elementos importantes, a saber, lo que se ha mencionado en tanto a la educación y a la rehabilitación.

#### Ley General de Educación

Acudiendo al artículo 1° de la Ley General de Educación Ley 115 (2016), es posible evaluar el compromiso y la importancia de la educación en el marco de la constitución social definiéndola como “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes” (Ley 115, 2016, p. 1).

Debe entenderse que la educación es un proceso que no es determinado por edades y conocimientos, absolutamente todas las personas, niños y adultos, ellos gozan de las garantías y el devenir epistemológico que ofrece la educación; sin embargo, más allá del campo del saber, el compromiso debe centrarse en el porvenir y el proyecto de vida de las personas. Además de abordar la importancia de la educación, la Ley 115 (2016) busca orientar los procesos formativos basados en un compromiso social; entonces, se trata en pensar la educación desde los contextos, las necesidades de los sujetos y la cultura, reconociendo así sus fortalezas y debilidades para buscar estrategias y posibilidades que contribuyan de manera significativa en el proceso. El compromiso social se encuentra estrechamente relacionado con la formación que los sujetos conciben para participar de la vida en comunidad, es por esta razón, que debe existir una necesidad donde se pueda ofrecer la oportunidad a todas aquellas personas que quieran participar del cambio social e individual, siendo este el caso de los asistentes de la Fundación Hombres de Valor.



**Decreto 1860 de 1994**

El Decreto 1860 de 1994, es muy importante toda vez que se articula con los fundamentos de la Ley General de Educación. En el Decreto se brindan las orientaciones y especificaciones necesarias para encaminar los modelos educativos en Colombia, sus proyectos, currículos, entre otros. El Decreto menciona: que “el proyecto pedagógico es una actividad dentro del plan de estudios que de manera planificada ejercita al educando en la solución de problemas cotidianos, seleccionados por tener relación directa con el entorno social, cultural, científico y tecnológico del alumno” (Decreto 1860, 1994, p. 19). Con el desarrollo de procesos pedagógicos pertinentes y en conformidad ante la normatividad, la apuesta por un proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera inglés en personas con SPA es sin duda una oportunidad para generar nuevas expectativas y formas de relacionarse en los sujetos entre sí y con su entorno social, económico, político y cultural y así poder participar de la vida en comunidad y de las prácticas sociales, entre ello, el conocimiento (Decreto 1860, 1994).

**Ley de Convivencia y formación de los derechos humanos.**

También conocida como la Ley 1620 de 2013, en la cual se decretan los fundamentos para el ejercicio y la formación de los Derechos Humanos, en el artículo 36 numeral 3e, se menciona la importancia de implementar estrategias orientadas al desarrollo de habilidades emocionales, cognitivas y comunicativas que influyen en la sana formación del ciudadano y de la comprensión con su devenir como agente social. En este sentido, debe existir un compromiso pedagógico que se desarrolle a través de todas las posibilidades teóricas y prácticas para enseñar acerca de la importancia de la educación como formación para la vida y la importancia de que todas las decisiones que se tomen y que puedan tener influencia en el porvenir de cada uno.

**Ley 1566 de 2012**

Aquí se dictan las normas para garantizar una atención integral a las personas que consumen SPA. Esta norma despliega una serie de recomendaciones, por ejemplo, el artículo 1° indica que debe reconocerse al consumidor como un asunto que debe atender la salud pública, la familia y todos los individuos que se encuentren en el entorno; es decir, el compromiso social con las personas consumidoras compromete a todos los agentes sociales. Según la Ley, el abuso y la adicción a una sustancia requiere atención integral por parte del estado atendiendo a las políticas públicas vigentes y a las respectivas instituciones encargadas de los procesos.

El artículo 3° dedicado al servicio de atención integral a los consumidores de SPA dicta que debe haber entidades encargadas de manera exclusiva en los procesos de tratamiento rehabilitación para los consumidores; sin embargo, el artículo 6° determina, que además de las normativas públicas, debe existir programas, estrategias, procedimientos y acciones que realicen un acompañamiento respectivo en todo lo que concierne a la formación de una vida saludable fomentando el desarrollo de programas de prevención, atención, tratamiento y rehabilitación (Ley 1566, 2012). Esto, bajo la supervisión de los profesionales.

**Resolución 196 de 2002**

Considérese de esta norma los lineamientos que regulan la calidad de los servicios por parte de entidades privadas y del estado en relación con el tratamiento de una rehabilitación integral, la norma lo define de la siguiente manera:

Denomínense Centros de Atención, Tratamiento y Rehabilitación Integral a las instituciones públicas o privadas encargadas de brindar a la población servicios integrales de salud, a través de acciones de promoción, prevención, diagnóstico, tratamiento, rehabilitación, reinserción social, integración socio laboral, investigación, formación y capacitación y docencia únicamente

en el campo del consumo de sustancias psicoactivas y los problemas asociados a éste (Resolución 196, 2002, p. 1).

Es decir, que más allá de las instituciones gubernamentales y autorizadas para el tratamiento de SPA, pueden existir otro tipo de entidades privadas con propósitos no muy lejanos a los que ofrece la norma. Se trata de una intervención para el fortalecimiento de una lengua extranjera, aspecto que más allá de los contenidos y el aprendizaje logra contribuir a una formación y desarrollo de las capacidades humanas que, de manera desafortunada, como ya se ha mencionado, se ven irrumpidos los procesos por el consumo de SPA. El parágrafo 1° es fundamento teórico de la normatividad suficiente para que la Fundación Hombres de Valor pueda brindar tratamiento, atención y rehabilitación integral (Resolución 196, 2002).

El artículo 10° por su parte menciona que, centros de rehabilitación, atención y prevención del consumo de SPA, oficiales y no oficiales, podrán ofrecer a sus usuarios de manera general y dependiendo de su complejidad, programas de: información y orientación al usuario, promoción y prevención, evaluación y diagnóstico y tratamiento a fin de alcanzar sus objetivos (Resolución 196, 2002). Entonces, desde la normatividad es posible sustentar que el propósito de la Fundación Hombres de Valor logra abordar las perspectivas desde la Ley, trabajando por el interés de una formación integral y una vida saludable.

Finalmente, es preciso mencionar que, como parte de las normas y los reglamentos internos de la Fundación Hombres de Valor, existen tres orientaciones que rigen los procesos de rehabilitación de los usuarios con consumo de SPA y contribuyen a la formación de una dimensión; espiritual, para el acompañamiento y teológico y espiritual; educativo, para culminar estudios de Básica Secundaria; y psicológico, encargada del acompañamiento en los procesos de rehabilitación, pero además, de su planificación y evaluación, todo desde un enfoque multidisciplinar, Fundación Hombres de Valor (s.f.).

## CAPÍTULO 3

## METODOLOGÍA

La metodología utilizada en el presente trabajo de investigación es acción participativa, ofrecida por Selener (1997) citado por Baltazar (2003), cuyo propósito fundamental es que, a través del aprendizaje del entorno y el contexto real de los estudiantes, se pretende hacer una transformación en las prácticas docentes, hacia un abordaje lúdico y que permita que los estudiantes interactúen en la lengua extranjera generando un aprendizaje significativo y una mayor motivación para aprender el idioma.

A continuación, se presentan las fases del proceso de investigación acción participativa desde el modelo de Kemmis (1989) citado por Latorre (2005), caracterizadas cada una de ellas por mantener una mirada en retrospectión y prospección con un enfoque reflexivo y cíclico de 4 momentos:



Fuente: Elaboración propia

Seguido de una lógica inductiva y planteado el paradigma de investigación que guía el desarrollo de la presente investigación, el enfoque que mejor se adecua a las características del fenómeno propuesto es el enfoque cualitativo propuesto por Bonilla y Rodríguez (2005), el cual permite que el investigador genere una visión social del mundo, una relación recíproca entre la práctica y la teoría, y fundamentalmente, tener una percepción holística sobre el fenómeno estudiado; también, el enfoque cualitativo posibilita la elección de un método pertinente no solamente teniendo presente el fenómeno estudiado sino también con los objetivos que se desean alcanzar en la propuesta. En este sentido, acudiendo a las orientaciones metodológicas de Hernández et al., (2014) el método descriptivo-cualitativo será el aplicado para el análisis de la información recolectada a lo largo del desarrollo de la investigación.

A continuación, la tabla 2 es una síntesis del diseño metodológico aplicado para el presente trabajo.

**Tabla 2**

*Síntesis del diseño Metodológico*

<b>INVESTIGACIÓN</b>	
<b>ACCIÓN PARTICIPATIVA</b>	
<b>ENFOQUE: CUALITATIVO</b>	
<b>MÉTODO: DESCRIPTIVO-CUALITATIVO</b>	
<b>Técnicas</b>	<b>Instrumentos</b>
Exploración Temática	Reseñas académicas
Diseño	Entrevistas semiestructuradas
Trabajo de archivo	Documentación

Fuente: Elaboración propia

### **Estrategia Didáctica De Innovación**

Es preciso aclarar que los contenidos y las competencias que se desean fortalecer se inscriben a la normatividad y los documentos rectores de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera en Colombia (MEN, 2006), la formación en la lengua extranjera está estrechamente vinculada con las actividades educativas laborales y sociales y el Ministerio de educación (2002), donde se define

el Marco Común Europeo, de ahí la importancia en por lo menos contar con los elementos básicos de la comunicación de esta, se trata de una necesidad de aprendizaje para la vida cotidiana y el desarrollo personal y profesional.

Como desde la Fundación Hombres de Valor se desea fortalecer la producción oral en inglés, la presente propuesta se realiza atendiendo a los estándares y contenidos según los niveles del Marco Común Europeo (MEN, 2002), donde lo fundamental es realizarlas con base a los estándares básicos conforme los documentos rectores del país y poder cumplir con los objetivos de la fundación. Por esta razón, al comienzo del semestre los practicantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD realizan una prueba de conocimiento clasificatorio (anexo 20), con el fin de dividir a los participantes según el nivel de inglés que poseen, encontrando que dentro de estos resultados del total de los miembros de la fundación 39 que realizan los talleres de inglés, hay 20 que cuentan con nivel A1 según el Marco Común Europeo (MEN, 2002) y los restantes 19 participantes tienen un nivel A2.

Uno de los recursos más importantes de la propuesta, es la preparación y el conocimiento pertinente, en la realización de didácticas gamificadas que incluyan el uso de la lengua extranjera teniendo en cuenta el nivel de inglés que poseen los participantes, resaltando que quienes participarán en la propuesta serán los estudiantes que dentro de los test de clasificación inicial realizado por los practicantes de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD, quedaron dentro del nivel A2 según el Marco Común Europeo (MEN, 2002), para un total de 19 integrantes.

