

“Creación, gestión y producción de una cartilla didáctica auto formativa de libre uso y distribución para el aprendizaje de inglés como Lengua Extranjera utilizando el Movimiento Hip-Hop como contenido base.

Dirigida a: aprendientes entre 13 y 17 años seguidores del movimiento Hip-Hop radicados en la ciudad de Bogotá”.

Diseño y Elaboración de Producto Editorial y Material Didáctico

Presentado como requisito parcial para optar por el título de:
Comunicadora Social y Licenciada en Lenguas Modernas
En la Facultad de Comunicación y Lenguas
Pontificia Universidad Javeriana

Presentado por:
Paula Natalia Palacio Cano

Dirigido por:
Leonardo Varela Santamaría

BOGOTA D.C, 2018-I

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	5
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	10
OBJETIVOS	15
1. Objetivo general	15
2. Objetivos específicos	15
JUSTIFICACIÓN	16
Antecedentes (Estado del Arte)	17
El Hip-Hop como resistencia Social	18
Enseñar a través de la música	20
Importancia de la Investigación (Pertinencia)	29
MARCO CONCEPTUAL	33
(I)	33
Lenguaje y Poder Simbólico	33
Bilingüismo Pasivo	34
Aprendizaje Basado en Recursos (RBL)	35
Aprendizaje Independiente de Lenguas (ILL)	37
Instrucción Basada en el Contenido (CBI)	38
Enfoque por tareas para la enseñanza/aprendizaje (TBA)	41
Entornos Abiertos de Aprendizaje (OLE)	42
Componente motivacional	43
Pedagogías Críticas del Lenguaje y el Hip-Hop (CHHLP)	44
(II)	45
Diseño de Material	46
Cartilla Auto formativa	51
Multimodalidad	53
Recursos Pedagógicos Abiertos (OER)	54
MARCO METODOLÓGICO	56
POBLACIÓN:	57
RECOLECCIÓN DE DATOS	57
Encuestas:	57
Entrevistas	71

ELABORACIÓN, DISEÑO Y GESTIÓN EDITORIAL DEL MATERIAL PEDAGÓGICO	73
Papel del Editor	73
Composición y escritura del manuscrito	75
<i>Estructura de la cartilla:</i>	76
<i>Selección y pedagogización del contenido:</i>	76
<i>Estándares de lengua de A2-B1 según el Marco Común Europeo de Referencia (2001) para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)</i>	77
<i>Contenidos de la Cartilla</i>	80
MATERIAL PEDAGÓGICO COMO PRODUCTO EDITORIAL	81
Línea Editorial	82
Proceso editorial	85
<i>Primera Corrección</i>	85
<i>Diagramación y diseño</i>	86
<i>Segunda Corrección</i>	88
<i>Financiación</i>	88
<i>Distribución</i>	89
<i>Costos y Presupuesto</i>	90
<i>Evento De Lanzamiento</i>	91
CONCLUSIONES	92
BIBLIOGRAFÍA	97
ANEXOS	103

RESUMEN

El objetivo principal de esta propuesta editorial, didáctica, y auto-formativa denominada "The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop" es vincular el movimiento Hip-Hop con entornos alternativos para la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera. La cartilla didáctica contribuye con los procesos de lecto-escritura del inglés como lengua extranjera en jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop de comunidades de bajos ingresos socioeconómicos en Bogotá, puesto que el contenido motiva y acerca a los jóvenes a la experiencia de aprendizaje de la Lengua Meta (Inglés). El Hip-Hop, al ser parte de sus contextos y estilos de vida, facilita la implementación de la cartilla en diferentes escenarios de aprendizaje tanto formal como informal. Inicialmente se delimitan los hechos sobre los cuales surge la propuesta de la elaboración del material. Se procede después a exponer la justificación y pertinencia; seguido por los hechos y discusiones teóricas más relevantes del objeto de este proyecto. También se describe cómo se llevó a cabo la investigación, la curaduría y la pedagogización del contenido. Finalmente, se describe el proceso de gestión editorial del producto.

Palabras Clave: *Movimiento Hip-Hop, Enseñanza/Aprendizaje, Inglés como Lengua Extranjera, Cartilla Didáctica Autoformativa.*

ABSTRACT

The principal objective of this editorial, educational, and self-instructional proposal called "The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop" is to connect the Hip-Hop movement with alternative environments for the teaching / learning of English as a foreign language. This educational booklet supports the reading and writing processes of English as a foreign language in young supporters of the Hip-Hop movement of low socioeconomic income communities in Bogotá. The content of the booklet motivates and brings young people closer to the experience of Learning the Target Language (English). Hip-Hop facilitates the implementation of the booklet in different formal and informal learning scenarios as it is rooted in the lifestyle of these youngsters. Initially, the facts in the proposal for the preparation of the material are defined. Then, the justification and pertinence are explained; followed by the most relevant and theoretical discussions of the object of this project. This paper also describes how the research was conducted; the content was edited and pedagogized. Finally, the product's editorial identity is presented, followed by the description and specifications of the product's management editorial process.

Keywords: *Hip-Hop Movement, Teaching / Learning, English as a Foreign Language, Self-formative Teaching Booklet*

RÉSUMÉ

L'objectif principal de cette proposition éditoriale, didactique et auto-formative intitulée "The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop" est de lier le mouvement Hip Hop avec des environnements alternatifs pour l'enseignement. L'amorce didactique avec les processus de lecture-écriture de l'anglais comme langue étrangère chez les jeunes disciples du mouvement Hip-Hop de la ville de Bogotá, puisque le contenu motive et rapproche les jeunes de l'expérience de Apprendre la langue cible (anglais). Hip-Hop, faisant partie de leur contexte et leur mode de vie, facilite la mise en œuvre de l'amorce sur différents scénarios de l'apprentissage formel et informel. Dans un premier temps, les faits sur lesquels se fonde la proposition pour la préparation du matériel sont délimités. La justification et la pertinence sont ensuite expliquées; suivi des faits les plus pertinents et des discussions sur l'objectif de ce projet. Il décrit également comment effectuer la recherche, et le processus de curation contenu pédagogisation, suivi par la description du processus de gestion éditorial des produits.

Mots-clés: *Mouvement Hip-Hop, Enseignement/Apprentissage, L'anglais comme langue étrangère, Livre d'enseignement autoformatif.*

INTRODUCCIÓN

En el siglo XXI, es cada vez más fácil encontrar manifestaciones de la cultura Hip-Hop alrededor del mundo. Desde su nacimiento en las calles de Nueva York en la década de 1970, el Hip-Hop se ha transformado de un movimiento juvenil local a un fenómeno internacional (Chang, 2005; Hill, 2009; Emdin, 2010). En los entornos urbanos, el Hip-Hop se ha convertido en una herramienta de empoderamiento para los jóvenes, tanto para quienes han sido privados de ciertos derechos sociales (educación inadecuada, atención médica deficiente y escaso acceso a alimentos de calidad), como para quienes intentan reivindicarlos. Algunos estudiosos interpretan el movimiento de la cultura Hip-Hop en todo el mundo como una "diáspora hip-hop" que comparte elementos de construcciones étnicas de la diáspora (Bennett y Peterson, 2004). Para Christopher Emdin (2010), el hecho de que el Hip-Hop se reconozca como el idioma universal que comparten muchos jóvenes marginados, significa que debe desempeñar un papel importante en la educación de estas poblaciones (Emdin, 2010). De hecho, la educación de la juventud urbana, es un reto continuo dentro de las agendas políticas de las ciudades colombianas. Una economía cada vez más globalizada y los consiguientes desafíos educativos a los que se enfrentan los jóvenes urbanos en condiciones desfavorables, han aumentado el deseo de encontrar modelos innovadores para resolver los impactos perdurables de la exclusión social y la marginalización debido a sus condiciones.

El Hip-Hop ha sido una de las formas globales más influyentes de cultura popular entre los jóvenes durante las últimas dos décadas (Bucholtz, 2011), y ha recibido una atención cada vez mayor en sociolingüística, antropología lingüística y estudios educativos. Los estudios de las pedagogías críticas del Hip-Hop (lenguaje), en particular, se han centrado en el Hip-Hop como un medio para acercar las experiencias extraescolares del lenguaje a la pedagogía y el currículo del aula (Hill, 2009; Pennycook, 2009; Alim 2011). Estos marcos a menudo enfatizan las prácticas lingüísticas creativas, ilimitadas y contestatarias como una parte significativa del potencial pedagógico y político de la cultura Hip-Hop.

Se considera entonces, que las pedagogías basadas en el Hip-Hop son una forma de incorporar de manera auténtica y práctica los elementos creativos de este movimiento

a la enseñanza, e invitar a los estudiantes a conectarse con el contenido mientras se encuentran con ellos en su territorio cultural enseñado, a través de sus realidades y experiencias. Emdin (2010) llama a un enfoque de enseñanza "que implica un proceso de aprendizaje y(o) utilización de los matices complejos de la comunicación en el Hip-Hop y una valoración de la cultura del estudiante" (p. 62). Este proyecto representa un reto para los educadores, en particular a los docentes de lenguas, ya que para aplicar este tipo de materiales didácticos, debe hacerse especial énfasis en la cultura de los estudiantes mediante el uso de enfoques pedagógicos que operen sobre el entendimiento de la realidad de los estudiantes y así poder vincular el movimiento Hip-Hop con entornos alternativos para la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

El inglés es una herramienta de conocimiento, de interculturalidad y aprendizaje; constituye la posibilidad de apertura a todo un mundo nuevo de saberes y quehaceres distintos y complementarios a los que conocemos. Shohamy (2006) argumenta que el inglés como lengua ya no puede ser regulado por las reglas de un conjunto particular de hablantes, "¿quién posee inglés? es una pregunta frecuente sobre el idioma que se ha convertido en la *lingua franca*¹ mundial, el principal medio de comunicación, sin propiedad exclusiva de nadie. El inglés es un producto gratuito, puede ser utilizado, moldeado y adaptado por cualquier persona de diferentes maneras. El inglés no pertenece a nadie específico, ni a una nación, ni a un grupo, sino a aquellos que quieren poseerlo" (p. 171).

Por lo anterior, se recalca la relación directa entre el editor² y el docente para la creación de materiales de apoyo para la enseñanza de inglés como lengua extranjera, con el fin de llevar a cabo un proyecto que ponga en evidencia el funcionamiento y diálogo de dicha relación. Como afirma Nancy Romero (2015) "en la actualidad, los libros de texto participan de un contexto cultural en permanente cambio que influye, tanto en la producción editorial del texto, como en el objeto portador de conocimiento

¹ La *Lingua Franca* también conocida como bridge language, common language, trade language, vehicular language o link language, es un lenguaje o dialecto utilizado sistemáticamente para hacer posible la comunicación entre personas que no comparten una lengua o dialecto nativo, particularmente cuando es una tercera lengua que es distinta de ambas lenguas nativas.

² Para Johnsen (1996) el trabajo del editor consiste principalmente en coordinar y evaluar; se encarga de conectar todos los actores involucrados en el proceso de producción editorial de un producto hasta llegar a las manos del público objetivo.

como en las formas de uso que se inscriben en la cultura escolar”. Además este ejercicio logra entablar el diálogo necesario entre quién crea el contenido del material y quién lo edita y produce; los dos campos de acción van de la mano en el momento de “significar los modos de selección y utilización de los libros de texto en un escenario de transformaciones profundas de la cultura impresa”. (Romero, 2015) Es viable entonces evidenciar los posibles alcances que puede llegar a tener un material de apoyo extraescolar realizado en su totalidad desde los dos campos directamente involucrados: docencia e industria editorial.

Para lograr dicho propósito, es necesario encontrar la manera de pensar, diseñar y producir un material alternativo, de fácil acceso, dirigido a una población específica contemplando sus necesidades, intereses, preferencias, condiciones socioeconómicas y particulares estilos de vida. Se debe conocer y estudiar las particularidades del grupo de aprendientes; el desarrollo de materiales pedagógicos debe conformar sus contenidos a partir de las creencias, saberes y prácticas de las comunidades.

Debe entenderse el material, tanto como un instrumento pedagógico, como una mercancía a ser consumida (Romero, 2015); pero más allá de las ganancias y regalías que genera un material impreso, la realización y producción de un nuevo producto pedagógico impreso es determinante para quién va a recibirlo y a hacer uso de él; tanto el aprendiente, como el usuario tienen derecho de sentirse satisfechos con el producto, aprender algo y percibir la relación directa y cercana con el material.

Para esto es preciso segmentar a los aprendientes no sólo por género, clase social o edad, sino también por los intereses, gustos o las preferencias compartidas. De esta manera se establecerá un factor en común entre la diversidad de aprendientes; factor agrupador que será la clave para realizar un material que los motive y acerque sus realidades a la lengua meta. Bajo esta premisa, se identificó el Movimiento Hip-Hop como factor unificador para el presente proyecto, con el fin de articular la enseñanza del inglés como Lengua Extranjera con el contenido base para incrementar la motivación de los aprendientes.

Por lo tanto, es preciso resaltar cómo la llegada del movimiento Hip Hop está relacionada con el consumo cotidiano de contenidos anglosajones en la cultura popular

colombiana, especialmente, en Bogotá, en los años ochenta. Películas como *Wild Style* (1983) y *Breakin'* (1984), acercaron a los jóvenes colombianos a las dinámicas del Hip-Hop a través del séptimo arte, sobretodo mostrando una de sus expresiones artísticas más llamativas: el *Breakdance*³ (Cembrano, 2017). Dado que el movimiento se había originado años atrás en los barrios populares de Nueva York (*ghettos* de latinos, árabes y, sobretodo, afroamericanos), sus dinámicas influenciaron mayormente a los jóvenes colombianos que compartían esa realidad socioeconómica. Aunque el movimiento ha crecido notablemente, aún se concentra en las clases populares primordialmente.

Durante los últimos 20 años, la cultura Hip-Hop ha ido expandiendo sus alcances en la ciudad de Bogotá y en el país en general. En el año 1996, se creó el primer antecedente del Festival Hip-Hop al Parque⁴, el “Rap a la Torta” (denominado posteriormente “Rap Al Parque”), el cual sentó las bases sobre las que se empezaría a desarrollar el festival, mediante la articulación del trabajo de organizaciones del nivel distrital (Antes: IDCT; Hoy: Idartes) con el creciente movimiento Hip-Hop de Bogotá. Inicialmente, sólo se presentaban cantantes de Rap, pero a medida que se fue desarrollando la propuesta, se fueron integrando los demás elementos del Hip-Hop: el *breakdance*, el *djiing* y el *graffiti*, respectivamente. Desde su creación en 1999, Hip-Hop al Parque se ha consolidado como uno de los festivales de mayor crecimiento, al pasar de 25.000 asistentes en 2005 a más de 100.000 en los últimos años (Publimetro, 2013).

En efecto, el Hip-Hop como movimiento, se ha ido afianzando progresivamente en Colombia en general y en Bogotá en particular, tanto como para llegar a posicionarse como un referente, modo de expresión y un estilo de vida para los jóvenes de los barrios populares de la ciudad. Según la encuesta promovida por la Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2010), la mayoría de asistentes del Festival Hip-Hop Al Parque,

³*Breakdance*: también conocido como *breakin'*, es uno de los 5 pilares básicos del Movimiento Hip-Hop que consiste en la expresión artística mediante el baile, acompañado de un *breakbeat* (pista musical), requiere de movimientos contundentes. Esta práctica nació en las calles del Bronx en la ciudad de Nueva York en los años setenta como una forma de lucha entre pandillas locales; así bailaban en una batalla callejera para determinar quién mandaba en la zona. Actualmente es considerado un deporte y existen competencias internacionales de esta práctica.

⁴El Hip Hop al Parque es un festival internacional de Hip Hop que se lleva a cabo en la ciudad de Bogotá, Colombia. Es un festival gratuito y al aire libre que se realiza en el Parque Metropolitano Simón Bolívar, siendo uno de los más importantes que se realizan en Latinoamérica. (Osorio, 2017)

pertenecen al estrato 2 (46,12%), 3 (35,45%) y 1 (12,54%); además un segmento importante de los asistentes, está compuesto por jóvenes de entre 13 y 17 años (38,96%). Lo anterior evidencia que el interés por el Hip-Hop y la participación de los jóvenes de estratos 1, 2 y 3 dentro del mismo, ha aumentado. En consecuencia, el Hip-Hop como elemento articulador, puede ser funcional en la elaboración de un nuevo material enfocado en aprendientes afines a éste movimiento. Es así como nace la idea de la elaboración y diseño de la cartilla didáctica auto formativa de libre uso y distribución “*The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop*”, con el fin de lograr familiarizar a la población objetivo con el aprendizaje de inglés como algo más contextualizado y cercano a ellos, a través de un material de fácil acceso que tome el Hip-Hop como contenido base.

En este documento se presentará, en primer lugar, el planteamiento del problema, el cual delimitará los hechos de los cuales surge la propuesta de la elaboración del material, seguido de la pregunta de investigación. En segundo lugar, se presentarán los objetivos, tanto el general, como los específicos, con el fin de delimitar las metas y alcances. Se procederá después a exponer la justificación y pertinencia del proyecto; seguido por el marco conceptual, que expone los hechos y discusiones teóricas más sobresalientes del objeto de este trabajo de grado. El marco metodológico, el cual describe cómo se llevó a cabo la investigación y su materialización. Posteriormente, se incluirá el proceso de curaduría y pedagogización del contenido, seguido de la descripción del proceso de la presentación de la línea editorial y proceso de gestión editorial del producto. Finalmente se presentarán las conclusiones de la investigación y se incluirán algunos anexos necesarios para la comprensión total del proyecto.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde el año 1965, el movimiento del Hip-Hop ha logrado trascender límites geográficos, ideológicos, económicos, políticos, sociales y culturales, penetrando e impactando en innumerables contextos y culturas a nivel mundial (Asante, 2008). El Hip-Hop ha sido entendido como la voz de una generación (Chang, 2005), como un movimiento de carácter pacífico que cubre y responde a la inconformidad del pueblo y de los jóvenes con respecto a temas cotidianos inherentes al contexto espacio-temporal en el que se desenvuelven. Sin embargo, visiones reduccionistas lo sitúan como un movimiento netamente musical, puesto que las personas que no pertenecen o se identifican con el movimiento tienen una visión sesgada del mismo. El movimiento Hip-Hop está compuesto por cuatro prácticas artísticas, los cuales representan las diferentes manifestaciones de la cultura, como lo son: el Rap (*Mcing*), el *Breakdance*, el *Graffiti* y el *Djing*. Estas son utilizadas como forma de expresión de descontentos, desacuerdos o inconformidades sociales. A pesar de que hay quienes aseguran que el Hip-Hop incluye aspectos desde el conocimiento, forma de vestir, pensar, hablar, moverse, hasta la forma de entablar relaciones sociales con quienes nos rodean (Dj Kool Herc citado en Chang, 2005).

La fuerte discriminación y guerra racial vivida en Estados Unidos en la década de los sesenta (específicamente en los años 1966-1967) y la lucha y resistencia, por parte de los afroamericanos influyó en la creación de las llamadas Panteras Negras⁵ en California; además, en la implementación y práctica del “*Black power*”, definido como la organización de la gente negra para luchar por su liberación bajo cualquier medida que fuese necesaria (Asante, 2008). Los jóvenes activistas afroamericanos afectados por esta guerra civil racial lograron apropiarse de “lo negro” y enfrentarlo de una forma revolucionaria no violenta, proponiendo así una revolución artística e ideológica, a

⁵ El Partido de la Pantera Negra (BPP) fue uno de los componentes más exitosos del Movimiento por los Derechos Civiles de los EE. UU. Luchaban por la organización y empoderamiento de la comunidad negra con miras a reivindicar la igualdad de derechos y respeto por su autonomía. Esto fue inspirado en parte por las ideas de Malcolm X, que también abogó por la segmentación de los estadounidenses blancos y negros. El asesinato de Malcolm en 1965, sólo un año antes de que se fundara el *Black Panther Party*, exaltó la desesperación de los estadounidenses negros empobrecidos que se sintieron identificados posteriormente con las ideas de Marthin Luther King.

través de un movimiento denominado Hip-Hop (Kitwana, 2002), es decir, jóvenes afroamericanos como *Afrika Bambaataa*, creador y fundador de la *Zulu Nation* (organización de conciencia racial y política conformada por activistas y artistas involucrados en la cultura Hip-Hop), hicieron un llamado en las calles y en los contextos marginales de negritudes y *Ghettos* para luchar por sus ideales desde la paz, desde los movimientos artísticos del *Breakdance*, el *Graffiti*, el Rap y el *Djing* (Asante, 2008). La premisa era simple, pero efectiva: luchar desde el Hip-Hop.