Es preciso mencionar aquí que la fundación no cuenta con sala de cómputo, únicamente con un televisor en el cuarto piso de la fundación que puede ser conectado a un computador portátil por medio de un cable HDMI; en este sentido, se evidencia un impedimento para que los participantes de la propuesta didáctica y de su pilotaje no desarrollen sus ejercicios a través de medios tecnológicos, por lo tanto es preciso abordar mínimamente material tecnológico y mayormente material adaptado desarrollado de forma manual, que no dependa del uso de ningún dispositivo electrónico y que sea lo

suficientemente práctico y desarrollable en los talleres de inglés, teniendo en cuenta que la gamificación se puede abordar desde las mecánicas de juego y no precisa que únicamente sean abordadas desde la parte tecnológica o digital (Kapp, 2012).

La elaboración de la propuesta didáctica se constituye de los siguientes elementos: objetivo de aprendizaje que es lo que se desea aprendan los asistentes; competencia y habilidad a desarrollar; recursos a utilizar; tiempo de duración de la sesión y especificación de los pasos que se desarrollan durante la sesión; temas a aprender y reglas del juego para una mejor precisión en su implementación. Además, como una forma de evaluar cada una de las sesiones y los contenidos vistos, se diseñaron una serie de rúbricas de desempeño. En total, surgen 10 sesiones de trabajo, cada una de ellas con su propio taller de trabajo y apoyo de actividades gamificadas, que permiten desarrollar el trabajo de investigación metodológicamente.

Las rúbricas de evaluación se podrán encontrar en el apartado de anexos, así como la rúbrica de evaluación general de la propuesta didáctica. Adicional, se adjunta un modelo de la tabla de retos, una de las tablas de retos completada y la tabla de recompensas y una foto de una de las tablas de recompensas desarrolladas en los talleres, todo podrá ser visualizado en el apartado de anexos. En la tabla de retos los participantes obtienen una estrella por el cumplimiento de cada uno de los ítems a evaluar en el desarrollo de las sesiones. De esta manera se tiene en cuenta: asistencia a la sesión, toma de apuntes, participación y presentación de la actividad. De acuerdo con el cumplimiento y la rigurosidad en el desarrollo de cada una de las sesiones y atendiendo a las especificaciones dadas los participantes podrán obtener recompensas que se pueden ser redimidas en mejores calificaciones. Por cada sesión “reto” el participante debe obtener su estrella de reto cumplido durante la sesión, esto de un modo u otro motiva y permite que se genere el ambiente competitivo por obtenerlas.

A continuación, se presentan los objetivos que se proponen en la implementación de la propuesta didáctica.

**Objetivo General**

Desarrollar competencias y habilidades en lengua extranjera que contribuyan a los principios básicos de interacción y comunicación en los demás miembros de la comunidad en inglés.

***Propósitos de aprendizaje***

- Crear una estrategia pedagógica y didáctica para contribuir al fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor, desde la perspectiva de la gamificación en educación.
- Implementar un piloto de actividades y estrategias de gamificación en educación para el fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera por parte de los miembros jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor.

**Implementación de Pilotaje**

Como una forma de conocer qué tan ajustada puede llegar a ser la estrategia de gamificación para el fortalecimiento de la producción oral en la lengua extranjera, se ha propuesto y establecido como uno de los objetivos específicos de la presente propuesta, poner en marcha un pilotaje con los participantes del nivel de formación de la Fundación Hombres de Valor con base en las sesiones de la propuesta didáctica.

Se recuerda al lector que la sesión uno tiene como objetivo que los estudiantes logren comunicarse en inglés haciendo una presentación básica de su información personal. La sesión dos propone que los estudiantes sean capaces de crear frases y leerlas a través del verbo To Be. La sesión tres se destina a hacerse preguntas y respuestas con las WH Questions y con Verbo To Be con el fin de que se conozcan mejor. La sesión cuatro se destina a identificar y señalar las cosas que poseen en el salón a través del uso de Possessive Adjectives. La quinta sesión se enfoca en expresar las emociones a



través de un juego dinámico. La sesión seis presenta una dinámica comunicativa que incluye la simulación de una entrevista de trabajo en inglés que busca recopilar la información personal de los participantes. En la séptima sesión el enfoque es más de comprensión y análisis del tiempo y los diferentes momentos del día. Para la octava sesión, el objetivo es que los estudiantes logren describir a su artista o cantante favorito haciendo uso de lo visto anteriormente. En la sesión nueve, la actividad se enfoca en que los estudiantes sientan confianza a la hora de comunicarse en inglés por medio de canciones que son familiares para ellos y finalmente, en la última sesión se busca que los estudiantes puedan describir en que consiste el juego creado por ellos en inglés.

### “ME DIVIERTO, APRENDO Y ME CONSTRUYO”

*Tabla 3*

*Actividad 1. Me presento, me conocen, nos parecemos.*

<b>Nombre de la Actividad</b>	Me presento, me conocen, nos parecemos.		
<b>Propósito</b>	Lograr una presentación personal ante los demás usando comandos básicos en lengua extranjera		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	<b>Duración</b>	90 minutos.
<b>Recursos</b>	Tablero. Marcadores. Televisor y computador portátil Material audiovisual.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión se divide en cuatro momentos:</p> <p><b>Primero:</b> El tallerista explica la forma correcta de realizar una presentación personal ante los demás a partir del nombre completo, gustos personales y características físicas. De igual forma, como apoyo de la explicación, proyecta un vídeo con ejemplos de presentación personal (30 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Cada joven se presenta ante los demás, dando cuenta de su nombre completo, sus gustos personales y sus rasgos físicos. Esta presentación se hace en español (15 minutos).</p> <p><b>Tercero:</b> Los jóvenes se reúnen en grupos de cuatro participantes con el objetivo de elegir a un miembro de otro grupo. Planear una presentación de dicho miembro en inglés, dando cuenta de su nombre completo, sus gustos personales y sus rasgos físicos, conservando en todo momento los principios básicos del respeto. La planificación para esto debe dar cuenta de lo visto en el primer momento. (15 minutos)</p> <p><b>Cuarto:</b> Un miembro de cada grupo hace la presentación del miembro de otro grupo que hayan elegido, con el objetivo de que adivinen a quién se está haciendo referencia. El primer grupo que adivine a qué personaje se hace referencia gana cinco puntos, y el grupo que haga la mejor presentación en</p>		

	inglés de su compañero gana cinco puntos. Cada grupo tiene dos minutos para presentarse y permitir que los demás adivinen. (30 minutos).
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>

Tabla 4

Actividad 2. Del YouTube al To Be: Hagamos parejas.

<b>Nombre de la Actividad</b>	Del YouTube al To Be: Hagamos parejas.		
<b>Propósito</b>	Comprender el uso del presente simple del Verbo To Be.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Reading Writing Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Televisor y computador portátil Material audiovisual (Vídeo seleccionado por el tallerista sobre Verbo To Be) Fichas de cartulina. Marcador. Tablero. Hojas Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en cuatro momentos:</p> <p><b>Primero:</b> Proyección del vídeo en el que se explique cómo se usa el presente simple del verbo To Be. (10 minutos)</p> <p><b>Segundo:</b> El tallerista explica brevemente cómo se construyen oraciones sencillas en presente simple del verbo To Be. (20 minutos)</p> <p><b>Tercero:</b> A través de fichas elaboradas con cartulina o de frases en el tablero, cada joven debe lograr emparejar las frases y las partes del verbo To Be de manera correcta para conformar oraciones en presente simple. (40 minutos)</p> <p><b>Cuarto:</b> Con base en lo realizado, cada joven debe planear y diseñar cinco parejas con el fin de jugar con los compañeros del grupo. (20 minutos) *</p> <p>*Los miembros del grupo pueden seguir jugando durante el tiempo libre con las fichas o papelitos elaborados por los compañeros.</p>		
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>		

Tabla 5

Actividad 3. ¡Te reto! ¿Cuánto puedo conocer de una persona?

<b>Nombre de la Actividad</b>	¡Te reto! ¿Cuánto puedo conocer de una persona?		
<b>Propósito</b>	Construye preguntas utilizando WH- questions with to be		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos

<b>Recursos</b>	<p>Televisor y computador portátil                  Material audiovisual (Vídeo seleccionado por el tallerista sobre The family, clothes, weather).                  Fichas de cartulina.                  Marcador.                  Tablero.                  Hojas                  Bolígrafos.</p>
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en cuatro momentos:  <b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista sobre las WH questions (20 minutos), a través de preguntas sobre la familia, ropa y el clima.  <b>Segundo:</b> Organización en parejas para construir preguntas haciendo uso de las WH- questions with to be. 10 preguntas cómo mínimo (20 minutos).  <b>Tercero:</b> Cada pareja debe pasar al tablero, en el cual estará escrita una lista de las WH questions. Cada pareja debe anunciar en español cuánto quieren conocer de una persona y por qué es importante hacer las preguntas, seguido deberán pronunciar las preguntas construidas tratando de acertar en el uso correcto de cada una de las WH questions vistas. (40 minutos)                  *Entre más se haga uso correcto de las WH, más puntaje pueden obtener los participantes.</p>
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>

*Tabla 6*

*Actividad 4. ¿A quién le pertenece qué?*

<b>Nombre de la Actividad</b>	¿A quién le pertenece qué?		
<b>Propósito</b>	Señala de manera correcta el uso de Possessive adjectives a través de imágenes.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Marcador. Tablero. Hojas (Texto impreso). Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en cuatro momentos:  <b>Primero:</b> Explicación por parte de la tallerista teórica sobre possessive adjectives (25 minutos).  <b>Segundo:</b> Explicación de la actividad con ejemplos para una mejor comprensión del tema y el propósito. (15 minutos).  <b>Tercero:</b> El tallerista entregará a cada uno de los participantes una hoja con 20 imágenes. Cada imagen tiene una frase y junto a la imagen se despliegan algunos possessive adjectives que sirven como opción para completar la misma. Cada participante cuenta con 20 minutos para seleccionar el possessive adjective correcto (50 minutos).  <b>Cuarto:</b> Los participantes intercambian el taller realizado, el tallerista explicará la respuesta correcta en cada una de las opciones el cual debe ser calificado</p>		

	<p>por cada uno de los participantes brindando una nota por la cantidad de imágenes acertadas.</p> <p>*La calificación de los talleres debe ser revisada por el tallerista.</p>
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>

*Tabla 7*

*Actividad 5. ¡Adivina adivinador! ¿Qué emoción es esta?*

<b>Nombre de la Actividad</b>	¡Adivina adivinador! ¿Qué emoción es esta?		
<b>Propósito</b>	Señala y pronuncia frases utilizando el uso de emociones en lengua extranjera.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Recursos</b>	Televisor y computador portátil Material audiovisual (Vídeo seleccionado por el tallerista) Fichas de cartulina. Marcador. Tablero. Hojas Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en cuatro momentos:</p> <p><b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista sobre las emociones que más se utilizan en la lengua extranjera (20 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Explicación de la actividad y formación de grupos de trabajo (10 minutos).</p> <p>*Los participantes conforman grupos de mínimo tres, además de seleccionar la emoción correcta, los participantes hacen una frase a partir del tema visto sobre el Verbo to be en el cual se utilicen los pronombres personales y el to be para expresar la emoción.</p> <p><b>Tercero:</b> El tallerista proyecta a través de diapositivas diferentes imágenes donde se expresan emociones. En cuanto la imagen se proyecta cada grupo tiene un minuto para que alguno de sus participantes construya rápidamente la frase haciendo uso correcto del Verbo to be. Los participantes deberán tocar una corneta para anunciar que han construido la frase y el tallerista concederá la palabra (60 minutos).</p> <p>*Dentro del cuadro de retos el tallerista podrá evaluar la actividad de manera grupal e individual.</p>		
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>		

Tabla 8

Actividad 6. Conviértete en un entrevistador.