A mediados de los años ochenta, el movimiento comenzó a expandirse por los cinco continentes, llegando en un principio a países como Alemania, Japón, Australia y Sudáfrica, por lo tanto, acrecentaron sus problemáticas, cobijando todo tipo de contextos marginales o en condiciones de discriminación, como por ejemplo, el rechazo a los latinos (Asante, 2008), el maltrato y discriminación a la mujer, la diferencia de clases sociales (Kitwana, 2002), entre otras, sin dejar de lado la importancia y lucha por la liberación de las negritudes.

Gracias al cubrimiento masivo del movimiento Hip-Hop por parte de los medios de comunicación de la época, se logró su reconocimiento y adaptación a nivel mundial. Las películas relacionadas con los diversos temas y prácticas del Hip-Hop, contaban con la actuación de artistas reales y autoridades del movimiento, las noticias y videos sobre conciertos; las primeras planas en los periódicos referentes a la lucha entre la *East Coast* y la *West Coast*⁶, entre otros, llamaron la atención de miles de jóvenes en más de 30 países, quienes comenzaron a experimentar sus prácticas, adoptar su estética y analizar sus ideologías (Chang, 2005). En muy poco tiempo se introdujo el concepto del Hip-Hop en respuesta a la inconformidad con las múltiples problemáticas previamente nombradas. Tanto en sus inicios, como en la actualidad, el Hip-Hop ha sido concebido como una práctica de resistencia (Castiblanco, 2005), de lucha y revolución artística.

⁶ La rivalidad entre las escenas del Movimiento Hip-Hop estadounidense de la costa este y de la costa oeste, fue una disputa entre artistas, productores y fanáticos de ambas escenas que se desarrolló desde mediados y hasta finales de los 90. Los puntos focales de la pelea fueron el rapero Tupac Shakur, de la costa oeste (y su sello con sede en Los Ángeles, Death Row Records), y el rapero The Notorious B.I.G. (y su sello con sede en Nueva York, Bad Boy Records). Ambos fueron asesinados en tiroteos por desconocidos.

Con la llegada del Hip-Hop a Europa, los jóvenes empezaron a experimentar en el campo de la música, hasta llegar a la creación de diversos subgéneros y al auge de sinnúmero de raperos *underground* dispuestos a expresar sus ideales y descontentos por medio de la música y el baile, principalmente (Chang, 2005). La cultura sujeta al movimiento del Hip-Hop penetró en los suburbios, *ghettos*⁷ y barrios marginales del continente europeo, apropiándose de ellos; esto debido a que no era necesario estudiar o conocer mucho para poder llevar a cabo sus prácticas, ya que estas requerían más de compromiso, vocación y crítica.

En el caso de Colombia, la llegada del Hip-Hop se dio, en gran parte, gracias a las familias o jóvenes que tenían la posibilidad de viajar al extranjero, especialmente, a los Estados Unidos, ya que fue así como los primeros *cassettes* de audio con canciones y *beats* de Rap fueron conocidos en territorio colombiano (Aguilar, 2017). Antes de empezar a producir trabajos musicales de Rap en Colombia, se dio el auge del *Breakdance*, pues en los años ochenta los jóvenes bogotanos, principalmente, se vieron atraídos por la excentricidad, la técnica, la originalidad, la complejidad, el ritmo y la fluidez de este tipo de baile. En efecto, jóvenes y niños de diferentes localidades, comenzando por la localidad de Suba, constituyeron grupos libres de baile que ensayaban en espacios de ocio, ocupando así su tiempo libre en aprender la danza innovadora (Rey, 2018).

El Hip-Hop se adoptó en las calles bogotanas como un estilo de vida alternativo, moderno y, de cierta forma, exclusivo, ya que no todos los jóvenes se apropiaron de él, pues inherente a este venía el concepto de marginalidad y la marcada tendencia a las vivencias de la calle. Se crearon varias discotecas en la localidad de San Cristóbal y el barrio 20 de Julio, especializadas en *Breakdance* (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2015). Así entonces, ciertos jóvenes y niños provenientes de contextos marginales se sintieron

⁷ La palabra *ghetto* se usó por primera vez en Venecia en 1516, como parte de la frase "Geto Nuovo", que significa "Nueva fundición". Esto se refería a la segmento judío de la ciudad, que originalmente había sido el sitio de una fundición. En el marco de la Segunda Guerra Mundial, los judíos se vieron obligados a abandonar sus hogares y mudarse a ghettos donde fueron detenidos como prisioneros. Hoy en día el concepto hace referencia a experiencias específicamente urbanas de marginación socio espacial, la cual ha desempeñado un papel destacado en el desarrollo del Hip-Hop y la cultura popular negra.

atraídos e identificados por una serie de factores del Hip-Hop, como por ejemplo: la estética tan particular; las realidades compartidas, sentimientos y necesidades, a pesar de desconocer los contextos espaciales y geográficos se sintieron identificados. Otro factor importante fue la amplia gama de *beats*, ritmos y letras de gran impacto; además de los pasos de baile únicos y la ideología que, desde un comienzo luchó por la igualdad, la liberación y la paz, desde las expresiones y prácticas artísticas alejadas de la violencia.

El Hip-Hop, al ser un movimiento que desde el principio estuvo relacionado con contextos marginales y de ilegalidad, ha tenido que lidiar con la percepción negativa que se suele tener del mismo. Esto conlleva a que se formen estereotipos alrededor del Hip-Hop, los cuales no son malos por naturaleza, pero sí incompletos y muchas veces producto de los sesgos sociales (Guerrero, 2015). Sin embargo, son susceptibles de reivindicarse en cuanto se logre acercar a las personas a un conocimiento más detallado sobre el movimiento, partiendo del hecho de que el Hip-Hop es un lenguaje universal (Asante, 2008) el cual responde, se acopla, se interpreta y se pone en práctica de diferentes formas dependiendo de las comunidades, sus contextos y su cotidiano actuar.

La academia permite validar saberes inmateriales culturales, por ende, el Movimiento Hip-Hop merece ser legitimado desde espacios sociolingüísticos. Sin embargo, no deja de estar cuestionado en la academia al ser considerado como un frívolo género musical, un asunto de cultura popular, o estigmatizado como un movimiento relacionado con la delincuencia (Entrevista a Beatriz Cano – Anexo 2). Aun así, para Rivke Jaffe (2014) los sociolingüistas han estado interesados en rescatar el valor del Hip-Hop para entender los desarrollos del inglés afroamericano, tanto en las innovaciones en términos de su gramática, como de vocabulario. La sociolingüística también ha desarrollado, por las mismas razones, un interés entusiasta por el Hip-Hop. Alastair Pennycook (2006), ve las estrategias de localización del Hip-Hop como ejemplos de perspectivas globales del inglés emergentes, que desafían el viejo paradigma de la difusión del inglés como evidencia de la homogeneización cultural global. De manera similar, Samy Alim (2009), percibe a los jóvenes seguidores del Hip-

Hop como participantes de una comunidad global que se articulan mediante el uso de variedades y estilos de diferentes lenguas.

A pesar de que en Colombia no se contempla el Hip-Hop como elemento formal dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje de las instituciones educativas, en algunos países como los Estados Unidos, Alemania e Inglaterra se ha tratado de experimentar con intervenciones y propuestas pedagógicas que incluyen y utilizan el Hip-Hop como un elemento articulador para el proceso de aprendizaje de los jóvenes (Alim, 2007). Sin embargo, estas propuestas o intervenciones que pretenden incluir el Hip-Hop como parte del currículo o del plan de trabajo, en su mayoría, lo entienden y lo trabajan expresamente como un género musical (como Rap), sin tomar en cuenta los demás aspectos, artísticos, pragmáticos, ideológicos y discursivos que en este movimiento se incluyen (Asante, 2008), aboliendo así la capacidad de agencia política y de transformación social que tiene el movimiento.

Igualmente, en la actualidad existe una enorme preocupación por encontrar pedagogías o metodologías de enseñanza alternativas para que los aprendientes presenten mejores resultados dentro del proceso de aprendizaje y logren entablar una relación genuina con la lengua, sin barreras, mientras tienen la posibilidad de aprender algo que les interesa e inspira.

En ese sentido, con base en el contexto planteado hasta este punto, la presente investigación pretenderá dar respuesta a la siguiente pregunta: **¿De qué manera el desarrollo de una cartilla pedagógica, auto formativa y de libre uso y distribución con el Movimiento Hip-Hop como contenido base, contribuye en el proceso de enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera en jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop en la ciudad de Bogotá?**

El diseño y desarrollo de la cartilla *“The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop”* contribuye en el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera en jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop en la ciudad de Bogotá, puesto que el contenido base motiva y acerca a los jóvenes a la experiencia de

aprendizaje de la Lengua Meta (Inglés). El Hip-Hop, al ser parte de sus contextos y estilos de vida, puede facilitar la implementación de la cartilla pedagógica en diferentes escenarios de aprendizaje tanto formales como informales.

OBJETIVOS

1. Objetivo general

- Diseñar y elaborar “*The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop*” la cartilla didáctica auto formativa de libre uso y distribución para la enseñanza de inglés como Lengua Extranjera utilizando el Movimiento Hip-Hop como Contenido Base. Dirigida a: aprendientes seguidores del movimiento Hip-Hop de entre 13 y 17 años radicados en la ciudad de Bogotá.

2. Objetivos específicos

- Determinar los objetivos y contenidos sociales, pedagógicos y lingüísticos a desarrollar en cada sección de la cartilla.
- Seleccionar, categorizar y adaptar el contenido seleccionado de acuerdo con las necesidades comunicativas y sociolingüísticas de la población objetivo.
- Desarrollar el proceso de gestión de la cartilla pedagógica auto-formativa como producto editorial haciendo énfasis en la línea editorial y los pasos de producción para su materialización.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto nació como la continuación de una experiencia que se desarrolló en un colegio distrital de la ciudad de Bogotá, en el marco de las prácticas como docente de inglés en los grados octavo y noveno, compuestos principalmente por estudiantes de 13 a 17 años, en su mayoría, de contextos desfavorables. En ese contexto, se realizó una prueba piloto con el fin de intentar aterrizar el inglés a las realidades de los jóvenes. Ellos, en su mayoría, no mostraban interés por aprender inglés, la clase no les parecía llamativa y no tenían la suficiente motivación que los impulsara a querer aprender la lengua meta. En ocasiones hicieron comentarios relacionados con su condición de marginalidad considerando el inglés como algo lejano a sus oportunidades de vida. Entendiendo sus contextos y las complejas condiciones de vida de algunos de ellos, se comenzó un proceso de búsqueda de alternativas para lograr cambiar la perspectiva de los estudiantes hacia la lengua objetivo con el fin de promover intereses y generar prácticas autónomas en su proceso de aprendizaje.

En el transcurso de las clases, surgió el tema de la música y se puso en evidencia que gran parte de los aprendientes se sentían identificados con el Hip-Hop; se dialogó sobre el tema y les resultó interesante que una practicante-docente tuviese cercanía con el movimiento. A partir de lo anterior, se diseñó una encuesta para determinar tendencias sobre la propuesta y su viabilidad de ser aplicada; al obtener los resultados, se procedió a diseñar una serie de actividades para el aula basadas en contenidos de Hip-Hop, enfocadas en el aprendizaje de inglés. Las dinámicas de la clase también se modificaron, por ejemplo, en lugar de sancionar con reducciones en las notas a los estudiantes que usualmente incurrieran en conductas impropias dentro de la clase, se sugirió implementar actividades extra relacionadas con el Hip-Hop para exponerlas en clase, estas les permitirían ganar puntos adicionales y mejorar sus notas. En efecto, se realizaron ejercicios utilizando fichas de personajes y descripciones, biografías y artículos de revistas o periódicos para repasar tiempos verbales; actividades para identificar y aplicar vocabulario específico; tipos de narrativas: crónicas y cuentos; entre otras más.

Desde la primera actividad relacionada con Hip-Hop, los estudiantes mostraron una actitud diferente, sintieron curiosidad por las fichas con fotos de artistas y raperos y, a pesar de que no todos tenían el mismo gusto por el Hip-Hop, las clases fluían mucho más, se trabajaba a un mejor ritmo y los estudiantes se interesaban por sacar las actividades adelante. Por el contrario, cuando se hacía uso del libro de texto obligatorio se percibía cierta dispersión y reticencia por parte de los estudiantes; el material con temáticas alejadas del interés y preferencias de los jóvenes, no los motivaba lo suficiente y los distanciaba de la experiencia de aprendizaje.

Las dinámicas propuestas para la clase continuaron con base en el desarrollo de actividades que vincularan el Hip-Hop y la enseñanza del inglés. El desempeño de los estudiantes mejoró en aspectos clave, como por ejemplo el interés y la atención que prestaban a la clase; además de la confianza para participar y no frustrarse ante un posible error. El observar los resultados positivos de haber implementado el Hip-Hop como contenido base en algunas clases de inglés de los grados octavo en dicha institución pública, llevó a que se proyectara la idea a otros escenarios de enseñanza/aprendizaje. La experiencia de práctica en el colegio finalizó, pero la idea de involucrar el Hip-Hop dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje de inglés como lengua extranjera en contextos de poblaciones juveniles vulnerables o marginales, creció hasta convertirse en el diseño y elaboración de un producto editorial y material didáctico propuesto en el presente proyecto de grado.

Antecedentes (Estado del Arte⁸)

A continuación se presentarán algunos trabajos de investigación que han surgido alrededor de la temática de Hip-Hop y su posible inclusión o relación con los procesos de enseñanza y aprendizaje en contextos académicos. La literatura alrededor del Movimiento Hip-Hop abarca aproximaciones académicas y pedagógicas que van desde el 2005 hasta el 2015. La producción investigativa reivindica el Movimiento Hip-Hop desde perspectivas que lo contemplan, tanto como una forma de expresión y emancipación política, como un puente para llevar la enseñanza a contextos determinados. Es importante en este trabajo abordar el Hip-Hop desde una mirada

⁸ Para ver más proyectos editoriales (Magazines, Revistas Digitales e impresas) enfocados en Hip-Hop ver [Anexo 7](#)

holística que integre diferentes perspectivas que complementen tanto los alcances pedagógicos del Producto Editorial, como los cimientos históricos y conceptuales que soportan el proyecto. Se propenderá por desarrollar las líneas conceptuales más importantes acogidas por los investigadores, sus planteamientos y propuestas y conclusiones de sus investigaciones.

Para el abordaje de este apartado se determinaron tres categorías: “Hip-Hop como resistencia social”, “Enseñanza a través de la música” y “Hip-Hop como herramienta en el proceso de enseñanza y aprendizaje”.

El Hip-Hop como resistencia Social

Desde sus inicios, el Movimiento Hip-Hop centró su atención en generar resistencia a partir de sus expresiones artísticas en diferentes dimensiones de la vida, ya que surge como un movimiento contestatario motivado por el inconformismo y las injusticias. Los documentos encontrados exploran aspectos relacionados con la resistencia en el Hip-Hop, lo que es fundamental en la propuesta de la cartilla autoformativa “*The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop*”, la cual tiene como objetivo contribuir en el proceso de aprendizaje de inglés como lengua extranjera en jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop de la ciudad de Bogotá.

Gladys Castiblanco Lemus, autora de la investigación *Prácticas de Resistencia, una forma de ser joven: preliminares a partir de la interacción con algunas agrupaciones bogotanas*, publicado en la revista Tabularasa en el año 2005, aborda cinco diferentes maneras de concebir el Rap en la cultura bogotana, con el objetivo de mostrar y analizar cómo por medio de estas prácticas se trasciende del discurso de la resistencia, por medio de la construcción de lenguajes, de nuevos códigos; la utilización diferente del espacio urbano, llegando a crear y compartir nuevos mensajes con la sociedad. Por medio de una investigación de carácter cualitativo en la que registraron diferentes observaciones, entrevistas y conversaciones de un arduo trabajo de campo en relación con los jóvenes *hiphoppers*⁹ y sus prácticas artísticas.

⁹ El *hiphopper* es aquel que se compromete con la cultura Hip-Hop, que la vive y la siente. El hiphopper es desde el breaker hasta el rapero, el graffitero o el Dj. Incluso un hiphopper no debe ejecutar un elemento como distintivo, un hiphopper se siente parte de un movimiento cultural, lo defiende y apoya

La autora concluye que existe una amplia posibilidad de analizar la resistencia en el contexto colombiano, específicamente, bogotano, desde múltiples perspectivas y miradas abordadas por el Hip-Hop, por medio del entendimiento del papel transformador del arte, el cual proporciona motivación a que los jóvenes raperos bogotanos encuentren herramientas para transformar sus realidades. Desde este punto, se puede afirmar que este trabajo converge con la propuesta de investigación en cuanto que aborda de manera directa las prácticas de resistencia que se generan y promueven a partir del movimiento del Hip-Hop, ya que, al incluirlo dentro de la enseñanza del inglés como lengua extranjera en jóvenes *hiphoppers* en Bogotá, se está generando de por sí una práctica de resistencia social, debido a la ruptura del estereotipo de dichos individuos como seres que no pueden adquirir otra lengua, por su condición de vulnerabilidad y marginalidad social. Se fomentan procesos de acción encaminados a replantear algunos espacios en la educación tradicional que aún prima en los colegios de estratos bajos en la ciudad de Bogotá.

Por otro lado, se contempló un estudio de caso realizado por Juan Camilo Mora en 2013, denominado *El Hip-Hop: Participación política de las juventudes en los márgenes de lo instituido*, este texto plantea como objetivo de la investigación reconocer las prácticas de participación y resistencia al poder instituido, emprendidas por la Corporación Artística de Hip-Hop La Nueva Granada, utilizando una metodología de tipo cualitativa, involucrando métodos como: observación participante bajo un proceso etnográfico que incluyó entrevistas, registro fotográfico, análisis de canciones y grafitis, realización del diario de campo y un estudio de caso llevado a cabo durante año y medio.

El autor pretende un acercamiento a la cultura Hip-Hop en la ciudad de Bogotá, identificando las prácticas artísticas emprendidas por los jóvenes, observando la forma de afrontamiento de los mismos frente a las problemáticas concebidas desde sus subjetividades, identificando las prácticas artísticas realizadas que visibilizan sus realidades en la posmodernidad marcada por un desencanto de lo político. La pregunta de investigación se centra en determinar ¿cuál es la diferencia que existe entre las formas de participación política que ofrece la democracia formal y aquellas que se

desde el micrófono o desde el público, el hiphopper es aquel que está dispuesto a aportar desde cualquier lugar (Aguilar Cruz, 2017)

gestan a partir de la conformación de comunidades o agrupaciones sociales que germinan en los márgenes de lo instituido?, para lo cual asume como hipótesis de trabajo que el Hip-Hop es una forma de expresión y de participación política que trasciende los límites de la democracia formal y que abre espacios de posibilidad de surgimiento de subjetividades en resistencia y aboga por la constitución de un sujeto político. El análisis se realiza desde la perspectiva teórica de Michael Maffesoli, quien concibe el Hip-Hop como una forma de expresión política y/o ejercicio ciudadano de las juventudes gestado en los márgenes de la participación formalmente instituida. Asimismo, el autor desarrolla las implicaciones que ha tenido la llegada de la posmodernidad y las nuevas dinámicas sociales, las cuales han revaluado el concepto de lo político, referenciando dos obras importantes del autor: “La transfiguración de lo político” y “El tiempo de las tribus” en las que además se plasman los nuevos tejidos políticos sociales resistentes al influjo de los poderes instituidos y los movimientos culturales representados por las nuevas tribus urbanas, dentro de las cuales está el Hip-Hop convirtiéndose en elemento contra lo instituido, al ir en contra de los paradigmas aceptados socialmente.

El autor concluye que el Hip-Hop es una forma de resistencia desde espacios en donde se gestan pequeñas luchas que llegan a lugares no explorados por la política tradicional propia de un poder vertical. El Hip-Hop no es considerado como un partido político, no es un dogma, no posee un plan de gobierno, por el contrario es un elemento maleable y contestatario establecido como respuesta a las vivencias de un entorno que afectan su microcosmos. Lo político está en los espacios de diálogo entre el joven y la ciudad traducidos en grafitis, canciones que en su gran mayoría reflejan recelo hacia el poder instituido. Como hallazgo se puede mencionar la gran importancia que tiene la dimensión política, es decir de lo público y su relación con el trasfondo más íntimo y de las líneas de poder que rechazan el Hip-Hop, que se evidencia como forma de expresión de un descontento y empoderamiento social.

Enseñar a través de la música

Se ha tratado de incluir la música dentro de los procesos de aprendizaje y enseñanza, lo cual ha dado paso al desarrollo de pedagogías alternativas con obstáculos caracterizados por discursos de carácter colonial y eurocéntrico. Para el abordaje de la

música como factor importante en la enseñanza, ya sea, de tipo general o enfocada a una segunda lengua, se encontraron dos trabajos que evidencian, exponen, problematizan y defienden esta metodología.

Por un lado, encontramos el artículo *Can you hear me now? Musical Values, Education and Voice*, escrito por Mark Rimmer en el 2013, en el cual, el autor, intenta dar a conocer, por medio de una investigación de tipo documental, cómo la música puede llegar a convertirse en una herramienta fundamental para la afirmación de la identidad, presencia y poder de los jóvenes con el fin de delimitar un contexto sociocultural al que “pertenecen”, presentando como objetivo evidenciar y entender las falencias del sistema educativo formal basado en la música y plantear una posible propuesta sobre una educación de tipo “informal” basada en la música.

El autor de la investigación concluye: a pesar que la educación formal basada en la música trata de expandir su cobertura, los jóvenes continúan abandonando este enfoque alternativo de enseñanza debido al eurocentrismo marcado en la elección de la música, la cual es basada principalmente en la escuela clásica europea; esto reduce el interés de los jóvenes por aprender a través de la música. Por lo tanto, propone que los estudiantes deberían ser incluidos y contar con la libertad al momento de realizar la escogencia de los géneros musicales que van a ser utilizados, ya que, estos deben ser llamativos para ellos, con miras a que capten gran parte de su atención y actúe como el vehículo para alcanzar la experiencia de aprendizaje.

Otro trabajo que logra entrar dentro de esta categoría resulta ser un poco más específico, pues como su nombre lo indica está dirigido a la enseñanza de una segunda lengua. Esta investigación es un trabajo de tesis doctoral realizada en la Universidad de Málaga, Departamento de Filología Inglesa Francesa y Alemana, realizada por María Teresa Silva Ros, en el año 2006, denominada *La Enseñanza del inglés como Segunda Lengua Extranjera en la titulación de filología inglesa: el uso de canciones de música popular no sexista como recurso didáctico*. Este trabajo presenta como objetivo cubrir un vacío en el campo de los recursos didácticos, mediante el uso de canciones como recurso, ya que es un material poco explotado, desarrollado especialmente en el nivel universitario. La autora parte de la hipótesis de que bajo el actual paradigma de la pragmática, el uso de las canciones para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera

ayuda a desarrollar, tanto aspectos lingüísticos, como son el suprasegmental, fonético-fonológico, gramatical y semántico; como aspectos psicolingüísticos en donde el uso de canciones reduce el nivel de ansiedad en el aprendizaje de una segunda lengua a nivel universitario.

Como conclusión, la autora afirma que la inclusión de canciones de música popular en la enseñanza de inglés, es un reconocimiento de la importancia de la música en el desarrollo cognitivo. Además, hacer converger la música con la lingüística, permite elaborar estrategias de enseñanza que incentiven el aprendizaje; las canciones que están impregnadas de afecto, pueden motivar y contribuir en el proceso de aprendizaje; el aprendizaje de una nueva lengua se potencializa mediante el uso de diferentes recursos y diversas actividades. Por último, la presencia de la ansiedad obstaculiza el aprendizaje por lo que el uso de las canciones puede tener poder relajante.

El Hip-Hop por naturaleza es un movimiento que difiere con la educación tradicional y convencional, ya que la considera como una forma de adoctrinamiento social, que enseña todo lo que el sistema económico requiere para su funcionamiento y aseguramiento de su reproducción. Con el objetivo de profundizar más sobre el tema, se encontraron cinco trabajos investigativos de importancia que sustentan diferentes propuestas y caminos educativos dentro del Hip-Hop, como herramienta de la construcción de una educación más equitativa, útil y reveladora.

En la investigación titulada: *Fresh out of School: Rap music's discursive battle with education* publicado escrito por Au Wayne y publicado en el año 2005, el autor plantea como problemática principal la batalla existente entre el Rap y la educación afirmando que el discurso propuesto por este género musical, resulta ser bastante disfuncional, en tanto que la concibe como un generador de un discurso dominante y dominador de la sociedad. Al respecto, plantea como objetivo principal escuchar la voz de los raperos que se han atrevido a desafiar el discurso tradicional de la educación; lo anterior por medio de la propuesta de implementación de currículos que den más importancia a aspectos culturales en los colegios, como por ejemplo el de aprender, conocer y entender la cultura Hip-Hop.

La metodología utilizada para la elaboración de esta investigación fue de carácter cualitativo, con consultas de diversas fuentes de análisis como discursos, letras

de canciones y soporte teórico. Asimismo, el autor se dispuso a escuchar un sinnúmero de canciones de Rap, con el fin de comprender qué discurso presentaban en sus letras a cerca de la educación; selecciona 28 canciones comprendidas entre los años 1989 y 2004 y 9 canciones más fuera de estas fechas. Finalmente, se afirma que la disfuncionalidad existente en el discurso propuesto por el Rap a cerca de la educación, se ve manifestada en dos grandes temáticas: la primera constituye la educación no útil, ya que no enseña de manera adecuada las habilidades y materias, y lo que enseña no es aplicable a la vida cotidiana de los raperos por fuera del colegio. Como segundo punto, se plantea que la educación genera conflictos en la construcción de identidad relacionados con la cultura de las personas de ascendencia africana.

A manera de conclusiones, el autor determina que el discurso de educación propuesto y evidenciado en las letras de las canciones de Rap que analiza, es bastante disfuncional, ya que se observa una crítica permanente de cómo el sistema educativo resulta excluyente e inservible para personas de contextos marginales como los afroamericanos o los pertenecientes a la cultura Hip-Hop. Además, se concluye que la educación, generalmente, conflictúa con la identidad de los raperos, especialmente, cuando se trata de lograr una identificación cultural, debido a su condición de afro pobres, o raperos. Posteriormente, el autor plantea la inmensa necesidad de implementar una educación de tipo multicultural en los colegios debido a las prácticas de discriminación que se presentan, en cuanto a temas de diversidad, especialmente, racial y cultural, posicionando así al Hip-Hop como una herramienta necesaria dentro de los currículos de los colegios, en los contextos especificados anteriormente.

Otro trabajo directamente relacionado con la presente categoría es una investigación que lleva por título: *Critical Hip-Hop Language Pedagogies: Combat, Consciousness and the Cultural Politics of Communication*, la cual fue escrita por el profesor de antropología y lingüística H. Samy Alim (2007). En el texto, se propone la implementación de Pedagogías Críticas del Hip-Hop (CHHLP) como enfoque de enseñanza holístico, dirigido a estudiantes y profesores, en pro de lograr la unificación de la práctica y la teoría de la lengua. Dicha propuesta se lleva a cabo con el objetivo de dar solución a dos grandes tensiones que, según el autor, se presentan en la educación de jóvenes lingüísticamente marginados: a) La tensión o el combate cultural con la cual los estudiantes se ven comprometidos en el proceso de la formación de su identidad

lingüística, b) la tensión entre el desarrollo de pedagogías lingüísticas críticas y la falta de su implementación por parte de profesores desinteresados y discriminatorios.

Para la elaboración de este artículo, se realizó una aproximación detallada de diferentes enfoques pedagógicos que resultan relacionados con el posterior desarrollo del enfoque propuesto (CHHLP), por medio de la ejemplificación de la aplicación de cada uno, en diferentes clases en Haven High en Sunnyside, USA en el año 2003; la aplicación de dichos enfoques a las clases se realizó por medio de entrevistas y conversaciones con estudiantes y profesores y, por medio del desarrollo de actividades relacionadas con el Hip-Hop, como por ejemplo el escuchar audios de conciertos de Hip-Hop, entrevistas de artistas, entre otros, cada una con un propósito claro, determinado por el enfoque aplicado.

Los resultados de la investigación evidenciaron que los estudiantes, al ser capaces de adquirir conciencia de sí mismos, de su lugar en el mundo y de cómo actuar desde allí, a través del proceso de enseñanza/aprendizaje, pueden tomar conciencia sobre su comportamiento comunicativo y entender cómo a través del lenguaje, pueden llegar a transformar el entorno y condiciones en las que están inmersos. Por medio de la Hiphopografía (*Hiphoppography*) se concluye que el tipo de tareas propuestas por este enfoque generan tanto interés etnográfico en los estudiantes llegando a sobrepasar las expectativas propuestas por el profesor; de igual forma, este enfoque permite que los estudiantes pongan en sus propias palabras, sus culturas y contextos para entenderlos mejor y lograr una transformación.

A manera de conclusión, el autor propone que es necesario considerar los debates ideológicos y lingüísticos que pueden tomar lugar dentro y fuera del salón, antes de crear y diseñar pedagogías que perpetúen el fracaso académico de los estudiantes, tomando en cuenta de dónde viene ese fracaso, entendiendo la oposición ideológica de los estudiantes frente a la enseñanza formal y el llamado “actuar como blanco”. Asimismo, el autor concluye que el mayor objetivo de implementar las Pedagogías Críticas del Hip-Hop (CHHLP), consiste en elevar la conciencia lingüística y social de los estudiantes, por medio del aprendizaje de la lengua, sus variaciones y su uso,

luchando con las contradicciones ideológicas que se puedan presentar entre los actores involucrados en este proceso.

Otro de los trabajos relevantes encontrados fue el artículo *Rethinking pedagogy in urban spaces: implementing Hip-Hop pedagogy in the urban science classroom*, de Edmund S. Adjapong y Christopher Emdin (2015). Este texto sugiere la inclusión del Hip-Hop en los salones de clases de sectores populares, pero no solamente como un punto más del currículo, sino en las dinámicas de interacción entre estudiantes y docentes, es decir, adoptar la cultura como forma de vida dentro del aula.

Los autores parten del hecho de presentar el Hip-Hop como un movimiento cultural que permea muchos campos y contextos, especialmente, de carácter marginal, por medio de dos enfoques pedagógicos que involucran el Hip-Hop: co-enseñanza y estímulo-respuesta. Así tratan de argumentar por qué este movimiento funciona como factor facilitador y de gran beneficio para la enseñanza en contextos populares específicamente.

Los investigadores se esfuerzan por enfatizar en evidenciar que el Hip-Hop no es solamente música, sino un movimiento compuesto por factores y prácticas diversas. Así relacionan dicho movimiento con las realidades y condiciones de vida de los jóvenes tratando de crear esa relación de cercanía dentro del aula con los actores involucrados, modificando así las relaciones entre ellos. Además, se trata de generar un factor que motive a los aprendientes a asistir a las sesiones y a hacerse responsables de sus procesos de aprendizaje, llevándolos a avanzar en independencia, autonomía e interés por el proceso. Se propone también el desarrollo y expansión del capital cultural de los aprendientes, pues se afirma que al ser el contenido relevante a nivel cultural para ellos permite ampliar sus conocimientos y desarrollar una identidad con la “materia” aprendida, en este caso, ciencias.

Se define posteriormente los conceptos de *co-teaching* (co-enseñanza) como el trabajo en equipo de dos o más profesionales que guían la clase; *call and response* (estímulo-respuesta) como la interacción espontánea verbal o no verbal entre el

productor y el receptor donde todo lo que se dice (estímulos) está determinado por expresiones o respuestas de quien escucha.

Para la elaboración del trabajo, los investigadores llevaron a cabo algunas observaciones en salones de clase de grado sexto, con estudiantes de diversas etnias, para determinar los momentos de la clase en la que los aprendientes se sentían identificados y motivados como científicos al estar trabajando con Hip-Hop. Para la recolección de los datos se recurrió a la elaboración de una encuesta a los estudiantes, observaciones y notas tomadas en las clases, además algunos videos o entrevistas grabadas y trabajos similares. Finalmente, los autores concluyen que la totalidad de los estudiantes en los que se llevó a cabo el experimento respondieron de manera afirmativa y asertiva a las actividades desarrolladas bajo el método de estímulo- respuesta, pues los mismos aprendientes afirmaron que era adecuado para reforzar procesos de memorización de contenido en clase de ciencias.

En segundo lugar, bajo el concepto de co-enseñanza se logró apoyar el poder de agencia y voz de los aprendientes dentro del salón de clases porque tuvieron la capacidad de mediar qué contenido estudiar y cómo aprenderlo; además se fortaleció el trabajo en equipo al realizar las clases como iguales y no con jerarquías de manejo, sin olvidar la figura del docente.

Como tercera conclusión, directamente relacionada con la conexión de los estudiantes con el Hip-Hop, los investigadores afirman que de 31 aprendientes que respondieron la encuesta, el 81% respondió afirmativo al hecho de disfrutar de escuchar Hip-Hop y a la hora de implementarlo en las clases, demostraban actitudes positivas y curiosas sobre cómo iba a desenvolverse la sesión.

Otra de las investigaciones relacionadas con el tema educativo corresponde al trabajo titulado: *El Hip-Hop como herramienta socioeducativa durante la adolescencia*. Ésta investigación es una tesis de grado, realizada en la universidad de Valladolid-España, de la Facultad de Educación y Trabajo social para optar por el grado de Educación social. La autora es Laura Merino Cristóbal, realizada en el año de 2013. La autora pretende con este estudio, otorgar la importancia de la creatividad y el pensamiento divergente, los beneficios de la cultura Hip-Hop como herramienta

socioeducativa, para lo cual establece como objetivos de la investigación: validar la creatividad en la adolescencia como estrategia que favorece el pensamiento divergente de igual forma aboga por crear una propuesta de intervención basada en la cultura de Hip Hop como herramienta socioeducativa en un barrio Las Delicias con adolescentes en riesgo de exclusión. La metodología utilizada comprendió: investigación Teórica con un diseño transversal correlacional; y finalmente la propuesta de intervención que se basa en arte-terapia.

Finalmente la autora realiza la propuesta de intervención a través del Hip-Hop basada en el concepto “presencia social” manejado por Álvarez e Iglesia Da Cunha (2014), demostrando con diferentes ejemplos acciones exitosas socioeducativas de impacto, a través del uso del Hip-Hop, como expresión de grandes valores para la sociedad. Trabaja en el barrio las Delicias de Valladolid, zona mayoritariamente gitana, marginal. Se trabaja bajo la metodología de arte-terapia y se realiza por bloques: creatividad, habilidades sociales, educación emocional y psico-afectiva, conciencia crítica.

La autora concluye que el concepto de creatividad alude a un proceso cognitivo en donde influyen factores sociales, educativos, emocionales psicológicos, enmarcado en un rasgo simplemente humano, que puede potenciarse a través de la educación. Insta sobre la necesidad de investigar más sobre lenguajes artístico urbanos en la adolescencia, el trabajo con la educación no formal, sobre todo en contextos de exclusión. Además, concluye que la inclusión del Hip-Hop es una nueva herramienta socioeducativa con pensamiento crítico que puede ayudar a la transformación social, especialmente aplicable a niños, adolescentes y jóvenes.

Uno de los trabajos que logra enmarcar la educación como eje prioritario en la dimensión cultural apoyada con una propuesta educativa interesante, se titula: *No somos rebeldes sin causa, somos rebeldes sin pausa. Raptivismo: construyendo prácticas de ciudadanía artístico cultural, interculturalidad y educación desde el movimiento Hip-Hop de El Alto y La Paz*. Ésta investigación es una tesis de maestría en Educación Intercultural Bilingüe de la Universidad Mayor de San Simón, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, la cual fue realizada por la autora Verónica Stella Tejerina Vargas, en el año de 2013.

El objetivo trazado por la autora es establecer temas de ciudadanía, interculturalidad y educación desde las concepciones y contenidos de las composiciones de los artistas *hiphoppers* de El Alto y La Paz, para el diseño de una propuesta educativa comunicativa permitiendo el cambio de percepción negativa de la sociedad hacia estas poblaciones. En cuanto a la metodología implementada adopta un enfoque mixto, cuantitativo en su mayoría de corte etnográfico. También acoge una metodología cualitativa al nombrar categorías emergentes de los contenidos de las letras de las composiciones musicales producidas por los mismos *hiphoppers* pudiendo comparar las frecuencias en cada categoría.

Finalmente la autora acoge la dimensión educativa en donde analiza el currículo y los posibles aportes desde la cultura del Hip-Hop, se presentan las concepciones sobre el objetivo principal de la escuela y su relación histórica con el currículo y la construcción de la ciudadanía. Igualmente, en este apartado se presentan algunas reflexiones que permiten establecer un abordaje diferente de la triada educación, currículo y ciudadanía en los contextos actuales formativos del Hip-Hop, recurriendo a los aportes de Torres, (1996), Foucault (1982), Bourdieu y Passeron (1977).

A manera de conclusión, se encontró como principal distintivo la ciudadanía “activa” y no “normativa” que se limita a derechos y obligaciones. Ser ciudadano es criticar, participar activamente en la sociedad preocupándose por otros. Así conciben su participación artística como una contribución a la ciudadanía porque permite la reflexión, la denuncia, la crítica y el inconformismo con las prácticas sociales. Asimismo, la autora concluye que los jóvenes *hiphoppers* se sienten parte de una comunidad o familia que colabora, ayuda y apoya las necesidades sociales; de igual manera, el movimiento responde a los llamados movimientos populares urbanos.

Por otro lado, se concluye que para los jóvenes *hiphoppers* el adversario no asume rostros sociales específicos como el terrateniente, el empresario explotador, el político discriminador, sino que también las instituciones contribuyen al sostenimiento de determinadas relaciones de poder. Las letras de las canciones reflejan su cotidianidad, con temas que incluyen: denuncias a injusticias perpetradas por grupos de poder, fortalecimiento y organización de las clases menos favorecidas; brechas sociales entre dominantes y dominados; problemas de delincuencia, violencia, consumo de

drogas, alcohol; los peligros del contacto con la calle; crítica y denuncia de las formas de explotación humana; cuestionamiento a la explotación de los recursos naturales; denuncia de la contaminación ambiental; denuncia del carácter de una sociedad globalizada, consumista, capitalista que ha logrado fetichizar el dinero y se ha alejado del humanismo.

Sobre el tema de la escuela se concluyó que en la educación formal donde prima la norma, obediencia, disciplina, rechazo a la diferencia, la desvalorización de la dimensión artística son prácticas comunes; se percibe la escuela y la educación como una forma de domesticación hacia el buen comportamiento sin que se promueva la reflexión, la crítica y el pensamiento analítico de éstos escenarios. Los *hiphoppers* identifican el potencial de incidencia social presente en el Hip-Hop, su potencial educativo, identificados desde la rebeldía, el carácter revolucionario, el poder del Rap como instrumento de lucha y difusión masiva para crear pensamiento crítico ampliando la realidad por medio de sus denuncias expresando su pensar y sentir.

Importancia de la Investigación (Pertinencia)

Después de hacer la revisión de la literatura con relación al proyecto de elaboración y diseño de la cartilla didáctica autoformativa de libre uso y distribución “*The Magnificent Five: Learning English through Hip-Hop*”, se pone en evidencia la necesidad editorial de promover un material de apoyo que logre relacionar la enseñanza/aprendizaje de inglés como lengua extranjera con el movimiento Hip-Hop como contenido base. Su ejecución resulta necesaria debido a las siguientes razones:

En primer lugar, se contempla la inclusión del Hip-Hop como contenido base, ya que se evidenció que este tema es estudiado desde varios elementos de análisis, como son la política, la cultura, la resistencia, la música, la educación, las pedagogías críticas, el arte, entre otros; los cuales, en su mayoría, concentran su atención en las clases populares, comunidades vulnerables y contextos de alta marginalidad. Esto es una muestra inicial de que dicho movimiento de interés juvenil puede funcionar como un factor importante para la motivación del grupo de aprendientes anteriormente nombrado en el proceso de aprendizaje del inglés; además de ser un asunto con el cual los jóvenes tienen afinidad, se sienten identificados e interesados, abarca también una serie de

subtemas y experiencias que son controversiales y paralelos a los contextos de dichos jóvenes, a su cotidianidad y sus vidas en general.