<b>Nombre de la Actividad</b>	Conviértete en un entrevistador.		
<b>Propósito</b>	Construye preguntas para entrevistar a sus compañeros haciendo uso correcto del Verbo to be, las WH questions y Professional Occupations		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Formato para construir entrevistas. Marcador. Tablero. Hojas. Lista de profesiones. Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en cuatro momentos:</p> <p><b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista sobre algunas de las profesiones que más son diligentes en el entorno, además de brindar múltiples ejemplos sobre la manera correcta en que se realiza una pregunta para obtener información sobre la profesión de una persona (20 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Explicación de la actividad haciendo una construcción grupal de las preguntas que pueden ser utilizadas en una entrevista para conocer más sobre una persona (10 minutos).</p> <p><b>Tercero:</b> Cada participante debe construir como mínimo 10 preguntas para entrevistar a alguno de sus compañeros (20 minutos).</p> <p><b>Cuarto:</b> De manera aleatoria e individual, cada participante pasará al tablero y escogerá a un compañero para entrevistar (40 minutos).</p> <p>*En el cuarto momento el tallerista evaluará la construcción de la pregunta, la lectura de esta y la respuesta brindada por el entrevistador. Es decir que debe haber puntos para ambos participantes.</p>		
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>		

Tabla 9

Actividad 7. ¡Vamos contra el tiempo!

<b>Nombre de la Actividad</b>	¡Vamos contra el tiempo!		
<b>Propósito</b>	Selecciona de manera correcta dentro de la tabla de Time Expressions la respuesta correcta.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Guía taller. Marcador. Tablero. Cronometro. Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	La sesión está dividida en tres momentos:		

	<p><b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista acerca de las time expressions a través de una tabla de clasificación brindando ejemplos sobre la hora específica, los momentos del día y las preposiciones de tiempo. (30 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Ejercicio grupal para expresar el uso correcto de los temas vistos en un texto proyectado por PPT con su respectiva explicación y corrección por parte del tallerista (20 minutos)</p> <p><b>Tercero:</b> Entrega del taller textual en el cual se debe completar en los espacios en blanco la respuesta correcta haciendo uso del contenido teórico visto (40 minutos). Gana más puntos el participante con más aciertos en el menos tiempo posible.</p>
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>

*Tabla 10*

*Actividad 8. Repaso mientras presento a mi celebridad.*

<b>Nombre de la Actividad</b>	Repaso mientras presento a mi celebridad.		
<b>Propósito</b>	Presenta de forma correcta a una celebridad haciendo énfasis en características físicas, personalidad y de su carrera.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	<b>Duración</b>	80 minutos
<b>Recursos</b>	Guía taller. Marcador. Tablero. Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en tres momentos:</p> <p><b>Primero:</b> El tallerista explicará el propósito de la actividad (repaso de contenidos vistos) a través de la presentación de una celebridad (20 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Los participantes contarán con un ejemplo de la descripción de una celebridad para guiar su trabajo y deberán preparar la presentación de su celebridad favorita (30 minutos).</p> <p><b>Tercero:</b> De manera individual cada participante leerá la descripción realizada nombrando al final el nombre de su celebridad favorita y brindando en español una breve explicación del por qué ha sido escogida (30 minutos).</p>		
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>		

*Tabla 11*

*Actividad 9. ¡Canta y diviértete!*

<b>Nombre de la Actividad</b>	¡Canta y diviértete!
-------------------------------	----------------------

<b>Propósito</b>	Participa del concurso de karaoke de una manera respetuosa y comprometida con la adquisición de la segunda lengua.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Pistas de karaoke en UltraStar WorldParty Televisor y computador portátil Parlantes.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en dos momentos:</p> <p><b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista sobre el propósito de la actividad que más allá de adquirir nuevos conocimientos, se trata de fortalecer y reconocer palabras a través de un concurso musical (Karaoke) para mejorar la pronunciación (10 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Proyección de pistas musicales por género y atendiendo a los gustos personales de cada participante, la idea es que el tallerista pueda propiciar a los participantes las canciones que ellos mismos elijan. Participarán de manera individual y según el orden establecido por el tallerista. Cada participante debe seguir la letra en el televisor. (60 minutos)</p>		
<b>Acuerdos de participación</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Será valorada la asistencia y puntualidad.</li> <li>2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.</li> <li>3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.</li> <li>4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.</li> </ol>		

Tabla 12

Actividad 10. ¡Es momento de atreverse a más! Conviértete en un tallerista.

<b>Nombre de la Actividad</b>	¡Es momento de atreverse a más! Conviértete en un tallerista.		
<b>Propósito</b>	Utiliza su creatividad y diseña un juego para enseñar alguno de los contenidos vistos en las sesiones anteriores.		
<b>Competencias Desarrolladas</b>	Listening Speaking	Duración	90 minutos
<b>Recursos</b>	Televisor y computador portátil Infografía por PPT. Materiales (colores, vasos plásticos, pimpones, fichas, pegante, revistas, foamy). Cartulina. Marcador. Tablero. Cronometro. Bolígrafos.		
<b>Descripción</b>	<p>La sesión está dividida en tres momentos:</p> <p><b>Primero:</b> Explicación por parte del tallerista sobre el propósito de la actividad que consiste en que cada participante a su gusto podrá escoger un tema de los vistos en las sesiones anteriores, una vez el tema sea escogido el participante deberá diseñar un juego didáctico haciendo uso de los recursos para la actividad. (10 minutos).</p> <p><b>Segundo:</b> Diseño del material didáctico por parte de los participantes y con una constante asesoría por parte del tallerista en caso de que surjan inquietudes (50 minutos).</p>		

---

**Tercero:** En el tiempo restante cada uno de los participantes presentará cuál es el objetivo de su diseño, cuáles los materiales usados y por qué ha sido ese el tema de su interés (30 minutos).

---

**Acuerdos de participación**

1. Será valorada la asistencia y puntualidad.
  2. Se reconocerá la participación en las actividades y la actitud de cooperación y respeto.
  3. Los puntos serán asignados según la rúbrica de seguimiento.
  4. El tallerista podrá asignar puntos por criterios como la participación, la colaboración o la mejora en los aprendizajes.
- 

Fuente: Elaboración propia



## CAPÍTULO 4

## Discusión

## Resultados de Investigación

Este apartado está dedicado a precisar cuáles fueron los resultados obtenidos en la implementación de la propuesta de investigación. En primer lugar, fue preciso realizar tanto una caracterización general como de las actitudes de los miembros de la fundación que participan de las actividades y los procesos del nivel de formación para evidenciar cuáles han sido sus expectativas y experiencias con el acercamiento a la lengua extranjera desde cualquier ámbito.

En la tabla 13 de caracterización el lector podrá encontrar las preguntas base para caracterizar en primer lugar el tipo de población, estrato, nivel de escolaridad, edad promedio y el sector donde habitaban antes de ser recluidos, se resalta que de los 19 participantes, 15 son hombres y 4 son mujeres entre los rangos de 18 a 49 años de edad, correspondientes a estratos entre 1 y 3, la mayoría de ellos habitantes del sur de Bogotá, que cuentan con un nivel de escolaridad para la mayoría de ellos entre el bachillerato sin culminar o ya finalizado y en segundo lugar, las razones por las que se encuentran y el tiempo que llevan allí en la fundación (tabla 14), tablas a continuación:

Tabla 13

*Entrevista de caracterización general.*

ID	PARTICIPANTE	GÉNERO	EDAD	ESCOLARIDAD	ESTRATO	BARRIO	LOCALIDAD	CIUDAD
1	Participante 1	M	18	10	3	San Cristóbal	San Cristóbal	Bogotá
2	Participante 2	M	20	6	2	Kennedy	Kennedy	Bogotá
3	Participante 3	M	21	11	1	La Florida-Fusagasugá	N/R	Cundinamarca
4	Participante 4	F	22	8	1	Los Laches	Santa Fé	Bogotá
5	Participante 5	F	23	9	2	Paloquemao	Puente Aranda	Bogotá
6	Participante 6	M	23	5	2	Villa de la Loma	Kennedy	Bogotá
7	Participante 7	M	23	11	2	Patio Bonito	Kennedy	Bogotá
8	Participante 8	M	23	11	2	Fusagasugá	N/R	Cundinamarca
9	Participante 9	M	23	9	2	Amparo	Kennedy	Bogotá
10	Participante 10	M	23	9	1	Leon XIII	Soacha	Bogotá
11	Participante 11	M	24	5	2	Patio Bonito	Kennedy	Bogotá

12	Participante 12	F	24	Técnico-Laboral	2	Ambala fuente de los Rosales	N/R	Ibagué
13	Participante 13	M	24	11	2	Patio Bonito	Kennedy	Bogotá
14	Participante 14	M	28	6	2	Patio Bonito	Kennedy	Bogotá
15	Participante 15	F	30	11	1	Maria Paz	Kennedy	Bogotá
16	Participante 16	M	31	11	1	Jazmin Occidental	Kennedy	Bogotá
17	Participante 17	M	31	11	2	Colinas	Rafael Uribe	Bogotá
18	Participante 18	M	33	11	2	La Fuente	N/R	N/R
19	Participante 19	M	49	8	2	Barranquillita	Kennedy	Bogotá