Dentro de los trabajos revisados priman los relacionados con la expresión musical del Hip-Hop, lo que sugiere que en el imaginario colectivo está más arraigada la relación directa de este movimiento con el Rap (expresión musical del Hip-Hop), lo cual puede tomarse como un punto de partida susceptible a miradas complementarias. Con el material propuesto se pretende que quienes accedan a él, amplíen los imaginarios colectivos con respecto a los alcances y perspectivas del Hip-Hop. Por lo tanto, se pretende complementar la reflexión, con miras a presentar dicho movimiento como un compendio de contenidos susceptibles de ser pedagogizados.

A nivel general, se encontró la marcada importancia de proponer y hacer visible el Hip-Hop como movimiento fundamental, creador y generador de prácticas de resistencia desde contextos marginales existentes dentro de una sociedad excluyente, consumista, discriminadora y alienante; en respuesta a las inconformidades y descontentos de todo tipo expresados por los jóvenes a través de las diferentes prácticas artísticas que componen el Hip-Hop.

Asimismo, el carácter de resistencia propio de este movimiento vislumbra la ideología originaria en la que se centra, evidenciando su participación en la lucha contra una sociedad injusta y discriminatoria. En el proceso de resistencia, los seguidores del Movimiento Hip-Hop protestan contra diferentes temas, los más comunes son: la pobreza, falta de oportunidades, el hambre, la delincuencia, la injusticia, las desigualdades, el maltrato al medio ambiente, el automatismo del ser, entre otros. Por lo tanto, la creación de un material pedagógico gratuito que logre relacionar la lengua meta con dichos descontentos e inconformidades que atraviesan a diario estos jóvenes, posiblemente capte la atención real de los aprendientes y desarrolle poco a poco su gusto por el aprendizaje.

Por otro lado, cabe resaltar la importancia de este material como posible solución a un vacío editorial específico dada la inexistencia de una publicación periódica didáctica de carácter gratuito en la ciudad de Bogotá, elaborado en pro del aprendizaje

del inglés como lengua extranjera para jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop de contextos vulnerables. Al proponerse una serie de cartillas auto formativas de apoyo para este grupo de aprendientes, se está brindando un canal adicional de contacto con la lengua más allá de las horas semanales de estudio que reciben en los colegios y de los materiales descontextualizados con los que normalmente intentan aprender la lengua meta. Lo anterior está relacionado directamente con la educación en ambientes no formalizados en la escuela y con procesos neurocognitivos inherentes del ser humano que impulsan de manera natural un mejor aprendizaje.

El uso de las pedagogías críticas del Hip-Hop se presenta como una herramienta que pueda contribuir a las personas a apropiarse de modelos educativos alternativos y pedagogías populares que exaltan la educación como derecho y no como mercancía. El análisis de las letras de las canciones de los artistas del Hip-Hop, demuestra la inconformidad por una educación excluyente, por lo tanto, resulta necesario implementar un modelo de educación de tipo multicultural en la que el Hip-Hop pueda servir como herramienta importante en la elaboración de materiales alternativos de uso extraescolar, con miras a resolver las necesidades específicas de un grupo determinado de aprendientes, sin dejar de lado sus contextos.

Se pudo evidenciar, a través de todo el proceso investigativo, que existe un vacío al trabajar con el tema del Hip-Hop y es la carencia de la utilización del mismo como elemento de gran valor para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Se propone así, el movimiento Hip-Hop como una alternativa cultural susceptible de pedagogización, debido a su alcance cultural y territorial, además de ser considerado como un estilo de vida particular y amplio que incluye historia; una estética particular; una ideología de pensamiento y actuar determinada; unas prácticas, tanto artísticas, como sociales y personales; artistas, activistas, o personajes destacados.

Todo lo anterior puede brindar la oportunidad a los aprendientes en riesgo social de acceder a la información y experimentar diferentes alternativas de aprendizaje, por ejemplo, por medio de temáticas relacionadas con el Rap, el Grafiti, el Breakdance y el Djing. Se busca entonces motivar al aprendiente para que desarrolle un gusto real por la

lengua y encuentre las estrategias y herramientas que puede utilizar para aportar a su proceso de aprendizaje de manera autónoma.

El proyecto en cuestión se enmarca en la línea de investigación que se desarrolló en el apartado anterior (Antecedentes), ya que apuntará a llenar el vacío existente, tanto en la industria editorial, como en el campo de la docencia. La aplicación del Hip-Hop de manera holística, no simplemente como un género musical relacionado con la marginalidad y la delincuencia, permite explorar su aplicabilidad en ámbitos educativos más incluyentes, encaminados a fomentar el pensamiento crítico y una alternativa a las relaciones convencionales entre los actores del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Igualmente, se propone la realización de este proyecto con miras a crear una red de enseñanza y aprendizaje entre docentes, editores y aprendientes; pues el producto será de distribución gratuita¹⁰, teniendo así la posibilidad de expandir su difusión entre diversos aprendientes. Además contará con la característica de permitir su libre uso y distribución en diversos contextos por parte de otros docentes, conocedores, investigadores y demás. Esto con el fin de compartir conocimiento e ideas que pueden ser adaptadas y beneficiar múltiples procesos y experiencias.

Se considera que la realización y la finalización de este proyecto, abre caminos para tener una mirada más localizada con relación a la enseñanza del inglés como lengua extranjera en grupo de aprendientes con ciertos perfiles y características. Sobre todo teniendo en cuenta que en Colombia y específicamente en Bogotá, el movimiento Hip-Hop tiene una acogida y recepción importante por parte de los jóvenes y niños en el contexto previamente enmarcado, ya que sus necesidades y condiciones de vida se acercan, a los contextos, situaciones y problemáticas enmarcadas dentro de la cultura, movimiento y estilo de vida Hip-Hop.

¹⁰ Se pretende consolidar un esquema en donde la(s) localidad(es) puedan financiar, apoyar o divulgar el proyecto.

MARCO CONCEPTUAL

Este acápite busca posicionar el producto editorial en su contexto teórico-conceptual y proporcionar los cimientos académicos sobre los que está diseñada la propuesta de una cartilla pedagógica de distribución gratuita para la enseñanza de inglés como lengua extranjera, utilizando el Movimiento Hip-Hop como contenido base. Para establecer el proyecto en sus fundamentos conceptuales, es necesario dividir este andamiaje en dos secciones esenciales. Por un lado, un segmento compuesto por los enfoques y conceptos que orientarán la cartilla en lo relacionado al aprendizaje de lenguas extranjeras, sus contenidos y el ámbito donde se desarrollará. Por el otro, un posterior apartado enfocado en conceptualizar, caracterizar y delimitar el producto editorial que se va realizar.

(I)

En la primera sección, se hará una caracterización de los diferentes enfoques y conceptos que cimentaron el desarrollo del proyecto: “Lenguaje y Poder Simbólico”, “Bilingüismo pasivo”, “Aprendizaje Basado en Recursos (RBL)”, “Instrucción Basada en los Contenidos (CBI)”, “Enfoque por tareas para la enseñanza/aprendizaje”, “Entornos Abiertos de Aprendizaje (OLE)”, “Aprendizaje Independiente de Lenguas (ILL)”, “Componente Motivacional” y “Pedagogías Críticas del Lenguaje y el Hip-Hop” (CHHLP).

Lenguaje y Poder Simbólico

El lenguaje y el poder simbólico ponen al sistema de análisis de Bourdieu (1991) a reflexionar en torno al lenguaje y la política. La primera parte, que trata sobre el lenguaje, Bourdieu (1991) somete a discusión algunas de las posturas de los estructuralistas considerando que tienen limitaciones respecto a la comprensión de un sistema simbólico como lo es la lengua, al separarlo artificialmente de sus funciones sociales y prácticas. Al observar únicamente el lenguaje en sí, se pierde por completo la noción de cómo se usa el lenguaje y cómo puede ser poderoso en función de quién, y cómo, lo usa. El autor hace una aproximación sobre el uso del lenguaje como instrumento de poder, afirmando que los intercambios simbólicos no constituyen meros

actos de comunicación, sino que encubren y reflejan relaciones de poder. La posición del hablante y su acceso al conocimiento de una lengua dominante es diferente de su acceso al reconocimiento de qué lengua es la dominante. El hablante, de hecho, puede saber quién tiene el poder y qué tipo de lenguaje es el poderoso, sin embargo, no puede hablarlo a menos que sea el "propio". En ese sentido, los sectores poblacionales menos favorecidos tienen muy pocas posibilidades de acceder y formarse en la lengua dominante, porque no sólo está lejos de su estatus de clase, sino también de su cotidianidad, de sus posibilidades económica, de su proyecto e identificación como personas.

En sus primer apartado, Bourdieu (1991) cuestiona los modelos y metáforas lingüísticas que, desde Saussure, se han centrado exclusivamente en la estructura interna de las lenguas y que, a través de las ficciones de una comunidad de habla homogénea poblada por oyentes-oyentes ideales, han desconectado el estudio del lenguaje de las relaciones sociales, la clase social y el poder. Ilustra la deficiencia sociológica de esta perspectiva al señalar las formas en que ignora y naturaliza el proceso a través del cual se han creado las "comunidades lingüísticas" de Europa. Este proceso, estrechamente ligado a la formación de los estados-nación, implicó la imposición de las lenguas oficiales de élite a través de la educación y la estandarización de las formas escritas. La creación de un "lenguaje estándar" establece un entorno de acceso diferencial a formas lingüísticas socialmente valoradas y de dialectos socialmente despreciados y variaciones regionales y de clase, al tiempo que establece un contexto de conflicto y competencia que implica diferenciación lingüística y social interrelacionada.

Bilingüismo Pasivo

Este término denota la disposición de una persona para percibir, con ciertas limitaciones, información en una lengua que no es su lengua nativa, con dificultad para crear información o comunicación en ese idioma. Generalmente se asocia a la capacidad de un lector determinado está suficientemente familiarizado con la gramática y el vocabulario básico del idioma para traducir el texto, con algunas dificultades, a su propia lengua.

En la lingüística aplicada (lingüística), el término se refiere con mayor frecuencia a los hijos de padres cuya lengua materna era diferente del idioma del entorno. Dichos niños generalmente se comunican en el idioma del entorno, que se convierte en su principal idioma de comunicación; todavía son capaces de entender el habla en el idioma de sus padres, pero ellos mismos usan este idioma con gran dificultad o no lo hablan en absoluto. Por lo tanto, la "pasividad" no es un criterio objetivo del nivel de posesión como tal, ya que puede manifestarse a diferentes niveles, sino solo como un indicador de la falta de incentivos para el uso activo del idioma.

Aprendizaje Basado en Recursos (RBL¹¹)

Desde la perspectiva de Richard y Rodgers (1986), el diseño de cualquier método de enseñanza -y de los de enseñanza de lenguas en particular- debe incluir perspectivas sobre el papel que van a desempeñar los docentes, los estudiantes y los respectivos materiales de aprendizaje. El Aprendizaje Basado en Recursos (RBL) es una visión que da prominencia al papel de los mismos en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Rowntree (1991, p.1) definió el RBL como el enfoque que ofrece a los estudiantes la capacidad de depender mucho más de los materiales y mucho menos de la enseñanza presencial, que de otros tipos de sistemas de aprendizaje. Esta visión reivindica que los estudiantes participen activamente con múltiples recursos de aprendizaje con un propósito educativo bien articulado (Lavery, 2001), lo que permite a los estudiantes asumir responsablemente procesos de aprendizaje. En este ejercicio de autonomía los estudiantes deciden, en gran medida, las fuentes de su aprendizaje, los métodos y los horarios más adecuados para mediar sus propios saberes.

Asimismo, el RBL se ocupa de los principios que guiarán la selección, la organización del contenido, el correcto uso de los materiales de aprendizaje y orientará las actividades que los aprendientes llevarán a cabo por sí mismo siguiendo las instrucciones elaboradas por el docente durante el desarrollo del material. A su vez conceptualiza el aprendizaje como un proceso que pone en primer plano la importancia de los recursos disponibles para los aprendientes y, al hacerlo, presupone que la interacción entre los aprendientes y los recursos (que pueden incluir recursos humanos)

¹¹ *Resource-Based Learning (RBL)*

son el principal dispositivo estructurador de la experiencia de aprendizaje. Este planteamiento redefine la relación pedagógica existente entre el aprendiente y el docente.

Por lo tanto, el RBL está estrechamente relacionado con las visiones que se adopten del conocimiento y del aprendizaje. Por un lado, en el dominio del proceso de aprendizaje de lenguas, que se presupone una visión de la naturaleza del lenguaje y de la adquisición de una lengua extranjera. Por otro lado, las formas en que las tecnologías de la información y la comunicación se pueden utilizar de manera efectiva para apoyar el aprendizaje y la enseñanza en el sector de la educación lingüística. La gama de medios ahora disponible a través del uso de las denominadas TIC, puede llegar a cubrir de manera más efectiva la enseñanza de diversas habilidades, estilos de aprendizaje y preferencias. Empero, es importante resaltar y tener en cuenta que lo anterior representa un desafío per se, puesto que existen limitaciones en cuanto a las posibilidades de acceso a estas tecnologías en las comunidades asentadas en contextos de vulnerabilidad.

Autores como Crystal (2001) y Crook (2001), ven el resurgimiento actual del RBL en el contexto de los recursos en línea de Internet y las comunidades virtuales de aprendizaje como el reflejo de cambios mucho más fundamentales. En su opinión, el Aprendizaje Basado en Recursos podría mostrar en qué medida la tecnología de la información transforma la concepción del conocimiento y la manera como este se transmite en las sociedades occidentales. Como la tecnología de la información determina un número creciente de transacciones en la vida cotidiana, el RBL contribuye al desarrollo de habilidades básicas de alfabetización de información y puede interpretarse como una respuesta práctica a la necesidad de proporcionar educación masiva de lenguas que contribuya a aumentar los alcances del aprendizaje lingüístico. Proporciona una situación caracterizada por el hecho de que los aprendientes participan activamente en la búsqueda de información a partir de una variedad de recursos para resolver problemas individualmente o en colaboración con otros.

En esencia, el RBL fomenta la autorregulación y se puede plantear que respalda una visión democrática del aprendizaje de lenguas mediante el aprovechamiento de nuevas tecnologías, con el fin de la difusión efectiva del conocimiento, en lugar de mantener el conocimiento en manos de personas o grupos privilegiados. Pese a que esta

visión tiene unas potencialidades destacables, también es necesario contemplar los retos al momento de implementar el Aprendizaje Basado en Recursos (RBL), sobre todo en lo que respecta a la validez de la información, el acceso a los recursos y la mediación de los mismos. Es pertinente destacar que un mentor conocedor, posibilita que los recursos se aprovechen de manera asertiva, creando los mecanismos adecuados para orientar a los aprendientes.

Aprendizaje Independiente de Lenguas (ILL¹²)

El Aprendizaje Independiente de Lenguas (ILL) hace referencia a un contexto o entorno para el aprendizaje de idiomas (Benson y Voller, 1997; Wright, 2005) en el que los aprendientes desarrollan de manera autónoma habilidades en la Lengua Meta (Inglés), aunque no siempre de forma individual. El enfoque que aquí se está trayendo a colación, redefine los roles tradicionales de la docencia y promueve la independencia de accionar por parte del aprendiente. Además, se destaca el grado de libertad de los aprendientes para elegir oportunidades de aprendizaje y utilizar los recursos de acuerdo con las necesidades (Anderson y Garrison, 1998). Por ejemplo: el Autoaprendizaje (Gardner, 2007), y el aprendizaje a distancia (White, 2007).

En esa misma dirección, el Aprendizaje Independiente de Lenguas (ILL) hace referencia a un enfoque de aprendizaje que tiene como objetivo desarrollar y fomentar la independencia en los aprendientes, que pueden o no estar en entornos de aprendizaje independientes. Paul (1990) considera que el criterio más importante para el éxito en la educación a distancia debe relacionarse con la independencia del alumno y que "el desafío final es desarrollar la capacidad de cada individuo de cuidar su propia necesidad de aprendizaje" (p. 37).

Con relación a lo anterior, en los enfoques relacionados con el aprendizaje auto dirigido, la independencia va más allá de la tenencia de libertad y autonomía; por tanto, requiere de la consolidación de actitudes, creencias, conocimientos y estrategias para tomar medidas relacionadas con su aprendizaje contemplando sus propias necesidades e intereses. Esta se fomenta mediante la creación de oportunidades y experiencias que doten de autosuficiencia al aprendiente, y que promueven el desarrollo de estrategias de

¹² *Independent Language Learning (ILL)*

aprendizaje y conocimiento meta cognitivo. Muchas iniciativas de apoyo al aprendiente (véase Dreyer et al., 2005) se centran en desarrollar esta dimensión de independencia del aprendiente. Asimismo, la diferencia entre la disposición y la capacidad destacada por Sheerin (1997, p. 57) la cual considera que la independencia del estudiante es una construcción compleja, un conjunto de disposiciones y habilidades para llevar a cabo ciertas actividades. Es importante distinguir entre la disposición y la capacidad porque un aprendiente puede tener la disposición para lograr algo pero puede no disponer de las capacidades para ello. En ese sentido, se debe orientar al aprendiente en el desarrollo de esas capacidades a través de guías.

Instrucción Basada en el Contenido (CBI)¹³

Los profesionales en muchos entornos de instrucción están desarrollando enfoques para la Instrucción Basada en el Contenido (CBI), la cual hace énfasis en los múltiples beneficios de integrar el lenguaje y temas específicos de diversas disciplinas y saberes en las dinámicas de aprendizaje de estudiantes de lenguas extranjeras. Sin embargo, los enfoques varían y representan diversos contextos de instrucción, diferentes perspectivas sobre la integración de contenido y el lenguaje y diferentes suposiciones sobre las estrategias de aprendizaje.

A pesar de las diferencias en las orientaciones teóricas y prácticas, estos enfoques de CBI consideran uniformemente el lenguaje como un medio para el aprendizaje de contenido y el contenido como un recurso para el aprendizaje del lenguaje, es decir, se complementan. Es por esto que el contenido debe variar con respecto al contexto y la situación de aprendizaje en la que se encuentre, ajustándose así a las necesidades específicas de los aprendientes. Por lo tanto, el Hip-Hop como recurso para el aprendizaje de inglés resulta ajustable y apropiable en jóvenes *hiphoppers* de la ciudad de Bogotá; pues, al identificarse el barrio Las Cruces como punto de su llegada, se entiende su rápida expansión por los sectores populares y marginales ubicados en localidades como Kennedy, Fontibón, Engativá, Santa Fe y San Cristóbal. (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2015. p. 38) y así, su amplia cobertura.

¹³ *Content-Based Instruction(CBI)*

Los principios del CBI están fuertemente enraizados en los principios de enseñanza del lenguaje comunicativo, ya que implican una participación activa de los estudiantes en el intercambio de contenido. Según Richards y Rodgers (1986), CBI se propone que: Las personas aprenden una lengua extranjera con más éxito cuando usan el lenguaje como un medio para adquirir información, en lugar de como un fin en sí mismo. Así, por medio de la cartilla planteada, no solo se enseñará inglés, sino que los aprendientes podrán informarse a cerca de un tema de su agrado e interés.

Brinton (2003) ofrece algunos principios adicionales para CBI que complementan los ofrecidos por Richards y Rodgers (1986). Estos principios son importantes para los profesores de idiomas que pretenden utilizar y promover CBI en sus materiales, pedagógico, lecciones e instituciones. Estos son:

1. Basar las decisiones de instrucción sobre el contenido en lugar de los criterios de lenguaje. Es cierto que la mayoría de los libros para la enseñanza de una segunda lengua están diseñados por planificadores de cursos y diseñadores de materiales, no por docentes de lenguas, por lo tanto, CBI permite la elección del contenido. Lo anterior se verá reflejado en la cartilla en cuanto que la elección del contenido fue estudiada y basada en las necesidades específicas de una población determinada. Es el contenido en sí lo que determina las decisiones pedagógicas sobre la selección y la secuencia. Con respecto a esto, Brinton (2003) señala que CBI "permite que la elección del contenido dicte o influya en la selección y secuencia de los ítems del lenguaje" (Brinton, 2003, p.206).

2. Integrar habilidades. CBI aboga por un enfoque de habilidades integradas para la enseñanza de lenguas. Por ejemplo, una lección regular puede comenzar con cualquier habilidad o enfoque, como la entonación o cualquier otra característica lingüística. Este enfoque también implica la enseñanza de habilidades múltiples simultáneamente. Para lo cual, el material planteado incluirá actividades que involucren las habilidades dentro del campo temático escogido; así, los estudiantes aprenderán la lengua meta dentro del campo de su agrado.

3. Involucrar a los estudiantes activamente en todas las fases del proceso de aprendizaje. Una de las principales características del CBI es que está centrado en el aprendiente, no en el profesor. Los estudiantes no dependen del maestro para controlar

la experiencia de aprendizaje; estos desempeñan un papel más diligente en los escenarios donde se aplica el CBI, participando activamente en la construcción del conocimiento a partir de la retroalimentación. Al igual, una de las principales características de la cartilla es su carácter de aprendizaje auto formativo, pues como se planteó anteriormente, el contenido permite que el aprendiente se apropie de su proceso y sea más autónomo en su aprendizaje; adoptará un papel activo para informarse sobre Hip-Hop mientras sigue los pasos para aprender la lengua también.

4. Elegir el contenido por su relevancia para las vidas, intereses y / o metas académicas de los estudiantes. El contenido está estrechamente relacionado con las necesidades de los estudiantes y la configuración de instrucción. Por ejemplo, en las escuelas secundarias y universidades, el contenido es paralelo a las diversas asignaturas que estudian los alumnos; con la diferencia de que se les enseña desde una perspectiva diferente y con otros objetivos de instrucción.

La escogencia del Hip-Hop como contenido base de la cartilla pedagógica propuesta se dio a partir de los intereses específicos de los jóvenes de la muestra; se tuvo en cuenta una serie de factores determinantes para llegar a las temáticas específicas a tratar en cada cartilla. Entre dichos factores se analizaron las condiciones socio económicas, algunas experiencias de vida, intereses y preferencias, temas de interés y planes futuros.

5. Seleccionar textos y tareas auténticos. La autenticidad es otra característica importante del CBI. Los textos y las tareas utilizadas en el CBI provienen del mundo real. Es cierto que traer y usar material auténtico en la clase modifica su propósito original (Hutchinson y Waters, citado en Brinton, 2003), pero también es cierto que el uso de material auténtico promueve el aprendizaje de la cultura de la Lengua Meta. El CBI también afirma que la información comprensible no es suficiente para adquirir la lengua de destino con éxito a diferencia de otros enfoques y teorías (Brinton, 2003). Luego, el uso de materiales auténticos fomenta la adquisición exitosa del idioma de destino.

Finalmente, se debe admitir que las adaptaciones de materiales auténticos podrían ser más beneficiosas para grupos específicos de aprendientes. Por lo cual, para efectos de la realización de la cartilla se incluyó material auténtico proveniente del mundo real,

como por ejemplo, letras de canciones, artículos de periódicos, apartados de libros, entre otros; posteriormente fueron adaptados y pedagogizados para la realización de las actividades.

Enfoque por tareas para la enseñanza/aprendizaje (TBA¹⁴)

El Enfoque Basado en Tareas (TBA) ha ganado popularidad en el campo de la enseñanza de lenguas desde la última década del siglo XX y académicos importantes se han unido a la discusión y han aumentado la cantidad de estudios analíticos sobre el tema (Sánchez, 2004). Sin embargo, la investigación experimental de este enfoque tiene retos y debates sobre sus alcances, sobretodo en cuanto a la implementación del método en el aula, la elaboración de materiales basado en el TBA y la escasez de manuales basados en tareas. Aun así, es importante resaltar que las tareas pueden contribuir a la producción de un material para la enseñanza/aprendizaje de lengua extranjera más refinado y completo, lo que ayuda a motivar a los estudiantes y centrar la atención de los profesores y los estudiantes en el significado y el uso del lenguaje comunicativo.

En ese sentido, queda una inquietud en el aire: ¿qué es una tarea? Williams y Burden (1997; p.168) definen una tarea como "cualquier actividad que los alumnos realicen en el proceso de aprendizaje de una lengua". Barren (1997, p.23) define la tarea como una gama de actividades de aprendizaje, desde el tipo de ejercicio simple y breve hasta actividades más complejas y prolongadas, como la resolución de problemas grupales o los estímulos y la toma de decisiones. Nuevamente, Estaire y Zanon (1994; p.13-20) distinguen dos categorías principales de tareas: primero, la tarea de comunicación en la que la atención de los alumnos se centra en el significado en lugar de la forma y en segundo lugar las tareas habilitantes en las que se centra principalmente aspectos lingüísticos (gramática, vocabulario, pronunciación, funciones y discurso).

¹⁴ *Task Based Approach for teaching/learning (TBA)*

Entornos Abiertos de Aprendizaje (OLE¹⁵)

El aprendizaje es un proceso humano natural que ocurre donde los seres humanos interactúan entre sí en determinados entornos. Gran parte del esfuerzo de la sociedad para crear las condiciones para el aprendizaje se concentra en el sistema escolar. Sin embargo, los aprendizajes suceden en contextos formales e informales donde los estudiantes están expuestos a diversos entornos socioculturales que influyen en su experiencia de aprendizaje de la Lengua Meta. Para aprender, tanto dentro, como fuera del contexto formal y lograr unos óptimos de eficiencia, es importante conservar la comunicación entre los contextos, propendiendo a respetar las características de ambos. Los contextos formales son necesarios para disciplinar, encaminar, guiar, acompañar a gran parte de poblaciones vulnerables. Los diferentes medios pueden jugar un papel importante para cerrar la brecha.

Los Entornos Abiertos de Aprendizaje (OLE) están arraigados en principios de diseño centrados en el alumno y resaltan actividades y contextos que "respaldan los esfuerzos del individuo para comprender lo que él o ella determina que es importante" (Hannafin et al., 1994, p.48). El término se utiliza en las ciencias del aprendizaje como un marco de diseño general para describir entornos que apoyan la creación de sentido personal, a través de contextos de problemas enriquecidos con herramientas tecnológicas, recursos y andamiajes (Hannafin et al., 1999). Los Entornos Abiertos de Aprendizaje hacen hincapié en el aprendizaje auto dirigido por parte del aprendiente, pero proporcionan orientación y estrategias de apoyo para ayudarlos a abordar productivamente los problemas complejos.

En los Entornos Abiertos de Aprendizaje, los procesos colaborativos de aprendizaje pueden tomar la forma sugerida por Stahl (2006). El marco de trabajo del autor, en un proceso cíclico, describe las fases en las que los individuos expresan los objetivos de aprendizaje, colaboran con los compañeros y utilizan materiales de aprendizaje auto formativo, que luego se reutilizan para aprender. Como tal, el marco planteado por Stahl considera que: 1) los enunciados de problemas del aprendiente están relacionados con los entornos en los que se realizan, 2) la colaboración tiene lugar entre compañeros con conocimiento adecuado, 3) las fuentes de conocimiento disponibles se

¹⁵ *Open Learning Environments (OLE)*

ajustan a las necesidades del aprendiente, 4) las interacciones entre los aprendiente están estructuradas, no son fugaces y superficiales. Para que el aprendizaje en este tipo de entornos sea efectivo, es necesario asegurarse de que las orientaciones y guías del profesor sean específicas y fundamentadas en las particularidades de los aprendientes.

Componente motivacional

El término motivación ha sido estudiado desde la lingüística, puesto que se considera como un elemento crucial para la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras en los aprendientes. Aunque se han propuesto muchas definiciones a través de los años, no hay acuerdo sobre la definición exacta de este término. Como plantea Dörnyei (1998) "aunque la motivación es un término que se usa con frecuencia en contextos tanto educativos como de investigación, es sorprendente el poco acuerdo que hay en la literatura con respecto al significado exacto del concepto" (p. 117). Los psicólogos sociales fueron los primeros en iniciar investigaciones serias sobre la motivación en el aprendizaje de lenguas debido a su conocimiento de los efectos sociales y culturales en el aprendizaje de L2. Sin embargo, el modelo más influyente de motivación para el aprendizaje de lenguas a principios de los años sesenta hasta los años ochenta fue desarrollado por Gardner (1985), conocido como el modelo socioeducativo. Gardner (1985) definió la motivación como "una combinación de esfuerzo más el deseo de lograr un objetivo de aprendizaje de la lengua, sumado a actitudes favorables hacia el aprendizaje del idioma" (p.10). Considerando este modelo, este autor propuso dos tipos diferentes de motivación. Estas son la motivación integrativa y la instrumental. El primero se refiere al deseo del aprendiente de lograr una comunicación o una integración con los miembros del idioma de destino. El segundo se refiere a razones más funcionales para responder por qué una persona trata de aprender un idioma, como para proyectarse socialmente y hacer de la lengua meta un vehículo de oportunidades culturales y laborales.

Como hemos expuesto anteriormente, la motivación se considera un factor relevante en el proceso de aprendizaje de la enseñanza. Por lo tanto, Ur (1991) explicó que "si los estudiantes están motivados, el aprendizaje se vuelve más fácil y más

agradable y, en consecuencia, más productivo" (1991; p.6). Además, los aprendientes motivados presentan resultados más exitosos, y los docentes tienen un papel muy importante en este proceso, ya que son responsables de proporcionar a los estudiantes los mejores materiales para su motivación y así propiciar la experiencia de aprendizaje. Según Bandura (1993), los tres objetivos que deben alcanzar los docentes para desarrollar la motivación de los estudiantes son los siguientes: (1) crear un estado de motivación para aprender; (2) desarrollar el rasgo de estar motivado para aprender para que esté presente a lo largo de sus vidas; (3) para alentar a los estudiantes a ser considerados con respecto a lo que estudian o en lo que participan (p. 124).

Como veremos pronto para alcanzar el buen ambiente que hemos mencionado anteriormente, el uso del Movimiento Hip-Hop puede ayudar, ya que la cultura en general y la música en particular, mejora la receptividad de los estudiantes. Además, es importante resaltar que la música es una excelente forma de brindar recursos y oportunidades que llamen la atención de los estudiantes y los ayuden a desarrollarse en el aprendizaje de una lengua extranjera. El uso de canciones también puede estimular la función cognitiva de los aprendientes y trabajar con canciones puede hacer que las actividades sean más interesantes y motivadoras, aunque los aprendientes no se den cuenta. Como Rosovà (2007) declaró "la música como uno de los factores neurolépticos reduce los signos de nerviosismo de niños y adolescentes en un 30%. La música se usa terapéuticamente en psiquiatría, pediatría y psiquiatría infantil" (p. 11-12). Usando esta información y aterrizándola al desarrollo de un material pedagógico complementario para la enseñanza/aprendizaje de inglés como lengua extranjera, se pueden lograr los objetivos propuestos considerando la música como un factor esencial e importante.

Pedagogías Críticas del Lenguaje y el Hip-Hop (CHHLP)¹⁶

Con la continua ampliación del atractivo global del Hip-Hop, los profesores y las universidades están aumentando sus ofertas curriculares con iniciativas académicas que integren elementos del Movimiento Hip-Hop. La capacidad de los académicos y profesionales para abordar creativamente y críticamente tales cuestiones tendrá un impacto en la relevancia y la expansión de los estudios de Hip-Hop en las próximas décadas. En esa dirección, surgen las Pedagogías Críticas del Lenguaje y el Hip-Hop

¹⁶ *Critical Hip-Hop Language Pedagogies (CHHLP)*

(CHHLP) que siguiendo el planteamiento principal de Samy Alim (2007) siguen un enfoque holístico dirigido, tanto a estudiantes como a profesores que incorpora teoría y práctica, con miras a posicionar un enfoque innovador que pueda comenzar a implementarse en diversos espacios para la enseñanza, como parte de un movimiento educativo más amplio. Por consiguiente, el autor empieza por ubicar a la escuela como un sitio principal de combate ideológico del lenguaje y sitúa las CHHLP dentro de las perspectivas críticas en el aprendizaje y la pedagogía de las Lenguas Extranjeras¹⁷. Sostiene que los lingüistas y los educadores están obligados a presentar la realidad social y lingüística actual a los estudiantes que están sometidos económica, política y culturalmente a las instituciones dominantes. Para Alim (2007) el llamado más importante que se hace con este tipo de enfoques, es que se movilice todo el cuerpo de la teoría del lenguaje, social y cultural para producir pedagogías que eleven la conciencia del aprendiente.

Las CHHLP están claramente orientadas por la pedagogía crítica freireana (Freire, 1970), tiene como perspectiva educativa educar a los estudiantes marginados y de determinado perfil lingüístico en cómo usar el lenguaje y entender las relaciones de poder que se desprenden del mismo. Las preguntas centrales que plantea Samy Alim (2007) para desarrollar este enfoque se cuestionan: "¿Cómo se puede usar el lenguaje para mantener, reforzar y perpetuar las relaciones de poder existentes?" Y, a la inversa, "¿Cómo se puede usar el lenguaje para resistir, redefinir y posiblemente revertir estas relaciones?" Las CHHLP se articulan con el proceso de concientización, es decir, el proceso de tomar conciencia activa de la propia posición en el mundo y qué hacer al respecto.

(II)

En la segunda sección, se definirán y se articularán los conceptos claves que incidirán en el desarrollo del producto editorial. Se tratarán los siguientes conceptos:

¹⁷ Para Pennycook (2001; p. 6) las pedagogías críticas son una forma de explorar el lenguaje en contextos sociales que va más allá de meras correlaciones entre lenguaje y sociedad y en cambio suscita más preguntas críticas que apuntan al acceso, al poder, a la desigualdad, al deseo, a la diferencia y a la resistencia.

“Diseño de Material”, “Diseño Editorial”, “Cartilla Auto-formativa”, “Multimodalidad” y “Recursos Pedagógicos Abiertos (OER)”.

Diseño de Material

Entorno al diseño de material didáctico, especialmente, en el campo de la enseñanza y aprendizaje de lenguas, se han generado varios interrogantes con relación a su proceso, evolución y aplicación en los diferentes espacios y en determinadas experiencias educativas. Se han discutido aspectos que pueden llegar a afectar al aprendiente al momento de tener contacto con un nuevo material, desde la elección del contenido; el proceso de diseño y diagramación; los enfoques y estrategias a utilizar, entre otros. En efecto, en este apartado se ahondará en la importancia del diseño de material en un formato de cartilla pedagógica auto formativa como herramienta motivacional, accesible e innovadora dirigida a aprendientes seguidores del Movimiento Hip-Hop de entre 13 y 17 años, de contextos marginales o desfavorables en la ciudad de Bogotá, teniendo en cuenta sus preferencias, intereses, estilos de vida y factores motivacionales contextuales.

Todos aquellos medios que se utilizan en contextos educativos con el fin de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje y que logran estimular los sentidos en pro de adquirir y desarrollar habilidades y actitudes son considerados materiales didácticos (Ogalde de Careaga, 1997. p. 19). Por lo tanto, el concepto resulta ser bastante amplio, llegando así a cobijar muchas de las herramientas que, sin saberlo, hacen parte de esta categoría por el hecho de facilitar de una u otra forma los procesos de enseñanza y aprendizaje. Es decir, no que únicamente los materiales utilizados dentro del aula constituyen los materiales didácticos; lo son también los de acompañamiento extraescolar, como lo es la cartilla planteada.

En palabras de Tomlinson (2012), un material se define como cualquier cosa que se pueda utilizar para facilitar el aprendizaje de un idioma, incluidos libros de texto, videos, lectores clasificados, tarjetas de memoria, juegos, sitios web e interacciones con teléfonos móviles. Es decir, se pueden considerar como materiales para enseñanza de lenguas muchas de las herramientas que, a diario, utilizan los docentes para facilitar los procesos de sus aprendientes. Muy similar es la concepción de Gill (2000), quien afirma

que todas las herramientas utilizadas, desde la más pequeña, hasta la más grande e interactiva tienen un valor dentro del proceso de aprendizaje, desde que sean utilizadas bajo algunos principios (p.19). Tomlinson (2008) diferencia los términos “materiales de aprendizaje de lenguas” y “materiales de enseñanza de lenguas”, pues critica que muchos de los materiales para enseñar inglés están realmente enfocados y diseñados en el proceso de enseñanza y no en el de aprendizaje. (p.3)

Según Alan Maley, en el libro *Problemas en el desarrollo de materiales* (2016, p.11), los materiales existen dentro de un contexto de aprendizaje de lengua determinado, el cual incluye, tanto el sistema filosófico, como los sistemas de creencias de los interesados. De igual forma, los materiales no pueden separarse o desprenderse del marco general, el marco del lenguaje y el aprendizaje de lenguas. Así entonces los aprendientes deberán ser parte fundamental del proceso de creación y diseño de los materiales, pues al contar con sus intereses, preferencias y experiencias de vida se podría llegar a lograr una relación más directa entre el material, la lengua y el aprendiente.

En esa misma dirección, Tomlinson (2008) considera que existen algunos factores del ELT que desmotivan e inhiben el proceso de aprendizaje de la lengua en los aprendientes. Por un lado, considera que cuando los materiales están principalmente pensados y diseñados como productos comercializables para que generen expresamente unos réditos económicos, están direccionados hacia “clientes y compradores” más que a estudiantes y(o) personas interesadas en el aprendizaje de la lengua. (Tomlinson, 2008; p.7) Es por esta razón que el diseño y elaboración del presente material se enfoca en ser un producto sin ánimo de lucro, de carácter auto gestionado y de libre uso y distribución, con el propósito de resaltar su importancia para aprendientes y no para compradores o clientes.

En consecuencia, la función de los materiales queda reducida a su valor comercializable y al número de copias que se puedan vender o distribuir. Por otro lado, Tomlinson (Ibídem) expone el hecho de que entre más materiales estén elaborados bajo el principio intuitivo de lo que resultaría probablemente más adecuado para trabajar dentro de los materiales y, no bajo sus creencias y saberes de los desarrolladores sobre factores y estrategias que faciliten el proceso de adquisición de la lengua, los materiales

seguirán enfocados a la satisfacción de un cliente y no al aprendizaje de un aprendiente. Así, los intereses y contextos de los aprendientes, en este caso *hiphoppers*, primarán sobre las creencias personales de quien lo escribe, compone y desarrolla; siendo necesaria una investigación juiciosa y detallada del contenido a abordar, para enseñar a un aprendiente y no satisfacer a un cliente.

Se convierte entonces en un proceso circular al cual se le debe dar un giro, por lo tanto, Tomlinson (2016) propone que:

El desarrollo de materiales es una tarea práctica que involucra la producción, evaluación, adaptación y explotación de materiales destinados a facilitar la adquisición y el desarrollo del lenguaje. También es un campo de estudio académico que investiga los principios y procedimientos del diseño, redacción, implementación, evaluación y análisis de materiales de aprendizaje. (p. 2)

Es decir, se debe observar el proceso de creación de un material para la enseñanza de lengua como un proceso holístico que involucra una rigurosa investigación lingüística y pedagógica, con los debidos procesos de diseño y análisis del material.

Proceso en el cual se deben contemplar todos los puntos de convergencia, se deben tener en cuenta, como afirma Maley (2016):

Los docentes que harán uso de los materiales; los aprendientes que posiblemente vayan a aprender de ellos; los patrocinadores que los financiarán; las editoriales que los publicarán; los currículos y *syllabus* que los incluirán dentro de sus contenidos; los sistemas que decidirán la duración, intensidad y evaluación de resultados; las condiciones económicas en las que son producidos y utilizados, así como la cultura entorno a la que se da el aprendizaje (p. 11).

Para llevar a cabo el proceso de creación, diseño y elaboración de un material didáctico que logre satisfacer las necesidades de un grupo determinado de aprendientes de inglés como lengua extranjera el trabajo debe ser coordinado, debe existir diálogo constante entre todos los actores involucrados en el proceso. Pues, como plantea Maley (2016), los desarrolladores de material son cada vez más cohibidos por la industria editorial, limitando la creatividad bajo la justificación de satisfacer el “mercado”. Es decir que prima la idea y relación entre mercado-cliente, sobre la de contexto de aprendizaje-aprendiente y, por eso, desde los campos pedagógico y editorial debe entenderse la magnitud de crear materiales, la necesidad de llegar al aprendiente y facilitar su proceso y no saturar con libros de texto que muchas veces quedan

almacenados y no cumplen su función “facilitadora”.