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 14**

*Entrevista sobre la población y consumo de SPA.*

Participante	1. ¿Cómo y por qué llegó 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 "si", ¿Podría contarnos como inició en el consumo de sustancias psicoactivas?	5. ¿Cuáles fueron las razones para iniciar el consumo de sustancias psicoactivas?
Participante 1	Llegué por consumo y mal comportamiento	1 mes	si	Empecé por estar tanto tiempo solo en la casa, no encontraba nada más que hacer y llegué a probarlas	El estar solo, peleas en la casa y no tener a alguien cerca
Participante 2	Llegué por bloque por consumo de bazuco y me recogieron en la UPJ de Fusagasugá	1 mes, 3 días	si	Inicié el consumo por malas amistades a la edad de 13 a 14 años	Por curiosidad ya que ver a mucha gente en el consumo de sustancias en el barrio
Participante 3	Llegué porque primero necesitaba la ayuda y segundo mi madre averiguó de las instituciones	12 días	si	Cuando tenía 13 años conocí a un amigo mayor que yo y la curiosidad y la confianza que le tenía me llevó a eso	Yo pienso que la curiosidad y la inocencia me llevaron al consumo
Participante 4	Por un conocido de mi madre que había tenido al hijo aquí	1 mes, 2 días	si	Cuando empecé a salir a las supuestas farras hace 10 años más o menos cuando en una de esas farras probé la droga	Pocas razones, pero si el ego y por creerme más que los demás
Participante 5	Hablé con mi mamá por teléfono y mi papá me trajo a la fundación	10 meses	no		
Participante 6	Llegué por medio de mi tía y llegué porque amo y quiero mi vida de nuevo	15 días	si	gracias a un primo a la edad de 13 años	Las razones fueron soledad e inseguridad
Participante 7	Por mi comportamiento	1 mes	si	La verdad me llamó la atención y quise probarla	Las razones fueron que me llamó mucho la atención
Participante 8	Por ayuda de los doctores	1 mes	no		Las malas amistades y la hipocresía de los demás
Participante 9	Por consumo, actitudes y por la muerte de mi mamá debido a la deserción familiar	12 años	si	Caminando la encontré, la armé y la fumé debido a que había escuchado sobre esto y fue mi decisión	
Participante 10	Por consumo de cannabis me trajeron de bloque	4 meses	si	en una fiesta	por curiosidad de saber que se sentía
Participante 11	vine con mentiras por medio de la Fiscalía llegué por consumo y por robo	3 meses	si	inició hace un año por mal manejo de mis emociones y con base a una decepción amorosa	decepción amorosa, depresión porque mi familia no estaba unida, vacío emocional

Participante 12	Porque mi familia decidió traerme a la fuerza porque estaba haciendo las cosas mal, tenía una pareja que me maltrataba demasiado	9 meses	si	La verdad por culpa de un hombre que conocí cuando vivía sola, pero la verdad nadie obliga a nadie, uno mismo es el que decide	Porque mis papás me molestaban demasiado, me pegaban, la verdad tuve una infancia demasiado dura
Participante 13	Por medio de un bloque obligado por consumo de sustancias psicoactivas y comportamientos	2 meses	si	Desde muy pequeño por malas amistades y tomar muy malas decisiones	De pronto fue una manera de desahogar mi dolor o poder escapar de los problemas
Participante 14	Por circunstancias de alejo a drogas	7 meses	si	Por dejarme mama y estar enojado	De caer en compañerismo y observaciones
Participante 15	Llegué de bloque "a la fuerza" por sustancias psicoactivas "bazuco"	5 meses	si	Desde muy pequeño inicié mi vida de consumo y la razón fue curiosidad y estados emocionales	La curiosidad, el mal manejo de emociones, dependencia afectiva, las malas amistades
Participante 16	Por comportamiento y consumo	15 meses	si	Cuando era niño aparecí inhalando pegante y así conocí como los efectos que causa las drogas	No se pasar el tiempo distinguí más las drogas, etc.
Participante 17	Por una adicción	9 meses	si	Malas decisiones	Problemas
Participante 18	Llegué en contra de mi voluntad, llegué con problemas de consumo de bazuco	4 meses	si	Por curiosidad, porque quería cosas nuevas y cometí ese error	El abandono, la rabia, depresión
Participante 19	Por drogadicción y por mi propia vida en riesgo y mal de intoxicación	1 año, 4 meses	si	Por malas amistades y malos consejos	Me dejé engañar, por amistades que dañan mi vida

Fuente: Elaboración propia

Adicionalmente, se realiza una valoración en cuanto a la actitud de los asistentes frente a los conocimientos y las estrategias para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la producción oral en lengua extranjero por medio de entrevistas semiestructuradas, además de su disponibilidad para aprender inglés y bajo qué metodología, a cada uno de los miembros del nivel de formación, seguido, se muestra las tablas 15 y 16 con los resultados obtenidos de manera general.

**Tabla 15**

*Entrevista de percepción de la lengua extranjera inglés, primera parte.*

Participante	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? ¿porqué?	5. ¿Ha estudiado o inglés antes?	6. Si la respuesta anterior es "sí", ¿Hace cuánto estudió inglés?	7. ¿Cuál considera es su nivel de inglés?
Participante 1	Que es buen método de distraer la mente y es algo que sirve para la vida	Si, para un día ir a otro país y saber que dicen	Que son personas aplicadas y que es chévere	sí porque es una forma de comunicarnos con otras personas	si pero muy poco	hace 2 años	2

Participante 2	Es bueno y nos beneficia ya que si salimos del país tendremos más oportunidades laborales	sí claro porque quiero salir del país	pienso que tienen varias formas o trabajos de salir adelante	sí pues toda la vida no sabemos a dónde vamos a ir y para enseñar también es bueno	solo en el colegio	hace 4 años	el de un bachiller de 0 a 10 un 5
Participante 3	Pienso que hoy en día el manejo de las lenguas es muy importante para un mejor futuro	Me gustaría aprender para un mejor estilo de vida	Que son personas muy pilas y que la tienen clara	Pienso que el manejo de las lenguas hoy en día es muy importante, ya que permite muchas más oportunidades	Cuando era más chico tuve varias clases	Hace 5 años	Principiante
Participante 4	Es bueno, útil para muchas cosas como mi sueño es viajar a otros países es necesario	si	Unos tesos porque tienen grandes capacidades de aprendizaje	Es importante hoy en día es muy utilizado para los que queremos salir del país	No, solo la primaria	10 años	Muy baja
Participante 5	Opino que se basa en algo ya visto	me gustaría hablar con otro	Que se destacan se les entienden	Pues como no quedar atrás en notas	si claro	hace 4 años	estudí inglés
Participante 6	Es muy global y bueno y excelente profesión, sobre todo que para toda carrera se necesita el inglés	si	muy sabias y más inteligentes	sí porque todo va en tema al hablar a la lengua	si	15 años	normal o bueno
Participante 7	Que es un lenguaje muy importante en mi vida ya que no lo sé	sí porque en poco tiempo voy a USA	Los felicito porque es algo muy importante	Si es importante ya que es de los lenguajes más llamativo... porque me gusta	muy poco	hace 1 año	término medio
Participante 8	Cuando uno entiende super	en mucho tiempo	etapas sobre tomas una nacionalidad	es importante por mí y anterior la ropa (ilegible) de las etapas	claro me si	en el colegio	(ilegible)
Participante 9	Es un idioma práctico ya que me gustaría ir a EE. UU	Si me gustaría perfeccionarlo	No es algo que disguste y que es algo productivo	sí considero esto como algo importante y por qué me parece fácil de hacerlo	Si en las clases de la fundación	recientemente	podría calificarlo con 8-9
Participante 10	Me encanta y quiero aprender a hablar inglés más fluido	me encantaría	que son personas brillantes	es importante porque abrimos las puertas a nuevas expectativas	sí pero no de forma detallada	en el colegio	básico
Participante 11	Que es indispensable ya que es muy necesario hoy en día para todo	claro que si	que no desperdician su tiempo ya que saben cómo administrarlo que son	porque es muy necesario para un trabajo, para viajar a otros países y comunicarse	sí solo en el colegio	hace 10 años	básico diría yo
Participante 12	La verdad un poco difícil porque a través del consumo y de los golpes que recibí me quedaron secuelas	la verdad si porque es algo que deseo, anhelo	demasiado inteligentes que se lo proponen, felicitarlos, unos duros	porque nos sirve para nuestro futuro para cualquier trabajo y sueño perfecto	la verdad si porque estudiaba	Hace 5 años	regular
Participante 13	Es muy bueno entiendo que es un lenguaje el cual hoy en día es muy necesario en el mundo	claro que si	los admiro se escucha y se ve interesante	sí porque es un lenguaje el cual hoy en día se mueve por todo el mundo y prima sobre otros	No, solo la primaria		medio algo entiendo
Participante 14	Un poco renue y no agradable	en otros países	entenderas el actuar	para menor o ya en otra Colombia	no solo menor	a los 8 años	

Participante 15	Opino que es necesario saber el idioma inglés ya que siempre he soñado estar en Estados Unidos	sí claro que me gustaría	que admiro la capacidad de cada uno de ellos	sí claro es importante ya que esto nos puede servir en caso de estar en otro país	no		bajo
Participante 16	Que es un lenguaje esencial si me gustaría estudiar lenguaje	sí me gustaría estudiar inglés	que son estudiosos	sí es bueno hablar lenguaje porque eso es un aprendizaje muy bacano	sí en primaria	en primaria	un poco bajo
Participante 17	No me gusta aprender de formas inadecuadas	no se quiero aprender	que es bueno	no	sí en la institución	hace poco	bajo
Participante 18	Es lo mejor del mundo porque quiero ir a Estados Unidos	sí, para ser mejor e inteligente	que tiene mejor calidad de vida	para tener mejor calidad de vida y tener un trabajo	sí pero hace años	hace 10 años	bajo no se mucho
Participante 19	Me gusta mucho me parece bueno e interesante y además el francés, italiano, español	sí me gusta es importante y educado	me parecen importantes y capaces	sí porque es divertido y me fascina los diálogos y las personas, se notan interesantes	sí en la escuela y en el colegio	todos los cursos	medio y con gran esfuerzo