- **Contenido del material** : Con el fin de crear un material que posicione a los aprendientes como el eje central del material es necesario contemplar factores como sus contextos, sus condiciones de vida, sus rutinas, intereses, gustos, inclinaciones, saberes previos y preferencias. Lo cual indica que, como definen Nation and Newton (2009):

Input enfocado en el significado: Esto incluiría textos auténticos (escritos y escuchados) sobre una amplia gama de temas interesantes, relevantes para la edad y los intereses de los estudiantes (...) Output enfocado en el significado: Esto incluiría oportunidades para que los estudiantes usen el idioma que tienen para expresar significados reales que son significativos para ellos.

Asimismo, Tomlinson (2011) contempla que dentro de los principios importantes para la elaboración de material se incluye el hecho de que la información sea percibida como relevante y de interés para los aprendientes. Para el grupo de aprendientes seleccionado, el Hip-Hop constituye un referente cultural que les llama su atención y los motiva a aprender.

En cuanto a la selección del contenido, Wajnryb (1996) desarrolla el concepto de “No-trivialidad”, el cual vislumbra cómo la mayoría de los contenidos abordados en libros de texto no tienen ningún significado real para los aprendientes, dejando de lado sus intereses particulares. En adición a lo cual, Maley (2016) agrega que es importante que el material contemple un sentido de relevancia personal para el aprendiente; por medio del cual se podría llegar a entablar una relación mucho más personal, a través de la utilización de experiencias compartidas logrando así una identificación y relación directa y real con el contenido del material; en este caso el estilo de vida de los jóvenes y el Hip Hop como movimiento cultural.

Al hablar sobre contenido de un material didáctico es importante resaltar que, como afirma Maley (2016; p. 22) la industria editorial ha logrado permear tanto en el campo, llegando así a determinar los temas que pueden o no contemplarse en los materiales, en su mayoría, relacionados con política, religión, sexo, sustancias, problemáticas sociales, entre otros controversiales. En este punto es donde el desarrollador de material debe encontrar su fuerte, en estos temas controversiales que, sin extralimitarse, pueden captar toda la atención e interés del aprendiente, sin

adoctrinar, ni persuadir, simplemente, ahondando un poco en temas que son parte de la cotidianidad y que impulsan a los aprendientes a desarrollar su pensamiento crítico, su capacidad argumentativa y a tener mayor conocimiento sobre algo que les interesa.

Según Alper Darici en el libro *Problemas en el desarrollo de materiales* (2016):

El material debe valorar su compromiso, necesidades lingüísticas, motivación que coincida con sus actitudes, aptitudes, estilos de aprendizaje, estrategias de aprendizaje, expectativas de los alumnos, edad, cultura y necesidades locales. Aunque muchos editores enfatizan que sus materiales están diseñados para satisfacer las necesidades de los alumnos y las necesidades e intereses de los docentes, debemos exigir un análisis de la necesidad mucho más profesional, más válido y más confiable para obtener mejores materiales que respondan a las necesidades de cada parte. (p. 32)

Por lo tanto, resulta imperativo crear el material con respecto al grupo de aprendientes específico al cual va dirigido, no de manera generalizada, pues no todos los aprendientes son iguales, ni contemplan los mismos intereses y preferencias; al adaptar el mismo material a cualquier población se podría llegar a limitar el aprendizaje de la misma, pues puede que el contenido no se relacione en lo más mínimo con sus realidades, o que no les llame la atención en lo absoluto y, así lograr su desmotivación.

Corbel (1985) propone el enfoque secuencia de acción, en el que todo parte de un paso fundamental: identificar las áreas de interés y temas de los aprendientes para después identificar situaciones de comunicación en torno a dichos temas y relacionarlas en una secuencia. Mukundan (2016; p. 66), enfatizan en la importancia de considerar temas familiares a los aprendientes, pues así se facilitará el proceso de comprensión de la información, pues la relación con su contexto permitirá que se sientan más cómodos. Con esto sería posible articular el proceso de aprendizaje de una forma mucho más cercana al aprendiente y pensada para su beneficio y el de su experiencia con la lengua meta.

- **Autenticidad del material:** Otro factor a tener en cuenta es el de la autenticidad del producto, ya que, en palabras de Spelleri (2002):

Los materiales auténticos son particularmente valiosos porque reflejan la realidad de los alumnos y acortan la brecha entre la lección del aula y la vida real mediante la incorporación de nombres, lugares, eventos e información fáctica que los alumnos pueden utilizar para enriquecer sus vidas, completamente aparte de la inicial beneficios del aprendizaje de idiomas.

Al respecto, Hutchinson y Waters (1987; p. 15) afirman que la autenticidad radica en el contexto, es decir, el material resulta auténtico para el contexto para el que fue concebido. Por lo anterior, el hecho de que el material sea auténtico exige pensar en el nicho para el que va dirigido, pues no se puede desprender o fragmentar la relación entre el contexto, el contenido y la autenticidad. En este caso particular, dentro de la población escogida y después de analizar las publicaciones periódicas existentes relativas a la temática escogida, la cartilla auto-formativa resulta un producto auténtico pensado exclusivamente a suplir las necesidades pedagógicas en inglés y sociales de un grupo particular de jóvenes en el que no existe un producto similar.

- **Motivación a partir del contenido:** Estos factores explicados anteriormente están directamente relacionados con la motivación y relación afectiva del aprendiente con el material, pues para Arnold (1999) los materiales didácticos deben involucrar emocionalmente a los aprendientes para lograr entrar, tanto en su cabeza, como en sus emociones. De la misma manera, Ausubel (1968) afirma que:

Hacer, sin estar interesado en lo que se está haciendo, da como resultado un aprendizaje relativamente poco permanente, ya que es razonable suponer que solo ese material puede ser significativo incorporado e integrado en la estructura cognitiva a largo plazo, lo que es relevante para las áreas de preocupación en el campo psicológico del individuo (p. 227)

Maria Heron respalda la misma idea, pues en el libro *Problemas en el desarrollo de materiales* (2016; p. 159) afirma que al comprometer a los aprendientes de manera afectiva, se logrará evidenciar sus emociones y así podrán comprometerse e interesarse mucho más en expresar sus puntos de vista y tomar más riesgos; esto no se logra si los contenidos son triviales o alejados del aprendiente, de esta manera el aprendizaje no se lleva a cabo. Así, el Hip-Hop puede servir como factor motivador para el aprendizaje de la lengua y el posterior interés por ahondar en su conocimiento, al ser para estos jóvenes un estilo de vida y cultura apropiada.

Cartilla Auto formativa

Con base en lo anteriormente expuesto con respecto a la importancia del proceso de creación y diseño de material didáctico para la enseñanza de inglés como lengua

extranjera en un grupo determinado de aprendientes, se ha escogido adoptar un formato específico para los fines del presente proyecto. Se llevará a cabo la planeación, desarrollo, diseño y elaboración de una Cartilla pedagógica auto formativa de libre uso y distribución.

Según la UNESCO (1993) los materiales auto formativos pueden ser contemplados como cualquier recurso de aprendizaje que pueda ser utilizado por un alumno sin la presencia del maestro. Así, la misma organización contempla algunas ventajas y beneficios que los aprendientes pueden adquirir a la hora de utilizar materiales de autoformación, como por ejemplo: el aprendiente es quien organiza sus tiempos y lugares de aprendizaje; resulta un proceso mucho más económico, pues el mismo material puede ser utilizado por muchos aprendientes a comparación de cursos, institutos o clases en las que el número de aprendientes es, por lo general, limitado; además no se requiere un lugar especializado o determinado para llevar a cabo el proceso de aprendizaje. Por otro lado, los materiales auto formativos están elaborados con base en las necesidades y preferencias de los aprendientes y, al presentar un cubrimiento comprensible y especializado de una temática específica, logran captar la atención y que sea el aprendiente quien decida por cuál de las cartillas del módulo se inclina su interés.

María Helena Cadena (1984) define cartilla auto formativa como:

Uno de los componentes del módulo, el cual se desarrolla con una metodología que permite el aprendizaje auto-dirigido y auto-controlado. O sea, el medio didáctico impreso tiene como característica fundamental una gran dosis de autosuficiencia”. La misma autora define módulo instruccional como la “mínima unidad autónoma de formación; o sea, es una unidad de aprendizaje completa en la cual se utilizan medios y recursos necesarios para lograr los objetivos propuestos (...) El módulo como unidad auto formativa es un conjunto de medios que busca ofrecer una solución de aprendizaje a un problema tipo. La cartilla es uno de esos medios.

Con este formato se da la posibilidad de brindar información detallada y pedagogizada a los aprendientes con respecto a una temática de su interés. La cartilla también fomenta el pensamiento crítico y su capacidad de reflexión. (p.4) Para que la cartilla auto formativa cumpla con su función, es necesario que “presente en secuencia lógica y pedagógica los temas que han resultado del análisis de tareas y de la prescripción de actividades de aprendizaje” (Cadena, 1984; p.13). Este formato permite adoptar cierto grado de libertad a la hora de su realización, ya que puede incluir algunos

materiales complementarios, tales como, grabaciones, videos, audios, imágenes, etc.

En relación a la autoevaluación, Cadena (1984) afirma que es necesario crear espacios para que el aprendiente se autoevalúe, pero a su vez “la frecuencia de los autocontroles y el tipo de éstos y de las evaluaciones dependen de la población a la que vaya dirigida la cartilla, así como de los objetivos y su complejidad”; (p.14) pues no se pueden plantear las mismas estrategias o parámetros para los diferentes nichos objetivos.

Multimodalidad

Como se mencionó anteriormente, el formato escogido permite la inclusión de materiales complementarios para un mejor desarrollo del proceso de los aprendientes. Por lo tanto, es importante introducir el concepto de multimodalidad, con el fin de especificar la utilidad de dichos materiales complementarios y su importancia dentro del desarrollo del producto final. El proyecto de la Cartilla didáctica auto formativa, hará uso de material de apoyo adicional se incluyan infografías, canciones, audios, documentales, videos, entre otros para brindar la posibilidad al aprendiente de tener diferentes canales de acceso a la información y diferentes tipos de actividades.

La multimodalidad, es entendida, desde Kress y Van Leeuwn (2001), como la utilización de los diferentes sistemas semióticos con el fin de construir significado y de diseñar productos que cumplan esta característica en los diferentes contextos específicos. Es decir, la multimodalidad no se da por sí misma, está constituida por procesos, productos y dominios determinados. (p.360)

Articulando el concepto al campo de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, la multimodalidad puede lograr que el aprendiente se relacione de diversas maneras con su proceso y los materiales que utilice para el mismo. La relación entonces ya no será plana, sino más variada. Kress (et al., 2001) afirma así que:

Cada modalidad cubre un aspecto diferente de fenómenos que podrían desafiar las concepciones previas del mundo y proporcionar recursos para imaginar y pensar con (...) Cada modo contribuye a la construcción del significado (...) La selección de modos da sentido (...) Cada modo juega un papel diferente papel en la construcción de la entidad en cuestión. Cada modo requiere que los alumnos realicen un tipo diferente de trabajo para comprender.

Por lo anterior, cabe destacar que la oportunidad de utilizar diferentes modalidades de interacción y comunicación con los aprendientes, a través de un material pensado y diseñado para ellos, brinda la posibilidad de integrarlos y comprometerlos en sus procesos de aprendizaje. Fomentar la motivación del aprendiente, no solo es una labor que deba estar orientada al contenido, sino desde la mezcla de diferentes herramientas modales que despierten e involucren en su utilización los sentidos de los aprendientes. Cuando se recurre al uso de diferentes modos y medios de comunicación para entablar relación con el aprendiente, se logran activar diferentes procesos mentales para procesar la información, así los aprendientes tienen la oportunidad de aprender mucho más, debido a los diferentes estilos de aprendizaje que pueden ser incluidos. (Cuestas y Valotta, 2011).

El hecho de incorporar las diferentes modalidades de los aprendientes y diferentes formas de representación de la información dentro del proceso, logra que este se acerque más a su cotidianidad, es decir, que se sitúen dentro de la experiencia de aprendizaje (Daniels, 2001). Gracias a lo cual el aprendiente desarrollará una identificación mucho mayor y profunda con los materiales en los que sus sentidos no sean secundarios, en los que sus formas de representar, expresar e interactuar a diario, puedan ser tenidas en cuenta y utilizadas libremente.

La multimodalidad de los aprendientes al interactuar con el material, debe explicarse desde la realización y producción del mismo; pues la cartilla constituirá un producto editorial que se vale de recursos multimedia, es decir, estará conformada por materiales complementarios (como videos, imágenes, infografías, entre otros) que permitirán dicha multimodalidad.

Recursos Pedagógicos Abiertos (OER¹⁸)

Al referirse a la producción y diseño de la cartilla, desde una perspectiva más editorial que didáctica, es necesario incluir algunos conceptos que aclaren dicho proceso y, así mismo, ahondar en algunos de los valores que promoverá la realización de este proyecto a nivel editorial.

¹⁸ *Open Educational Resources (OER)*

Cabe aclarar que el producto a desarrollar además de ser una cartilla pedagógica, constituye una publicación periódica de distribución gratuita que se desarrollará con el debido proceso de gestión y producción editorial. Para efectos conceptuales de este proyecto, es necesario abordar el concepto de Recursos Pedagógicos Abiertos (OER) el cual se define como: “cualquier recurso educativo (...) que esté abiertamente disponible para ser utilizado por educadores y estudiantes, sin la necesidad de pagar derechos o tarifas de licencia” (UNESCO, 2011; p. 5) Esto indica que el material a desarrollar puede ser compartido, no solamente por muchos aprendientes, sino por docentes y demás personas que vean en él un beneficio y facilidad para su proceso de aprendizaje.

Desde la perspectiva de la UNESCO (2011; p. 6), con la implementación de este concepto a los valores del producto, se busca lograr remover o reducir algunas de las barreras a las que se enfrentan los aprendientes a diario, en este caso de carácter económico y contextual; realizando así un producto que esté centrado en sus necesidades específicas. Esto permite “alejarse de la noción tradicional del "profesor que habla" para comunicar el plan de estudios; una proporción significativa pero variable de comunicación entre estudiantes y educadores no es cara a cara, sino que se lleva a cabo mediante el uso de diferentes medios según sea necesario” (Ibíd.; p. 7) Así entonces, el producto estará abierto a quien quiera utilizarlo para lograr así un aprendizaje más amplio, en red dentro de una población que no tiene acceso habitual a este tipo de materiales para facilitar su proceso de aprendizaje en un contexto informal del inglés como lengua extranjera.

MARCO METODOLÓGICO

En el presente apartado se pretende desarrollar el tema del Marco Metodológico utilizado para la realización de este trabajo de investigación, por lo tanto, estará enfocado, tanto en el proceso de recolección de datos, en aspectos relevantes de la población encuestada, como en el proceso de gestión editorial del material.

El capítulo consta de cinco partes importantes:

- 1) La descripción de la población escogida para la recolección de los datos, con los criterios y parámetros de escogencia.
- 2) El proceso detallado de la elaboración de las herramientas utilizadas para la recolección de datos a saber:
 - a) Entrevistas semi-estructuradas con docentes de inglés y especialistas en Hip-Hop.
 - b) Encuesta realizada en un aula de clases a jóvenes de un colegio público, para determinar la pertinencia de la idea de unificar enseñanza y aprendizaje de inglés con contenido base de Hip Hop.
 - c) Encuesta a jóvenes para determinar aspectos de contenidos específicos y composición del material. Incluye una tabla como anexo, la cual muestra el objetivo y posible impacto de cada una de las preguntas incluidas en la encuesta.
- 3) Apartado de descripción, análisis de las entrevistas a dos docentes de inglés y un educador popular conocedor del Hip-Hop.
- 4) Apartado de descripción, análisis y exploración de los resultados de las encuestas. Se incluyen gráficas y descripciones de los resultados.
- 5) La descripción y seguimiento de cómo se llevó a cabo la elaboración, diseño y gestión editorial del material como producto editorial.
- 6) El desarrollo del material pedagógico como un producto editorial.

POBLACIÓN:

La población para el proceso de recolección de datos para el desarrollo del presente proyecto fue seleccionada bajo la realización de un muestreo intencional con base en los siguientes criterios:

- Edades comprendidas entre 13 y 17 años de edad.
- Condiciones socioeconómicas desfavorables.
- Habitantes de la ciudad de Bogotá.
- Involucrados o interesados en el movimiento Hip Hop.
- Con nivel de lengua (inglés) A2- B1
- Interesados y dispuestos a aprender inglés.

RECOLECCIÓN DE DATOS

Encuestas:

El proceso de recolección de datos comenzó con una investigación sobre las diferentes herramientas y métodos para aplicar al problema planteado; después de tener mayor conocimiento al respecto, se recurrió a la elaboración de dos encuestas, con el objetivo de conocer las perspectivas y opiniones relacionadas con la enseñanza/aprendizaje de inglés a través del Hip-Hop y proceder a identificar tendencias clave para el desarrollo del material.

Proceso de desarrollo de la Encuesta #1 [\(Anexo 4\)](#)

Gracias a una experiencia de práctica profesional como asistente de la clase de inglés en una institución pública en los grados octavo y noveno en la ciudad de Bogotá, se pudo experimentar lo que serían los primeros pasos del presente proyecto. El cuestionario fue diseñado para medir la viabilidad y pertinencia de comenzar a implementar contenidos de Hip-Hop en la clase de inglés; se encuestó a un total de 32 jóvenes del grado noveno, de entre 13 y 17 años de edad, de contextos marginales y condiciones socioeconómicas desfavorables. Al formular las preguntas se pensó en determinar las percepciones de los jóvenes con respecto a la lengua, la clase de inglés,

los materiales utilizados y la posible motivación a partir de la inclusión del Hip Hop como contenido alternativo en las sesiones en el aula.

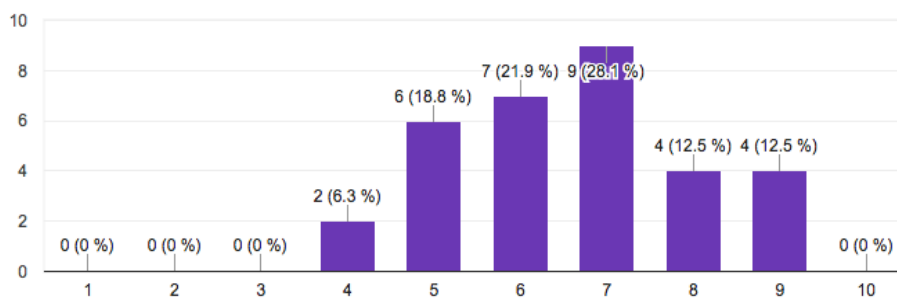
Esta encuesta fue impresa y aplicada en el salón de clases a los estudiantes y los datos fueron posteriormente sistematizados y graficados a través de la herramienta *Google Forms*.

Análisis de resultados:

Se identificó que la mayoría de jóvenes encuestados pertenecen a la localidad de Engativá, la cual concentra el mayor número de seguidores de Hip-Hop en Bogotá (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, 2010).

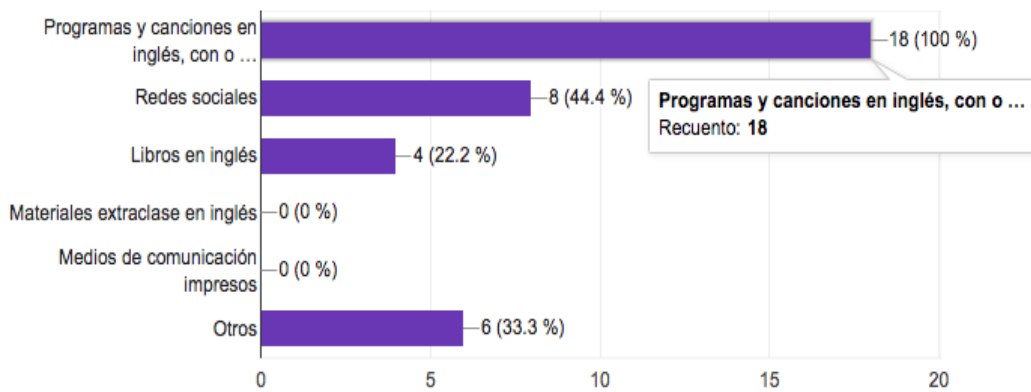
- Engativá: 18 jóvenes
- Kennedy: 6 jóvenes
- Fontibón: 8 jóvenes

El gusto de los jóvenes por el inglés se centra entre los niveles 6 y 7 en una escala de 1 a 10, lo cual resulta ser motivador para la elaboración del proyecto al contar con el interés de los jóvenes por la lengua y la susceptibilidad de afianzarlo.



Los jóvenes encuestados, en su mayoría, tienen muy poco contacto con el inglés en sus vidas; pues en el colegio solamente cuentan con 4 horas (cada una de 45 minutos) de clase de inglés a la semana. Fuera del colegio, acceden, en algunos casos, a canciones, películas y series en inglés. Al preguntarles si tenían acceso al inglés fuera de la clase, el 43.8% respondió NO, el 37,5%, A VECES y solamente el 18,8% respondió SÍ.

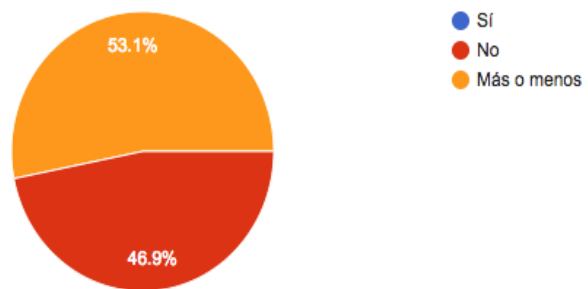
Esto indica que se debe trabajar por incrementar la motivación del aprendizaje de la lengua en los jóvenes para desarrollar su autonomía en el proceso y que logren relacionarse con la lengua por gusto, no necesariamente por una exigencia curricular; que se encarguen de buscar herramientas alternativas independientes a las provistas en clase.



Se demostró que los jóvenes que logran tener algo de acceso al inglés fuera de la clase, lo hacen, en su mayoría por medio de programas de televisión y música; pero no tienen acceso a materiales alternativos de su agrado que soporten su aprendizaje extraescolar.

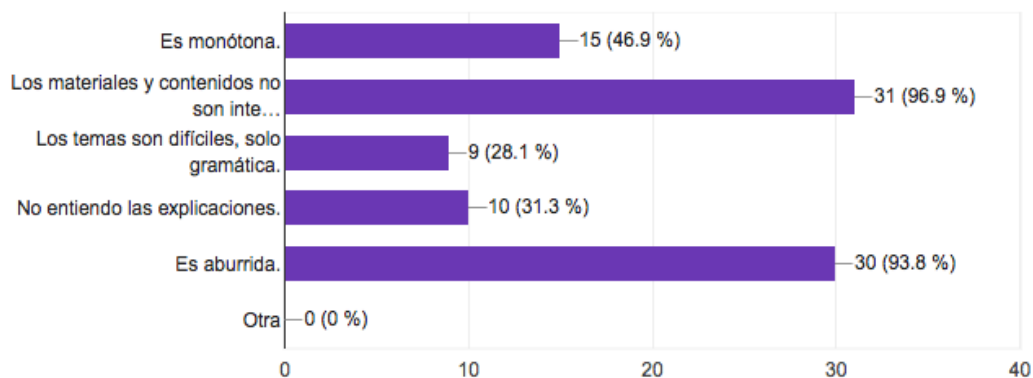
desarrollo de la clase, más no con la

Al preguntarles si les gusta la clase de inglés, las respuestas fueron en su mayoría negativas, pues 16 estudiantes respondieron NO y 18, MÁS O MENOS; lo cual indica un marcado descontento y rechazo por el

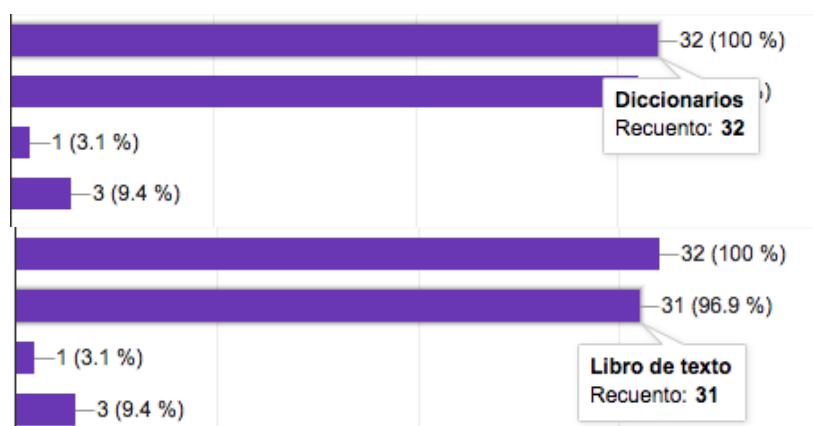


lengua.

Al hablar específicamente de la clase de inglés, se encontró una marcada tendencia al rechazo de los jóvenes por la misma, debido a su monotonía y la falta de variedad en los materiales y contenidos, convirtiéndola en un espacio aburrido.

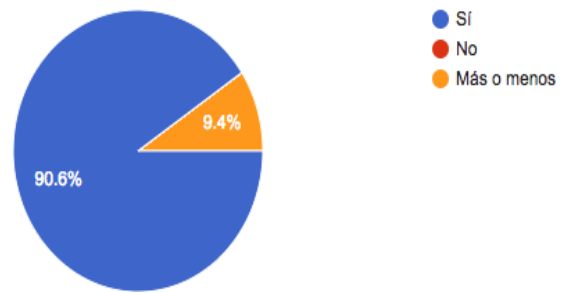


Además se enfatizó en la falta de materiales para el desarrollo de las clases, pues solamente se utiliza el libro de texto y el diccionario para llevar a cabo las sesiones; lo cual no permite que los aprendientes tengan contacto con otro tipo de actividades, salgan un poco de la rutina, conozcan otras herramientas y recursos y, sobretodo, aprendan inglés mientras aprenden y conocen contenidos de su interés.

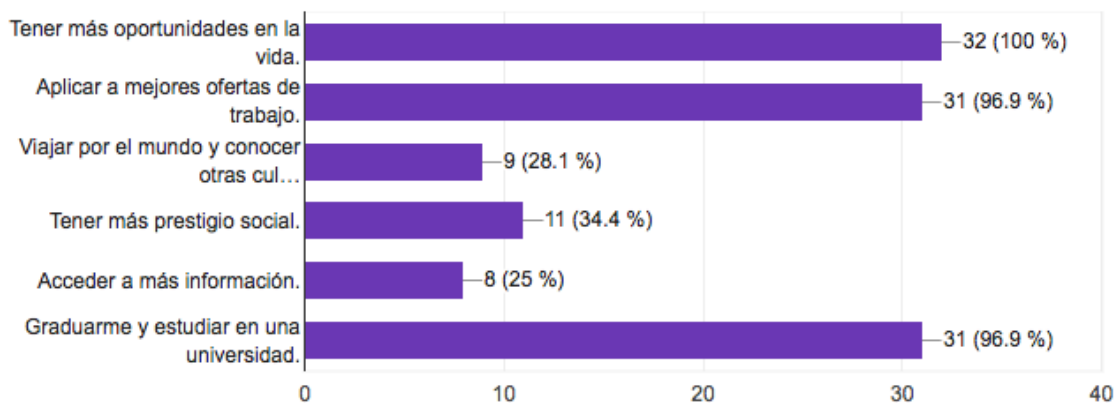


Lo anterior evidencia que los jóvenes tienen latente el interés y gusto por la lengua, pero al no tener las posibilidades de acceder a ella fuera del contexto escolar, deben conformarse con sus clases, arriesgándose a que, como en este caso, estas no sean de su agrado, que no los motive y que, por el contrario, los aleje de la lengua meta al concebirla como difícil, aburrida o inservible para sus vidas. Teniendo esto en cuenta, se puede concluir que los jóvenes necesitan familiarizarse con la lengua a través de un lazo emocional basado en sus necesidades específicas, no uno genérico impuesto por el programa del profesor o por el del libro de texto.

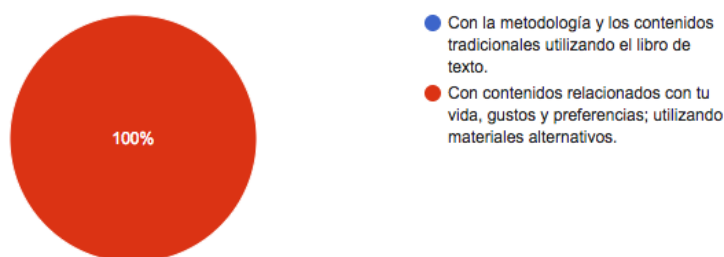
Al preguntarles si consideran necesario el aprendizaje de inglés, la mayoría contestó Sí, o Más o menos, pero no hubo ni una sola respuesta negativa, lo cual indica el grado de consciencia frente a la necesidad de la lengua.



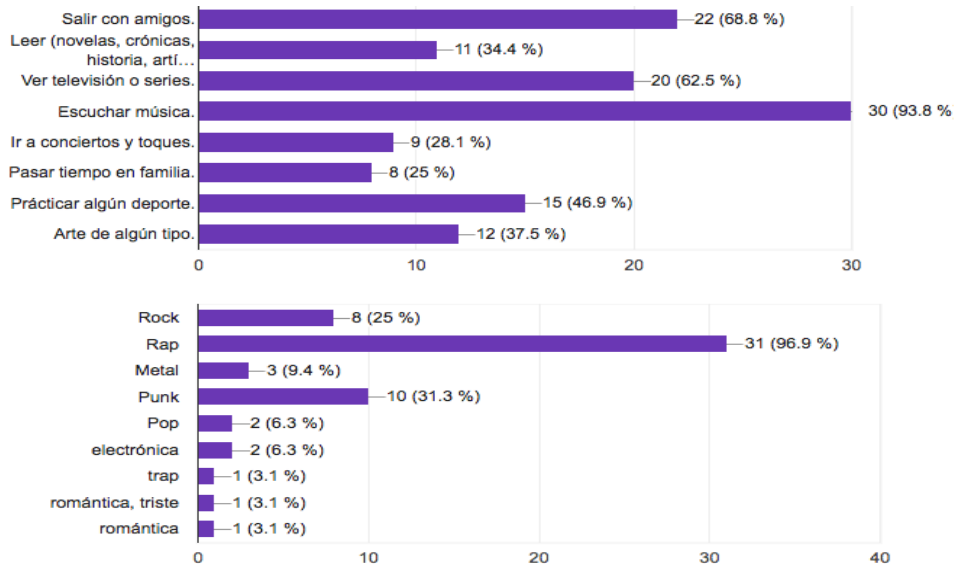
Pero al especificar en sus razones, se observó una marcada tendencia por el arraigo de estereotipos creados alrededor de la adquisición del inglés, los cuales denotan una percepción reduccionista de la lengua a una herramienta más en el mundo actual, ya sea para tener mejor trabajo, conseguir un título, o tener más prestigio a nivel social.



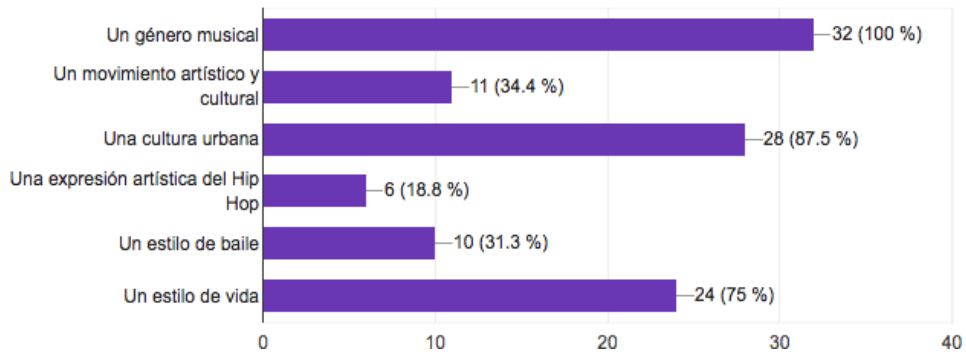
Se evidencia entonces la necesidad de modificar, a través de metodologías, enfoques y materiales alternativos, la perspectiva cerrada de la mayoría de los estudiantes sobre el inglés, para comenzar a mostrar y a enseñar el carácter multifacético de la lengua y las posibilidades, beneficios y saberes adicionales que esta puede brindar, no solamente a nivel económico, sino a nivel cultural y personal.



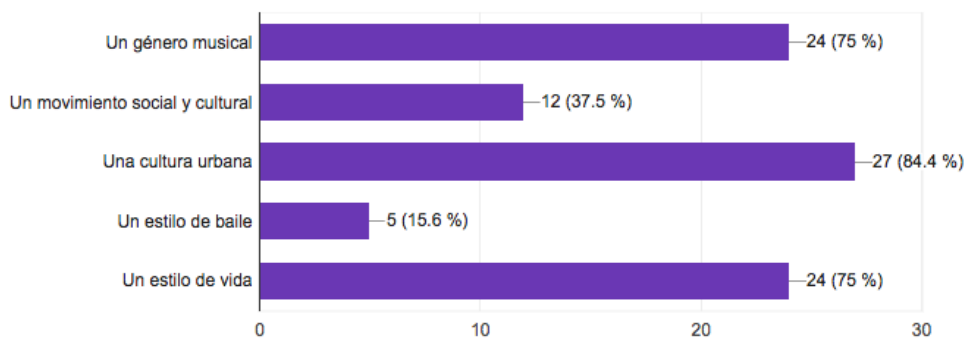
Con el fin de conocer un poco más sobre las preferencias y gustos de los aprendientes y, específicamente, de su inclinación por el movimiento Hip Hop, se les preguntó por sus actividades en sus tiempos libres y el tipo de música de su agrado. Se encontró una marcada tendencia en el gusto por la música, la relaciones con los amigos, y la identificación de los jóvenes con el rap.



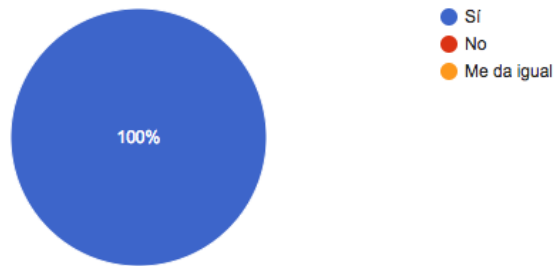
¿Qué entiende por Rap?



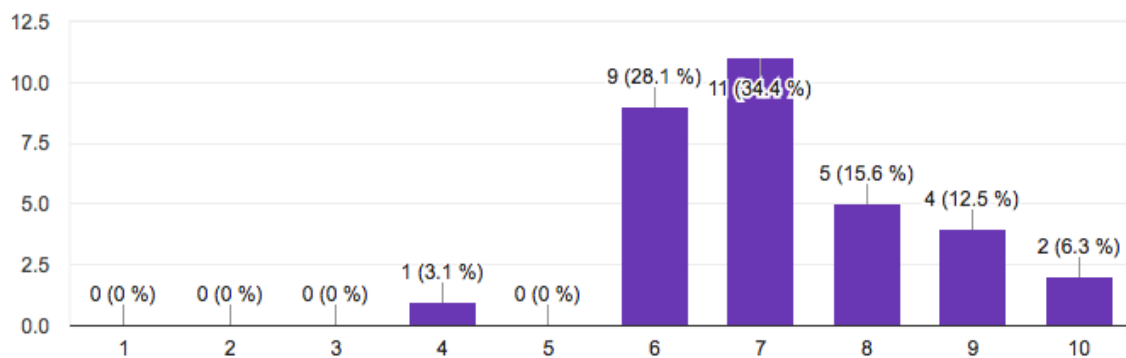
¿Qué entiende por Hip-Hop?



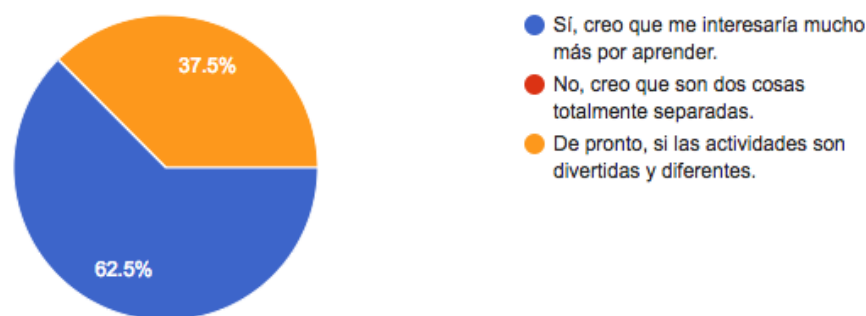
Estos resultados son bastante interesantes en cuanto que existe una marcada tendencia por igualar el Hip-Hop y el Rap; los tres descriptores sobresalientes de las dos preguntas son los mismos, lo que indica que



para los jóvenes no es clara la diferencia entre estos términos, tampoco es clara su relación y, a pesar de considerar el Hip-Hop como muy presente en sus vidas, tienen bastante desconocimiento frente al mismo. En la gráfica se muestra cuánto consideran los jóvenes que el Hip-Hop está presente en sus vidas en una escala de 1 a 10.



Al preguntarles si les gustaría aprender contenidos Hip Hop en sus clases de inglés, las respuestas fueron 100% afirmativas.



Se pudo observar, a través de la encuesta, que los jóvenes tenían ganas de conocer más sobre la cultura Hip-Hop, les motivaba poder hacerlo en un entorno de aprendizaje de lengua para así sacar provecho de dos aprendizajes significativos al mismo tiempo.

Al tener la posibilidad de incluir el contenido de Hip Hop en la enseñanza de inglés, se podría informar y educar a los jóvenes sobre lo que consideran como parte de sus vidas; así tendrían la oportunidad de aprender una lengua, mientras comprenden y conocen a fondo de dónde se genera lo que consideran su forma de vida, qué fundamentos ideológicos tuvo en un principio, quiénes fueron su personajes más destacados, entre otros muchos temas que, según ellos, los motivarían a querer aprender la lengua y a interesarse por los contenidos que se desarrollan para llevar a cabo su aprendizaje.

Gracias a las respuestas de esta encuesta, se pudo conocer la mirada de los jóvenes y sus opiniones frente a la idea y el proyecto de articular la enseñanza/aprendizaje de inglés con el movimiento Hip-Hop para tender un puente entre los jóvenes que se identifican con dicho movimiento y la lengua meta (Inglés).

Proceso de realización de la Encuesta #2 ([Anexos 5 y 6](#))

Con el fin de recolectar los datos necesarios para determinar indicadores de contenido específico y aspectos de composición del material se llevó a cabo la aplicación de una segunda encuesta, de carácter virtual a una muestra de la población seleccionada. Dicha encuesta pasó por tres sesiones de revisión y modificación de preguntas hasta llegar a la encuesta finalmente aplicada.

El primer borrador contaba con 23 preguntas, pero después de consultar con el asesor de proyecto del momento, se determinaron algunas como innecesarias o redundantes; con base en las correcciones de este borrador, se construyó un segundo modelo, el cual constaba de 17 preguntas.

Posteriormente se desarrolló un cuadro de análisis (Anexo 6), con el fin de determinar la pertinencia de cada una de las preguntas y proyectar su utilidad en el proceso de investigación, desarrollo, composición y realización del producto.

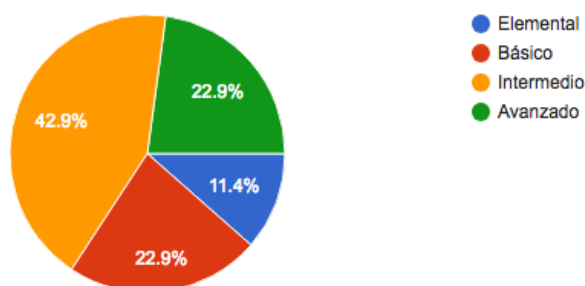
Después de analizar detenidamente dicho cuadro, se replanteó la encuesta por última vez y se decidió incluir 12 preguntas, con respecto a las temáticas de Hip-Hop, al

conocimiento y aprendizaje de inglés, a la necesidad de elaborar el producto y al conocimiento de publicaciones periódicas relacionadas.

Al tener la encuesta totalmente diseñada y estructurada, se montó en la plataforma de GOOGLE FORMS y se envió vía correo electrónico y redes sociales a más de 40 jóvenes de las características indicadas, teniendo así respuesta de 35 de ellas.