Fuente: Elaboración propia

**Tabla 16**

*Entrevista de percepción de la lengua extranjera inglés, segunda parte*

Participante	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?	13. ¿cómo se sentiría usted aprendiendo inglés por medio de juegos?
Participante 1	si porque quiero aprender	si	con clases dinámicas o llegando a un país donde hable así con eso aprenda más rápido virtualmente ya	que es una buena forma de incentivarlo a uno	sí con eso aprende uno más rápido	me sentiría agradable porque se mueve uno y va aprendiendo
Participante 2	sí pues me gusta esa área	sí claro con toda disposición	que ahorita me es imposible aprender de forma presencial En estos momentos que estoy en la fundación sería de acuerdo con las normas de la casa	son buenas para mí son como un recordero de bachiller	sí pues con el profesor Jimmy aprendemos de esa manera con chocolate.com	me sentiría a gusto y aprendería más rápido con dinámicas
Participante 3	Me gustaría retomar y aprender	Me gustaría mucho	De una manera comprensible y de una manera que el inglés me entre	Lo que medio he podido percibir que son muy buenas y productivas	Pienso que todo tipo de alternativas o herramientas son importantes para el desarrollo	Yo creería que bien ya que es una manera más lúdica
Participante 4	claro	si	hablando podría ser la oportunidad	muy buena, aunque para mí soy duro en el aprendizaje algo aprenda	sí se puede aprender por medio de juegos	bien porque me cuesta aprenderlo de maneras muy tensas
Participante 5	es importante tener en cuenta inglés	quisiera destacar más sobre inglés	hablando, dibujando y	son repetitivas como algo ya visto	He aprendido inglés con medio de juegos	algo dinámico aprendiendo a jugar con inglés
Participante 6	si	si	hablando, dibujando y	son muy buenas	si claro	útil

			viendo también películas y videos			
Participante 7	si me motiva	sí porque lo necesito voy a USA	preparándome con estudiar y poco a poco esforzándome para ver como lo aprendo	me parecen chévere a pesar de que he visto muy pocas por lo que soy nuevo		
Participante 8	si	si me gustaría	de la mejor manera	son super para el medio ambiente del mundo corporal	si, (ilegible)	opino de cualquier manera es imaginaria, super
Participante 9	me motiva, pero pudiéndolo usar	si fuera bueno alguna base más sólida	no se tal vez a una mayor escala y de pronto como una carrera	me parecen agradables además de una buena base	sí en parte de una forma didáctica	alegre o fortaleciendo mi aprendizaje como mi parte distractiva
Participante 10	si	me encantaría	en una academia donde pueda hacer un curso avanzado	están bien porque aportan a mi proceso	sí se puede porque ofrecen algunas herramientas de aprendizaje por entretenimiento	bien porque es entretenido
Participante 11	claro que si	si	presencialmente	que son buenas ya que la manera en la que nos enseñan es muy acertada	también es una forma divertida y recreativa	muy bien alegre
Participante 12	poco porque se me hace duro	si me encantaría	virtual cuando saliera de este lugar	que aprendemos demasiado y que nos brindan atención, nos proyectan	la verdad nunca he aprendido, pero si me gustaría	como volver a vivir mi niñez, pero mucho mejor aprendiendo uno no hace aprendiendo, le toca aprender.
Participante 13	si me es interesante	claro que si	estudiando pues quiero llegar a otro país y que me pueda defender con el lenguaje	son buenas interesantes, aunque muy básicas lo normal nada nuevo al colegio hace más referencia	sí son lúdicas que le quedan más a uno	bien interesante todo lo que uno pueda aprender en la vida es bueno
Participante 14	poco	si o no	en perder el tiempo acá estando muy pendiente de las clases que nos dan dentro de la fundación y quizás un refuerzo	son buenas ya que cada día nos enseñan más cosas las cuales son esenciales para nosotros	paso	a veces o tal vez en agrado
Participante 15	sí claro se puede aprender	si me gustaría	primero repasar el bachiller y después en universidades	son super por medio de las clases he aprendido un poco de inglés y me motiva a estudiar lenguaje	si claro	bien creo que a gusto y sería como una manera más efectiva
Participante 16	si	si prestar más atención	suave con dinámicas por medio de un instituto y por medio de internet, música y TV	buenos, excelentes	Pues me parece que si hay juego que enseña inglés	divertido con frutas y creo que puede ser un tratamiento original
Participante 17	si	si	en la universidad de lenguas del exterior o en el SENA, o alguna universidad	Son excelentes, perfectas y únicas, me siento agradable	si	motivado
Participante 18	si por mi familia	sí porque quiero ser bilingüe		sí son de grande interés y conocimiento y agradables y de buen ánimo	si	bien
Participante 19	si me gusta	si gracias			sí son interactivas y de gran provecho	con gran entusiasmo y mejor calidad, son muy divertidas

Fuente: Elaboración propia

Es notable que los participantes en su mayoría cuentan con conocimientos muy básicos casi nulos respecto de la lengua extranjera inglés y haciendo un análisis de las preguntas se evidencia que el factor principal de esta ausencia de conocimientos se debe a que no han tenido la oportunidad de formarse en el idioma y que las metodologías no son las más idóneas y atractivas para llevar a cabo este proceso.

Entonces, tras incluir en la entrevista como se sentirían aprendiendo inglés por medio de juegos, en los participantes se muestra un gran interés por aprender de manera lúdica y divertida, ya que 18 de los 19 participantes entrevistados, tuvieron observaciones positivas frente a la pregunta, elementos que sin duda alguna se logran desarrollar haciendo uso de la gamificación. Conocidas las actitudes y las preferencias en el aprendizaje del inglés, se ha concluido que: primero, los estudiantes no cuentan con suficientes conocimientos básicos para adentrarse al desarrollo y formación de una lengua extranjera; segundo, que los participantes no han tenido la oportunidad de tener un acercamiento a profundidad a un proceso de enseñanza y aprendizaje; tercero, que los participantes coinciden en que una de las mejores metodologías para aprender inglés sería a través de juegos y bajo una modalidad de diversión y aprendizaje.

Por otro lado, es evidente ver que las categorías “consumo de SPA”, “procesos pedagógicos en lengua extranjera” y “gamificación”, que fundamentan el presente trabajo logran articularse de una forma dinámica, evidenciando el consumo de SPA en jóvenes y adultos entre los 18 y 49 años de edad, la educación en edad desescolarizada por medio de talleres que les brindan el conocimiento en asignaturas básicas que les den herramientas de aprendizaje tales como inglés, filosofía y matemáticas y analizar en qué medida la gamificación es una herramienta pertinente y suficiente para que los miembros de la fundación fortalezcan la producción oral en la lengua extranjera.

“Me divierto, aprendo y me construyo” es el título que se ha asignado a la propuesta didáctica que utiliza como herramienta lúdica la gamificación y que tiene como propósito intervenir de forma

asertiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lengua extranjera inglés. Se espera que esta propuesta pueda ser aplicada y ampliada, pues existen multiplicidad de estrategias didácticas que participan de la mano a la enseñanza del inglés. La propuesta ha sido diseñada atendiendo a los requerimientos de sus aprendices, pues el propósito fundamental es que los mismos sientan fortalecimiento en la producción oral de la lengua extranjera.

El pilotaje de la presente propuesta fue aplicado a los 19 participantes del curso, dando excelentes resultados, con base en las evidencias dadas en el mismo, tanto por su metodología como por el aprendizaje que los participantes lograron alcanzar, tema que será precisado al detalle en el capítulo de análisis de resultados de este documento (p. 72).

A continuación, se podrá evidenciar en la rúbrica de desempeño del pilotaje realizado, cuáles fueron los resultados obtenidos en la solución y desarrollo de cada una de las sesiones. Las sesiones se desarrollaron con los 19 asistentes activos del nivel de formación de la fundación A2 según el Marco Común Europeo (MEN, 2002). En la siguiente tabla podrá evidenciarse en relación con los indicadores de cada actividad, cuáles fueron sus resultados; sin embargo, se precisa abordar al detalle los resultados en cada una de las sesiones y el resultado general del pilotaje de la propuesta, los cuales se podrán leer en el apartado de análisis de resultados.

Los resultados fueron clasificados de acuerdo con el desempeño de cada uno de los participantes durante las actividades desarrolladas, con base al cuadro de retos y la cantidad de estrellas obtenidas en la participación de cada una de las actividades propuestas.

**Tabla 17**

*Rúbrica de desempeño de pilotaje.*

Actividad	Resultado de estudiantes con indicador de desempeño bajo.	Resultado de estudiantes con indicador de desempeño básico.	Resultado de estudiantes con indicador de desempeño medio.	Resultado de estudiantes con indicador de desempeño alto.	Resultado de estudiantes con indicador de desempeño superior.
-----------	---	---	--	---	---



Actividad 1. Me presento, me conocen, nos parecemos.	0	0	0	12	7
Actividad 2. Del YouTube al To Be: Hagamos parejas.	0	1	0	7	11
Actividad 3. ¡Te reto! ¿Cuánto puedo conocer de una persona?	0	0	1	9	9
Actividad 4. ¿A quién le pertenece qué?	0	2	0	11	6
Actividad 5. ¡Adivina adivinador! ¿Qué emoción es esta?	0	0	2	10	7
Actividad 6. Conviértete en un entrevistador.	0	1	4	8	6
Actividad 7. ¡Vamos contra el tiempo!	0	0	2	7	10
Actividad 8. Repaso mientras presento a mi celebridad.	0	1	1	6	11
Actividad 9. ¡Canta y diviértete!	0	0	1	6	12
Actividad 10. ¡Es momento de atreverse a más! Conviértete en un tallerista.	0	0	0	7	12

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, se realizó una entrevista semiestructurada de salida a uno de los miembros participantes de las actividades desarrolladas, para dar cuenta de la percepción obtenida por la propuesta pedagógica planteada para este grupo población, calificando tanto su opinión personal frente a las mismas tanto a nivel motivacional como en el uso de la lengua extranjera, también analizada con más detalle en el siguiente apartado de análisis de resultados.

### **Análisis de Resultados**

Este apartado se destina a realizar un análisis de los resultados obtenidos en la presente propuesta, teniendo en cuenta que es una investigación acción participante de carácter exploratorio, su enfoque es a través de cada una de sus fases como lo son: la planeación a través de la revisión documental de cada uno de los conceptos, expuestos con estricta relación entre el uso de la lengua extranjera desde el enfoque de producción oral y la estrategia gamificada; la acción a través de los

diversos talleres realizados; la observación obtenida por cada una de los ejercicios y por último y con más detalle la reflexión final de acuerdo con cada categoría planteada fuera del cuadro para dar mayor claridad a lo observado.

### Gamificación

Teniendo en cuenta que la gamificación tiene diferentes mecánicas de juego, en el presente documento se exponen algunas de ellas aplicadas de acuerdo con el contexto de los estudiantes, las cuales son: el reto, ya que los participantes van superando cada uno de los pasos propuestos dentro de las actividades; premios debido a que en el juego “compiten” por los puntos otorgados; el aporte colaborativo a través de la comunicación ya que hay retos grupales son superados en equipo; la retroalimentación, un elemento clave que permite a los participantes conocer si la acción fue realizada correctamente o no; y puntos, valoradas por medio de estrellas otorgadas al final del cumplimiento de cada reto:



Fuente: Elaboración propia

Tabla 18

Triangulación información Gamificación

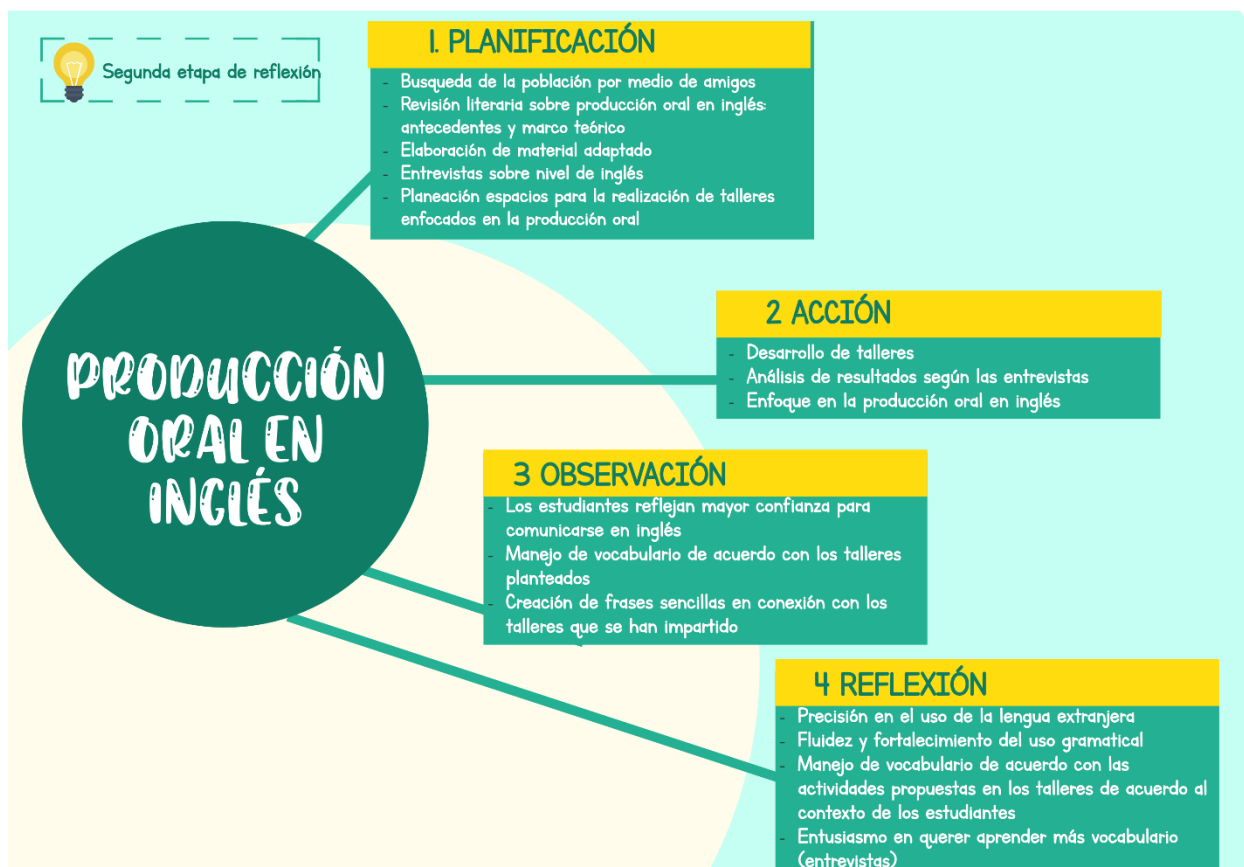
TRIANGULACIÓN DE DATOS				
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PLANEACIÓN	ACCIÓN	OBSERVACIÓN
GAMIFICACIÓN	INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA	Se realizó la planificación de una serie de talleres de lengua extranjera enfocadas al desarrollo de la habilidad oral y escrita	Se implementaron estas clases de lengua extranjera para mejorar la parte de producción oral	Se observo que los estudiantes se encontraron más motivados a partir de las entrevistas.
	RETOS	Mapfre (s.f) plantea el reto como un logro alcanzable pero también que ilusione al participante, donde se les presenta una dificultad aceptable y que permita un cierto grado de frustración para alcanzarlo (pp. 5)	Cuadro de retos (Anexo 19) Actividades 1-10 (tablas 3-12)	Los participantes cumplieron los retos a cabalidad de acuerdo con la dificultad que se proponía en cada ejercicio, teniendo en cuenta el cuadro de retos donde el objetivo principal era completarlo con las insignias que se otorgaban en cada actividad.
	RETROALIMENTACIÓN	Es necesario que el jugador conozca desde el comienzo y durante todas las actividades cuál es su situación actual dentro de los juegos y además que le falta por alcanzar (Mapfre, s.f). Debe ser percibida con el fin de informar y debe contribuir a la construcción del conocimiento (Deci et ál., 1999)	Aunque hay un aspecto evaluativo en las rúbricas de evaluación (Anexos 1-10), la retroalimentación fue realizada de manera oral, por lo que no hay comentarios escritos para cada una de las actividades	Las retroalimentaciones en cada actividad fueron dinámicas y aceptadas por los participantes, hubo mejoría en la actitud, ya que, en el último taller a comparación del primero, los participantes tenían claras las reglas de juego, siendo una guía en cada una de las actividades
	PREMIOS	Mapfre (s.f), lo muestra como pequeñas recompensas por los logros obtenidos, donde se acredita la satisfacción del logro y el resultado alcanzado (pp. 7)	Tabla de recompensas (Anexo 18) Cuadro de retos (Anexo 19)	El logro de cada actividad los incentivaba a llegar a la meta, su interés estaba completamente involucrado en alcanzar cada “estrella” para completar el total de ellas y finalmente alcanzar la recompensa final “una milhoja”, además que se incentiva que alcanzar el objetivo comunicativo propuesto.
	PUNTOS	Werbach y Hunter (2012) manifiestan que los puntos ayudan a soportar la estrategia gamificada, ya que ayudan a mantener una clasificación, articulan la victoria final, dan pie para que se sustente la retroalimentación continua y dan un progreso durante todas las actividades	Tabla de recompensas (Anexo 18) Cuadro de retos (Anexo 19)	Esas pequeñas recompensas obtenidas por su esfuerzo, interés y actitud frente a los juegos propuestos fueron parte fundamental de las actividades y mostraron que los participantes querían obtenerlos a todo momento, por lo que se tuvo que enfatizar que se entregarían puntos al alcanzar al final de cada uno de los logros y se ponían en la tabla de recompensas simbolizado por medio de “estrellas”
	COMUNICACIÓN	Mapfre (s.f) centra la comunicación por medio de la interdependencia donde el centro son las dinámicas de juego (pp. 7)	Rúbricas de evaluación (Anexos 1 y 9)	Hubo una interacción con los demás participantes, con una comunicación asertiva y amable en medio de las actividades, a pesar de que la competitividad estaba en medio, el respeto fue el principal componente

Fuente: Elaboración propia

**REFLEXIÓN:** Como se evidencia en la Tabla 17, la gamificación en la clase muestra a través de ciertas mecánicas de juego que si funciona y son aplicables al aula demostrando que en conjunto las tablas de recompensas, las rúbricas de evaluación y el cuadro de retos trabajan de la mano, con el fin de lograr alcanzar los objetivos propuestos en la propuesta gamificada, permitiendo observar que la experiencia gamificada fue adecuada con respecto al tipo de población y el uso de lengua extranjera, al ser una dinámica diferente y didáctica que permite que los participantes alcancen los logros propuestos en medio de la enseñanza y el aprendizaje en un espacio de juego. Al realizar las actividades en grupo en forma de competencia, la gamificación tuvo un papel fundamental al enfocar a los participantes en lograr los objetivos por equipos y permitir que la interacción entre ellos fuera directamente relacionada a lograr alcanzar las “estrellas” involucrando a cada miembro en la obtención de los logros.

### ***Producción oral en Inglés***

La valoración categórica del inglés se definió a través de la producción oral enlazada en la estrategia gamificada, aquí la implicación de la lengua extranjera se centró en el uso de la lengua en medio de las actividades planteadas, donde principalmente se vio reflejado el conocimiento adquirido y la práctica de los temas propuestos, además de tener en cuenta la valoración gramatical, la fluidez y la presión de la misma, por lo mismo, se realiza una triangulación de la información obtenida a través de las rúbricas de evaluación y la observación de los talleres con la teoría basada en el Marco Común Europeo (MEN 2002), para dar cuenta de los resultados de la propuesta gamificada:



Fuente: Elaboración propia

Centrada en la competencia comunicativa del habla y los componentes sociolingüístico, lingüístico y pragmático.

Tabla 19

Triangulación información Competencia comunicativa de producción oral en Inglés

TRIANGULACIÓN DE DATOS				
CATEGORIA	SUBCATEGORIA	PLANEACIÓN	ACCIÓN	OBSERVACIÓN
	<b>INVESTIGACIÓN ACCIÓN PARTICIPATIVA</b>	Se realizó la planificación de una serie de talleres de lengua extranjera enfocadas al desarrollo de la habilidad oral y escrita	Se implementaron estas clases de lengua extranjera para mejorar la parte de producción oral	Se observo que los estudiantes se encontraron más motivados a partir de las entrevistas.

<p><b>COMPETENCIA COMUNICATIVA INGLÉS</b></p>	<p><b>COMPONENTE LINGÜÍSTICO</b></p>	<p>Según el Marco Común Europeo (MEN 2002), en el marco Común Europeo, el componente lingüístico está compuesto por una cantidad de factores que influyen en el uso directo de la lengua extranjera, en cuanto a la exactitud, estructura gramatical y sintaxis, a través de un factor comunicativo que permita al individuo darse a entender en cuanto a que quiere transmitir, “se relaciona no sólo con el alcance y la calidad de los conocimientos, sino también con la organización cognitiva y la forma en que se almacenan estos conocimientos” (pp. 13)</p>	<p>Rúbricas de evaluación (Anexos 1-10)</p>	<p>A partir de los resultados obtenidos en las rúbricas se identifica que hubo una mejora en la habilidad comunicativa con respecto a la forma con la que se aborda el vocabulario de las diferentes actividades, teniendo en cuenta que su nivel es básico, su léxico fue mejorando a medida que se trabajan los talleres y la sintáctica de las oraciones y las palabras que debían crear iban de la mano haciendo posible para ellos crear frases más rápido de como lo hacían en las primeras actividades, se sintieron más cómodos al hablar ya que tenían confianza en que lo que decían estaba correcto.</p>
	<p><b>COMPONENTE PRAGMÁTICO</b></p>	<p>Para el Marco Común Europeo (MEN, 2002), este componente se basa en lo funcional, además de presentar un dominio en los discursos y la interacción correcta de cada uno de los individuos, buscando que se refleje a medida que avanzan los niveles, una correcta cohesión y coherencia en lo que se quiere comunicar, todo esto con base en los entornos en los que se desarrolla la interacción (pp. 30)</p>	<p>Rúbricas de evaluación (Anexos 1-10)</p>	<p>Al ser un nivel básico de inglés, los participantes logran crear frases sencillas y las logran combinar de manera coherente de acuerdo con los temas propuestos en cada una de las actividades, a través de una interacción entre lo que se pregunta y lo que se responde por medio de cohesión, fluidez y precisión evaluado con las rubricas de evaluación (tabla 12)</p>
	<p><b>COMPONENTE SOCIOLINGÜÍSTICO</b></p>	<p>El Marco Común Europeo (MEN, 2002) hace una distinción en cuanto que la lengua extranjera tiene como factor principal el aspecto sociocultural, por ende, es importante que existan ciertos aspectos que permitan el cumplimiento del componente sociolingüístico: “...Los marcadores lingüísticos de relaciones sociales, las normas de cortesía, las expresiones de la sabiduría popular, las diferencias de registro, el dialecto y el acento” (pp. 116)</p>	<p>Rúbricas de evaluación (Anexos 1-10)</p>	<p>Aquí es evidente señalar que los participantes viven juntos en la Fundación, por lo que ya hay unas evidentes alianzas y compañerismo, esto hace que el trato hacia los demás sea cordial y que existan normas de cortesía que permitan una sana diversión en las actividades, entre ellas, saludar al llegar, “Good morning teacher, God bless you”, este saludo lo dicen a unísono y en voz alta, alzar la mano cuando tienen preguntas o para participar y pedir disculpas si así lo requieren.</p>

Fuente: Elaboración propia

**REFLEXIÓN:** Aquí se evaluó la fluidez como indicador de su desenvolvimiento en inglés; a través de la precisión, dando cuenta de la exactitud del uso de la lengua y el uso de la gramática por medio de la revisión estructural y la creación de frases teniendo en cuenta las reglas gramaticales; el vocabulario, en el uso de una mayor cantidad de palabras acordes a cada uno de los retos y la coherencia, enfocado en hacerse entender en medio de las actividades propuestas. Viendo de forma positiva la implementación de una dinámica diferente para enseñar la lengua extranjera, teniendo en cuenta que la

población se encuentra en una edad desescolarizada y que su nivel de inglés es de A2, a través de comandos y expresiones que ya de aquí en adelante tendrán mayor retención al asociarlas con los juegos planteados, y las cuales podrán utilizar en sus clases con los docentes quienes les imparten normalmente las clases de inglés, siendo enriquecedor hasta para su propia vida a futuro.

En este sentido, es posible decir que ha sido enriquecedor evidenciar que no se había implementado una estrategia gamificada en la fundación, condición que permite que tanto la propuesta didáctica como el trabajo en sí sean completamente innovadores y logren articularse con la visión y la misión de la fundación, además, de atender a los propósitos del nivel de formación con los contenidos básicos de la lengua extranjera, dando cumplimiento cada uno de los objetivos específicos.

A nivel de caracterización de la población, este es un elemento que se precisa en todo proceso formativo más allá de las instituciones, pues así quienes desean contribuir podrán conocer cuáles son los conocimientos previos, los intereses de los participantes y las posibles metodologías que les gustasen fuesen implementadas; entonces, se trata de un ejercicio práctico que permite conocer más el contexto y así mismo poder estimar una propuesta atendiendo a sus intereses y posibilidades. Es aquí donde el segundo objetivo específico se cumple, el cual es caracterizar las actitudes de los jóvenes-adultos (18 a 49 años) de la Fundación Hombres de Valor hacia el fortalecimiento de la producción oral en los talleres de lengua extranjera, encontrando elementos fundamentales que permitieron el avance de la presente propuesta.

No es debido plantear una propuesta sin primero analizar las posibilidades que la misma ofrece, por esta razón, un rastreo con referentes pertinentes que definan de manera teórica y conceptual las categorías del trabajo son elemento fundamental para trazar las variables de las posibilidades y dificultades que se puedan presentar durante su constitución. Entonces, con las posibilidades rastreadas y fundamentadas puede darse continuidad a la proyección y elaboración de la propuesta didáctica, pues es importante contar con que los contenidos y las estrategias sean acorde con los requerimientos de los

participantes, esto, haciendo un completo énfasis en que se trata de hombres y mujeres de 18 a 49 años que por diversas circunstancias no pudieron culminar sus procesos académicos básicos. Dando cumplimiento al tercer objetivo específico, el cual es evaluar teórica y conceptualmente la pertinencia y validez de la gamificación en educación para el fortalecimiento de la producción oral en lengua extranjera, en el escenario de rehabilitación por consumo de SPA para jóvenes-adultos de la Fundación Hombres de Valor.

Para la fundación dos hechos han sido de completa novedad, el primero de ellos tiene que ver con el interés por parte de un formador para que sus miembros mejoren su nivel de producción oral en la lengua extranjera de forma lúdica, y segundo, es que ese interés se sustenta con la creación de la propuesta didáctica; sin embargo, era preciso que todo este proceso fuese sustentado con la implementación del pilotaje, otro proceso que no se había dado con anterioridad en la fundación y que ha motivado con mayor vigor a quién redacta las líneas.

En conclusión, los participantes participaron de forma activa en todas las actividades propuestas, y se encontraron más motivados, esto visualizado a través de las entrevistas (anexo 23), evidenciado a través de las emociones que reflejaron durante las sesiones, la curiosidad por aprender algo nuevo, la sana competitividad que se genera y la autonomía para alcanzar cada insignia que se proponía en cada una de ellas, todo esto no sería posible sin: 1. El interés de los miembros de la fundación por fortalecer la producción oral de la lengua extranjera; 2. Los recursos didácticos e implementos brindados directamente por la tallerista; 3. El diseño e implementación de una propuesta didáctica en función y pensada para los miembros de la fundación. Es por esta razón viable anunciar que el objetivo específico número cuatro ha sido cumplido de manera satisfactoria, el cual es analizar como la incidencia de la gamificación dentro de los procesos de aprendizaje en lengua extranjera (inglés) en un contexto desescolarizado, se ve reflejada a través de didácticas lúdicas.



## Recomendaciones

Las siguientes recomendaciones se escriben pensando en la función social e integral que se debería fundar por todas aquellas personas que por diversas dificultades y vicisitudes de la vida han visto su proyecto de vida impedido y limitado. Esto es un factor determinante y que no depende únicamente de la persona, toda la comunidad y la sociedad en general debería aliarse y participar de estos procesos de integración. Sin duda, la educación y la obtención de conocimientos es un enriquecimiento epistemológico, pero también permite la adquisición de capital cultural, entonces, la primera recomendación que se hace es la de priorizar más allá de las edades, cuáles son los intereses y primacías para las personas que participarán del proceso.

Contar con el conocimiento sobre los intereses e incluso los previos, es una manera fácil de programar las metodologías y las propuestas a implementar, todo en función y pensado para aquellas personas. En el caso de la Fundación Hombres de Valor y para cualquier entidad sin ánimo de lucro, es indispensable contar con las herramientas suficientes para llevar a cabo estos procesos formativos. De manera poco satisfactoria la fundación no cuenta con los implementos didácticos; por lo tanto, muchas de las dinámicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje se ven limitadas por la poca diversidad lúdica para impartir sus temas. Se hace a colación a la dotación de herramientas porque es notable que a falta de recursos didácticos y elementales muchos educadores no pueden innovar y muchos aprendices no pueden acceder y participar de nuevas metodologías.

Finalmente, con la implementación de la propuesta didáctica, la obtención de los resultados y el cumplimiento de cada uno de los objetivos, se estima que este es un proceso que debería pensarse para su continuidad; es decir, que los miembros de la fundación no queden únicamente con los conocimientos básicos y posiblemente puedan perderlos al pasar el tiempo por la ausencia de práctica. Debería generarse y en lo posible por quien escribe, un compromiso de una propuesta mucho más

amplia y abarcadora de mucho más contenido que puedan utilizar no solamente los miembros de la fundación sino toda aquella persona que vea en el material una oportunidad para aprender la lengua extranjera de una forma dinámica y divertida.

La formación es una constante que permanece en cada uno de los ámbitos de la vida humana. El interés por la formación integral de aquellos que han visto en sus caminos serias dificultades para afrontarlo es una situación que debería comprometer a todos y cada uno de los miembros de la sociedad, contribuyendo de esta forma al fortalecimiento de las formas de sentir, pensar y actuar en función de un proyecto de vida digno y saludable.

## CAPÍTULO 5

### Conclusiones

Con lo que se ha expuesto con anterioridad y partiendo de la realización de la presente propuesta es posible concluir que:

- La creación de la propuesta y sus objetivos son auténticos y pensados en función de la formación integral de los miembros de la Fundación Hombres de Valor que se encuentran en proceso de rehabilitación por consumo de SPA, especialmente en la lengua extranjera inglés.
- La gamificación es una de las estrategias más acertada si se aspira impartir los contenidos de una forma lúdica y divertida buscando generar mayor motivación a la hora de aprender inglés teniendo en cuenta que la población se basa en adultos entre los 18 y 49 años de edad.
- Para llevar la gamificación al aula o a cualquier escenario de enseñanza, es indispensable contar los recursos didácticos y programas que permitan acceder de manera fácil a las actividades.
- La caracterización de la población es un mecanismo importante toda vez que permite reconocer las expectativas e intereses de los estudiantes respecto del tema que van a ver, además, permite identificar saberes previos y posibles metodologías que serían de su agrado durante su proceso de formación.
- Con el pilotaje aplicado a los miembros de la fundación que se encuentran en etapa de formación es posible evidenciar que de manera efectiva la propuesta didáctica ha cumplido con los objetivos propuestos, es decir; en primera medida fue muy bien recibida por los miembros, pues al notar que se articulaba con actividades lúdicas se generó un ambiente de optimismo y esfuerzo; además, durante su realización los participantes demostraron una actitud de compromiso y respeto.

- Es posible que de una propuesta de investigación surja una propuesta didáctica como elemento práctico del cual deviene el compromiso y trabajo por parte de quien realiza el mismo. Entonces, el diseño y la planificación de la propuesta nace en pro y para los miembros de la fundación.
- No se reconocen durante el rastreo de antecedentes documentos o trabajos en relación con la implementación de gamificación como herramienta lúdica para el fortalecimiento de la producción oral en lengua extranjera desde una fundación sin ánimo de lucro que busque resocializar personas en condición de reclusión por consumo de SPA.

## Lista de Referencia o Bibliografía

Álvarez, M. (2021). *La gamificación como estrategia metodológica en la adquisición de vocabulario en inglés para estudiantes de grado décimo [Trabajo de maestría, Universidad de Santander]*.

Bogotá DC: Repositorio institucional.

[https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6123/1/La\\_Gamificacion\\_Como\\_Estrategia\\_Pedagogica\\_en\\_la\\_Adquisicion\\_de\\_Vocabulario\\_en\\_Ingles\\_Para\\_Estudiantes\\_de\\_Grado\\_Decimo..pdf](https://repositorio.udes.edu.co/bitstream/001/6123/1/La_Gamificacion_Como_Estrategia_Pedagogica_en_la_Adquisicion_de_Vocabulario_en_Ingles_Para_Estudiantes_de_Grado_Decimo..pdf).

Balcazar, F. E., (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades*, IV (7-8), 59-77.

<http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=18400804>

Bonilla, E., & Rodríguez, P. (2005). *Mas allá del Dilema de los métodos*. Bogotá DC: Grupo Editorial

Norma. <https://laboratoriociudadut.files.wordpress.com/2018/05/mas-alla-del-dilema-de-los-metodos.pdf>.

Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Madrid. Servicio de Publicaciones de la Universidad Rey Juan Carlos.

<https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/20346/fundamentos%20de%20la%20gamificacionOriolTIC.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Congreso de la República de Colombia (marzo 15 de 2013). Ley 1620. Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar.

[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1620\\_2013.htm#:~:text=Derecho%20del%20](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1620_2013.htm#:~:text=Derecho%20del%20)

[Bienestar%20Familiar%20%5BLEY\\_1620\\_2013%5D&text=Por%20la%20cual%20se%20crea,Mitigaci%C3%B3n%20de%20la%20Violencia%20Escolar.](#)

Congreso de la República de Colombia (julio 31 de 2012). Ley 1566. por la cual se dictan normas para garantizar la atención integral a personas que consumen sustancias psicoactivas y se crea el premio nacional "entidad comprometida con la prevención del consumo, abuso y adicción a sustancias" psicoactivas.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48678>

Congreso de la República de Colombia (febrero 8 de 1994). Ley 115. Por la cual se expide la ley general de educación. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Deci E. L. y Ryan R. M. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being.

[https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000\\_RyanDeci\\_SDT.pdf](https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf)

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE) (2020). Boletín Técnico Encuesta Nacional de Consumo de Sustancias Psicoactivas (ENCSPA) Periodo 2019.

<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/encspa/bt-encspa-2019.pdf>

Ferro Quintanilla, D. R., Del Pozo Gamarra, E. G., & Saboya Ríos, N. (2017). Programa "Oral expression in the classroom" para el desarrollo de la expresión y comprensión oral del idioma inglés. *Apuntes Universitarios*, 7(2), 2–11. <https://doi.org/10.17162/au.v7i2.191>

Fundación Hombres de Valor. (2023). *Fundación Hombres de Valor*. Obtenido de Testimonios:

<https://fundacionhombresdevalor.com/testimonios/>

Fundación MAPFRE (s.f). El desafío de las tecnologías educación 4.0. Majadahonda, España.

[https://www.ipn.mx/assets/files/upiih/docs/SRI/desafio-tecnologias-educacion-libro-profesor\\_tcm1069-421445\(1\).pdf](https://www.ipn.mx/assets/files/upiih/docs/SRI/desafio-tecnologias-educacion-libro-profesor_tcm1069-421445(1).pdf)

García, M. (2019). *Gamificación aplicada a la educación para la salud de adolescentes con el diagnóstico de Diabetes Mellitus tipo 1 [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia]*. España: Repositorio Institucional.

<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/71696/Tesis%20Elena%20Garcia.pdf?sequence=1>.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México D.F: Interamericana. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.

Jiménez, D., & Cristian, G. (2019). *Fortalecimiento de la fluidez en inglés como lengua extranjera por medio de la Gamificación [Trabajo de grado, Universidad Libre]*. Bogotá DC: Repositorio Institucional.

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19269/Fortalecimiento%20de%20la%20fluidez%20en%20ingles%20como%20lengua%20extranjera%20por%20medio%20de%20la%20gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer.

Krashen, S., & Tracy, D. T. (1983). *The Natural Approach: Language Acquisition in the Classroom*. New York: Pergamon & Alemany Press. [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.sdkrashen.com/content/books/the\\_natural\\_approach.pdf](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/http://www.sdkrashen.com/content/books/the_natural_approach.pdf)

Latorre, A. (2005). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. 3 ed. Barcelona: Editorial GRAÓ. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

López, D. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso medicina deportiva de la tecnología en entrenamiento deportivo de las unidades tecnológicas de Santander*. [Trabajo de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. Bucaramanga: Repositorio Institucional.

[https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021\\_Tesis\\_Diana%20Carolina\\_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1](https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1).

López, D. (1993). *Aprendizaje y rehabilitación. Aportaciones de la educación a la rehabilitación psiquiátrica* [Trabajo de grado, Universidad de Salamanca]. España: Repositorio Institucional.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=95666>.

Martínez, D., & Valencia, J. (2020). *Desarrollo de una propuesta de gamificación para entornos educativos*. [Trabajo de pregrado, Universidad ICESI]. Cali, Colombia.: Repositorio Institucional.

[https://repository.icesi.edu.co/biblioteca\\_digital/bitstream/10906/87420/1/TG02880.pdf](https://repository.icesi.edu.co/biblioteca_digital/bitstream/10906/87420/1/TG02880.pdf)

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Revisión de políticas nacionales de educación *La educación en Colombia*. Bogotá DC: Ministerio de Educación Nacional.

<http://dx.doi.org/10.1787/9789264250604-en>

Ministerio de Educación Nacional (2006). *Estándares Básicos de Competencias en Lengua Extranjera: inglés*. Bogotá DC: Ministerio de Educación Nacional.

[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf).

Ministerio de Educación Nacional (2002), Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Madrid, España.: Servicio de publicaciones del Consejo de Europa: Estrasburgo. [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf)

[237704\\_archivo\\_pdf\\_marco\\_europeo.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf)

Ministerio de Salud y Protección Social (2018). *Algo más que usted debe saber sobre sustancias psicoactivas* [Consolidado de temas tratados]. Bogotá DC: Ministerio de Salud y Protección



Social. <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/saber-sobre-sustancias-psicoactivas.pdf>.

Ministerio de Salud y Protección Social (2016). *Modelo de atención integral para trastornos por uso de sustancias psicoactivas en Colombia*. Bogotá DC: Ministerio de Salud.

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/PP/ENT/modelo-atencion-integral-sustancias-psicoactivas-2015.pdf>.

Ministerio de Salud (febrero 26 de 2002). Resolución 196. Por la cual se dictan las normas técnicas, científicas y administrativas para el funcionamiento de los centros de atención, tratamiento y rehabilitación integral, que prestan servicios de salud a personas con problemas asociados al consumo de sustancias psicoactivas y se dictan otras disposiciones.

[https://www.minsalud.gov.co/Normatividad\\_Nuevo/RESOLUCI%C3%93N%200196%20DE%202002.pdf](https://www.minsalud.gov.co/Normatividad_Nuevo/RESOLUCI%C3%93N%200196%20DE%202002.pdf)

Molina, P., Molina, A., & Jones, J. (2021). La gamificación como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés [Artículo de revista]. *Revista científica. Dominio de las ciencias. Volumen (7), núm. 1*, pp. 722-730. <https://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i1.1672>.

Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification.

*Games+Learning+Society 8.0*. <http://scottnicholson.com/pubs/meaningfulframework.pdf>

Padrón, C. & Rodríguez, R. (2009). Etapas del proceso pedagógico. *ALTERIDAD. Revista de Educación*, vol. 4, núm. 2, 14-19. <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249003.pdf>.

Palacios, A. (2000). *La educación en América Latina y El Caribe. Los procesos pedagógicos. [Seminario de Análisis Prospectivo de la Educación en América Latina y El Caribe]*. Santiago de Chile: Oficina Regional de Educación de la UNESCO.

<http://www.schwartzman.org.br/simon/delphi/pdf/palacios.pdf>.

- Pinilla, H. S. (2020). *La gamificación como metodología de aprendizaje de las ciencias en la educación infantil*. [Trabajo de grado, Universidad de Valladolid]. Valladolid, España.: Repositorio Institucional. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42865/TFG-G4284.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Presidencia de la República de Colombia (agosto 3 de 1994). Decreto 1860. por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994, en los aspectos pedagógicos y organizativos generales. [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86240_archivo_pdf.pdf)
- Prieto, E. (2019). *Gamificación, motivación y aprendizaje en Educación Primaria*. [Trabajo de Maestría, UNED]. Bogotá DC: Repositorio Institucional. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/192932/Gamificaci%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.
- Rativa, D. (2021). *Estrategia metodológica orientada desde la gamificación para la promoción de hábitos saludables, en la comunidad del Barrio Diana Turbay de Bogotá D.C*. [Trabajo de grado, Universidad Libre]. Bogotá DC: Repositorio Institucional. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19352/PROYECTO%20DE%20GRAD%20FINAL..pdf?sequence=2&isAllowed=y>.
- Selener, D. (1997). *Participatory action research and social change*. NY: Cornell University Participatory Action Research Network.
- Stover, J. B., Bruno, F. E., Uriel, F. E., & Fernández Liporace, M. (2017). Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14(2), 105-115. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=483555396010>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your Business*. Wharton Digital Press.

Yate, J. P. R., Montoya, M. S. R., & Bautista, S. M. (2016). Desarrollo de la competencia oral del inglés mediante recursos educativos abiertos.

<https://apuntesuniversitarios.upeu.edu.pe/index.php/revapuntes/article/view/191/pdf>

Zichermann, G., & Linder, J. (2010). *Game-Based Marketing*. New Jersey: Wiley.