Análisis de resultados:

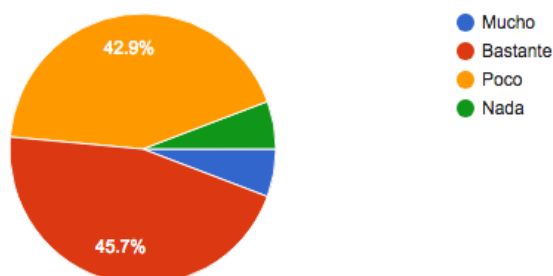
Con el fin de conocer el nivel de lengua de la población seleccionada y así poder determinar los marcadores de contenido lingüístico a incluir en la cartilla, se preguntó a los jóvenes ¿En qué nivel de conocimiento y uso del idioma inglés se clasificaría?



Se encontró que el 42.9 % de los encuestados se clasifica dentro de un nivel intermedio (nivel B1), el 22.9% se clasifica en un nivel avanzado (nivel B2), otro 22.9% se clasifica en un nivel básico (nivel A2) y el 11.4% en un nivel elemental (nivel A1).

Con base en estos porcentajes, se puede considerar que la mayoría de los encuestados están en capacidad de comprender contenidos en inglés, ya que se estima que gozan de un nivel intermedio (entre A2 y B1). Por lo anterior, no es necesario que los contenidos sean básicos, es decir, pueden alcanzar cierto grado de dificultad y los jóvenes van a estar en capacidad de comprender. Con base en esta información se determinaron los contenidos gramaticales, de vocabulario y de competencias de lecto-escritura a desarrollar en la cartilla.

Al comenzar a preguntar sobre el Hip Hop específicamente, con

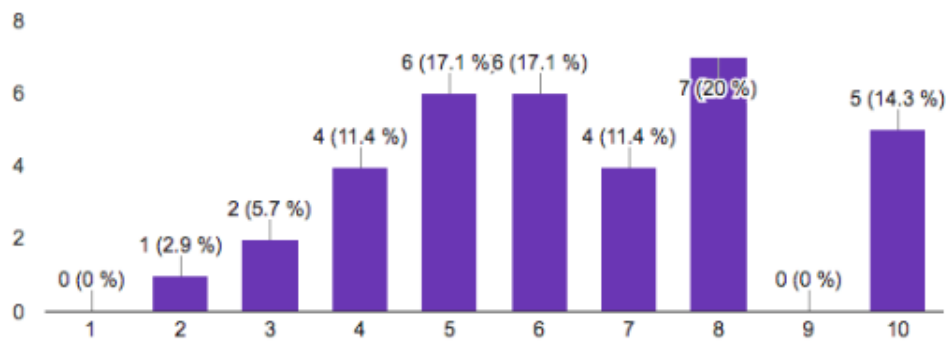


respecto al conocimiento que consideran tener los encuestados sobre historia del Hip-Hop se encontró que el 45.7% se clasifica en la categoría de “Avanzado”, el 42.9% se clasifica en “Poco” y la población restante correspondiente al 11.4 % se ubican, con el mismo porcentaje, en las categorías de “Mucho” y “Nada”.

Lo anterior da cuenta, de que a pesar de que la mitad de los jóvenes se consideran como conocedores de la historia del movimiento Hip Hop, la otra mitad admite, a pesar de ser jóvenes *hiphoppers* interesados en el movimiento, no tener mucho conocimiento al respecto. Partiendo de esa tendencia, se puede establecer que la Cartilla puede acercar a los aprendientes, no sólo a la experiencia de aprendizaje de la lengua meta (inglés), sino que los contenidos podrán ayudarlos a descubrir nuevos elementos del universo del Hip-Hop y así profundizar en temáticas de su interés mientras aprenden.

Con respecto a las prácticas artísticas conocidas por los jóvenes resaltaron: el *breakdance*, el grafiti, el rap y el *djing*. Como algunas secundarias se destacaron: el *freestyling*, el *beatboxing* y la estética. Estos resultados indican que los jóvenes tienen mucho más conocimiento de las prácticas artísticas del Hip-Hop, que de la teoría o su historia. Esto puede deberse a que dichas prácticas son más populares en la cotidianidad y más recurrentes que los aspectos teóricos, ideológicos o históricos; además, la relación con estas expresiones artísticas se da en las calles, en la interacción y en día a día de los jóvenes encuestados. Se enfatiza la necesidad de empezar a informar y a enseñar la magnitud del movimiento Hip-Hop y sus alcances más allá del arte.

Posteriormente se evidenció que para los jóvenes, el Hip-Hop tiene un gran impacto en Colombia, en una escala de 1 a 10 en la que 1 es igual a “Nada importante” y 10 equivale a “Muy importante”, se encontró que:



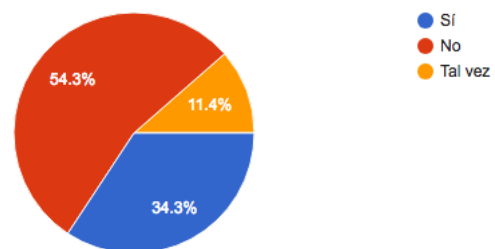
- 1 = 0.0 %
- 2 = 2.9 %
- 3 = 5.7 %
- 4 = 11.4 %
- 5 = 17.1 %
- 6 = 17.1 %
- 7 = 11.4 %
- 8 = 20 %
- 9 = 0.0 %
- 10 = 14.3 %

La tendencia se centra en la importancia superior a 5, es decir, los jóvenes encuestados, en su mayoría consideran que el movimiento Hip-Hop es importante o muy importante en Colombia.

La sumatoria de porcentajes entre los niveles de clasificación de 5 a 10, equivale a un total del 79.9% de la población encuestada.

Después de analizar un poco la perspectiva de los jóvenes frente al Hip-Hop, se procedió a justificar la pertinencia de la creación de un material de publicación periódica con contenido base de Hip Hop enfocado a la enseñanza de inglés. Se les preguntó si conocían alguna publicación periódica en Colombia, enfocada al tema de Hip Hop.

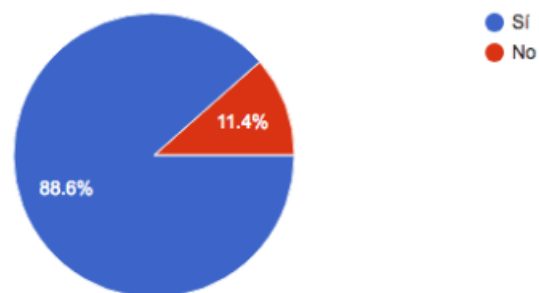
Entre las respuestas, predominó el “No” con un 54.3%, el “Sí” obtuvo un 34.3% y un 11.4% respondió “Tal Vez”.



Cabe aclarar que entre las respuestas de especificación de las publicaciones periódicas conocidas por los encuestados, no se repitió ninguna en las 35 respuestas recibidas. Algunas de las respuestas fueron: Volketa, La Nueva Granada y Medellín Hip-Hop. Lo anterior indica que la mayoría de jóvenes no conocen, o no están

familiarizados con alguna publicación periódica que trate el Hip-Hop como contenido-base; además las publicaciones que se encontraron en las respuestas son, en su mayoría digitales y no están enfocadas al tratamiento del Hip-Hop como contenido principal, sino que lo incluyen dentro de sus ediciones como un tema más.

Los mismos jóvenes afirmaron la necesidad de contar con un producto editorial que esté enfocado en su totalidad al movimiento y cultura Hip-Hop, al preguntarles por dicha necesidad, el 88.6% respondieron de manera afirmativa y el 11.4% respondieron de forma negativa.



Probablemente, el hecho de que ningún encuestado conozca una publicación periódica con estas características contribuye a enfatizar la necesidad de la creación de un material editorial que supla estas necesidades y que además, las sobrepase, al incluir pedagogización en Hip-Hop, pero también en inglés.

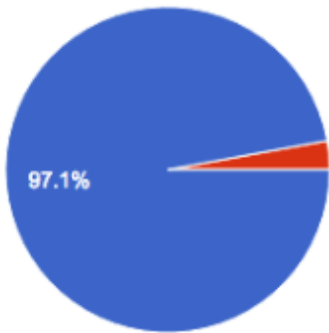
Entre las razones predominantes, enunciadas por los jóvenes, para justificar la necesidad de contar con una publicación de las anteriores características, se encontró la necesidad de recalcar la importancia de la cultura Hip-Hop, compartir experiencias, y encontrar información detallada en un producto especializado en este tema. Se puede ver reflejado en la respuesta de los jóvenes que existe la disposición para hacer uso de un producto editorial que esté enfocado en desarrollar y profundizar en el tema que les interesa: el movimiento Hip-Hop, pues hace falta proveerles información y educarlos con respecto a su cultura, vacío que los jóvenes también identificaron.

Asimismo, en su respuesta se refleja el agrado por la idea que el producto logre ser pedagógico en dos áreas de su interés: Hip-Hop y aprendizaje de inglés, pues al preguntarles ¿le gustaría que dicho material informara sobre el Hip-Hop y promoviera la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjeras?

Se puede observar que el 97.1% de la población encuestada está de acuerdo en que el material realizado cumpla las funciones de informar sobre el Hip-Hop y al mismo tiempo se centre

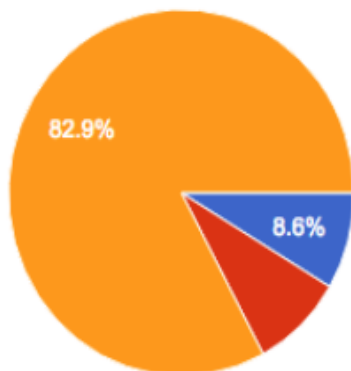
en promover la enseñanza/aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El 2.9% restante respondió “No” a lo anterior.

Esto refleja que al igual que existe disposición para aprender sobre Hip-Hop, les parece importante y práctico aprender inglés a través de un contenido base que puede facilitar la experiencia de aprendizaje. El producto no se reduce a una sola disciplina, sino que trabaja de manera articulada la enseñanza/aprendizaje del inglés utilizando el Hip-Hop como eje fundamental.



considera que debería ser solamente en español y el 8.6% restante considera que debería ser únicamente en inglés.

Con respecto a las especificaciones de utilización de lengua materna y lengua meta en la composición de la cartilla, la mayoría de la población, el 82.9% considera que deberían utilizarse las dos lenguas, inglés y español; el 8.6%



Entre las razones predominantes para justificar la pertinencia de utilización de las dos lenguas, se encontraron:

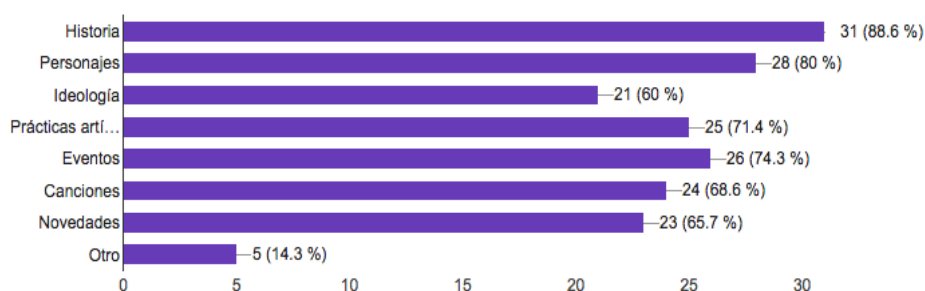
- Fomentar el aprendizaje de una lengua extranjera, incentivar el bilingüismo.
- Importancia del inglés para la comunicación.

- Entender la cultura a fondo, como es, muchos de sus elementos deben ser explicados en inglés porque son de origen angloparlante.
- Comprender aspectos puntuales, como instrucciones e indicaciones.

A pesar de que los jóvenes tengan conocimientos de inglés, consideran importante la inclusión del español, pues al ser su lengua materna les brinda seguridad a la hora de interactuar con un material que tiene contenido en una lengua diferente. Así entonces, se utilizará el español para dar instrucciones, indicaciones y aclaraciones pertinentes de vocabulario, en español para que el entendimiento del contenido en inglés sea más fácil.

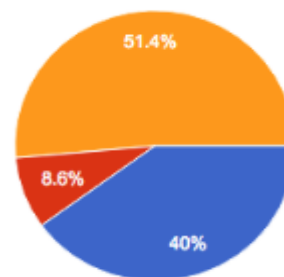
Al preguntarle a los jóvenes por los contenidos que les interesaría encontrar en el presunto material a desarrollar se obtuvieron los siguientes resultados:

- Historia se ubica en el primer lugar con 31 respuestas, lo que equivale al 88.6% de los encuestados.
- Personajes se ubica en el segundo lugar con 28 respuestas, es decir, 80% de los encuestados.
- Eventos se ubica en el tercer lugar con 26 respuestas, lo que equivale al 74.3% de los encuestados.
- Prácticas Artísticas y estéticas se ubica en el cuarto lugar con 25 respuestas, es decir, 71.4% de los encuestados.
- Canciones se ubica en el quinto lugar con 24 respuestas, lo que equivale al 68.6% de los encuestados.
- Novedades se ubica en el sexto lugar con 23 respuestas, es decir, el 65.7% de los encuestados.
- Ideología se ubica en el séptimo lugar con 21 respuestas, lo que equivale al 60% de los encuestados.
- La categoría de Otros se ubica en el último lugar con 5 respuestas, es decir, el 14.3% de los encuestados.



Por medio de los resultados de este apartado, se puede evidenciar la curiosidad e interés de los jóvenes por profundizar y afianzar sus conocimientos sobre el movimiento Hip Hop. Esto funciona como indicador fundamental a la hora de determinar el contenido a incluir en la cartilla, para así lograr elaborar un producto que cumpla con los objetivos planteados e incluya mucho más de lo esperado por el espectador.

Finalmente se indagó si los jóvenes estarían dispuestos a pagar por el material a desarrollar. El 40% de la población estaría dispuesta a pagar un valor económico por el material; el 8.6% no pagaría nada, la mayoría de la población, 51.4%, no sabe si pagaría o no. Esto muestra el interés de los jóvenes por conocer el producto, a pesar de



que vaya a ser de uso libre y distribución y de carácter gratuito, ellos estarían dispuestos a pagar o a considerarlo para así obtener el producto de las características descritas.

Entrevistas

Para la elaboración del material fue necesario contar con el punto de vista de personas conocedoras, por un lado, del movimiento Hip-Hop; por otro, de docentes de inglés en contextos de enseñanza para jóvenes interesados tanto en el Hip-Hop como en el inglés. Para conocer dicha perspectiva, se realizó una entrevista semi-estructurada a un joven perteneciente a un colectivo Hip-Hop que tiene relación directa con la pedagogía en contextos marginales utilizando Hip Hop. También se entrevistó a dos licenciados de lenguas modernas que tienen experiencia en enseñanza de inglés como lengua extranjera en contextos formales e informales de enseñanza, especialmente, con jóvenes y niños en condiciones desfavorables.

Durante las entrevistas, se tocaron temas como el impacto del movimiento Hip-Hop en los jóvenes bogotanos; las necesidades específicas de dichos jóvenes para aprender inglés; las estrategias motivacionales de aprendizaje; la necesidad de materiales especializados para diferentes tipos de poblaciones; la estigmatización del Hip-Hop; la relación entre Hip-Hop, contextos marginales y aprendizaje de inglés; entre otros. Dichas entrevistas permitieron observar la problemática identificada desde diferentes posiciones, para así poder diseñar un material que vincule todos esos insumos en su desarrollo. (Las transcripciones de las entrevistas se encuentran como Anexos 1, 2 y 3).

Al conversar con docentes especializados en la enseñanza de inglés como lengua extranjera en contextos de poblaciones desfavorables o marginales; se llegó a la conclusión de que el factor motivador siempre será fundamental para llevar a cabo el proceso de adquisición de la lengua de una forma más acertada. Además, gracias al conocimiento de las preferencias e intereses de los aprendientes, se puede direccionar la clase hacia la profundización de los mismos, sin desviarse de la enseñanza y aprendizaje de la lengua meta.

Igualmente, los docentes coincidieron en que el material de apoyo extraescolar basado en el Hip-Hop para aprendientes de dichos contextos podría funcionar de manera acertada, pues es evidente el interés de los jóvenes por este movimiento, por profundizar acerca de él y, sobre todo, por adquirir el inglés, a través de nuevas estrategias, nuevos contenidos y materiales que permitan desarrollar gusto por la lengua, pues son conscientes de su necesidad. A través de las experiencias llevadas a cabo en instituciones públicas o en contextos informales, utilizando Hip-Hop en las clases de inglés, han podido notar el incremento del interés de los jóvenes e incluso su actitud propositiva en cuanto a nuevos temas, nuevas actividades y demás; el entendimiento y dominio de la lengua meta aumenta conforme a la motivación también lo hace.

Por otro lado, al conversar con un artista y activista del Movimiento Hip-Hop de Bogotá quien tiene contacto con contextos marginales de enseñanza a través de Hip-Hop, afirmó que de acuerdo a su experiencia, los jóvenes de estos contextos responden de forma positiva a su implementación como contenido y herramienta de aprendizaje.

Asimismo, el entrevistado cree necesario que el Movimiento tenga más cabida en los diferentes procesos de aprendizaje, él considera que los jóvenes a los que él dicta talleres, estarían felices de poder aprender Hip Hop con un material propio, basado en sus gustos y de fácil acceso.

ELABORACIÓN, DISEÑO Y GESTIÓN EDITORIAL DEL MATERIAL PEDAGÓGICO

Papel del Editor

Con el fin de abordar este trabajo de investigación desde el campo de la comunicación social, especialmente, en relación con la industria editorial, es necesario enfatizar en qué es un editor y cuál es su papel dentro del proceso de gestión editorial de un producto.

El editor es el eje transversal de dicho proceso, es el único que tiene participación de principio a fin, es quien materializa una idea, quien busca y convierte un contenido original o un proyecto en un material listo para ser publicado; por lo tanto, su función no es estática, sino dinámica y abarca cada uno de los pasos del proceso. (Rogovsky, 2017) Así entonces, debe trabajar de la mano con todos los actores involucrados en la gestión y producción del material, también denominados agentes, quienes se encargan de representar el trabajo de los clientes ante los posibles consumidores, (Haslam, 2006) pues cada decisión afecta, positiva o negativamente el desarrollo del producto y su resultado final.

En el proceso editorial de un producto cada detalle cuenta y, a pesar de que existe un especialista para cada paso de dicho proceso, es el editor en jefe quien debe prestar atención al trabajo de cada uno, haciendo sugerencias y consensos, sin imponer o dar órdenes (Sharpe y Gunther, 2005). Por ejemplo, dentro del proceso existen diferentes tipos de editores: el de estilo, quien debe fijarse en cada aspecto del manuscrito (estilo, tono, coherencia, cohesión, ortografía, puntuación, acentuación, traducción, etc.); el editor de pruebas, quien verifica las normas de estilo y busca errores tipográficos; editor de producción, quien esté presente en todo el proceso, supervisando que todo marche bien y es el encargado de entregar el manuscrito a los diseñadores.

En un principio el editor debe contemplar “la doble dimensión del arte de editar: la dimensión económica, material y técnica, y la dimensión simbólica, cultural y social”. (Rogovsky, 2017) Su primer rol es el de explorador en permanente búsqueda de ideas susceptibles de ser desarrolladas; después se convierte en la sombra del autor y en promotor del proyecto, acompañando cada paso de corrección y edición del manuscrito, mientras realiza trabajo de marketing para abrirle campo en el mercado editorial.

Otra de las caras del editor es la de vendedor, pues debe entender el público objetivo, identificar sus necesidades y encargarse de que el producto final cumpla los objetivos trazados; así mismo, debe saber comunicar la idea para captar el interés de los patrocinadores, de las editoriales y del mercado mismo, no basta con conocer el proyecto por encima, el editor debe presentar aspectos específicos, como por ejemplo: datos y cifras, costos, presupuesto, formatos, competencia, pero, sobre todo, debe identificar un gancho desde el marketing, el cual muchas veces se relaciona con el ámbito cultural o emocional del público objetivo (Sharpe y Gunther, 2005).

Al mismo tiempo, el editor debe encargarse de coordinar equipos de trabajo y de combinar saberes prácticos y teóricos para el buen desarrollo del material y, a pesar de que su papel no sea específicamente el de escribir, corregir, maquetar o imprimir, está involucrado en cada uno de estos microprocesos y en algunos casos, termina por realizar algunas de estas tareas (Rogovsky, 2017) La articulación de cada uno de los pasos a seguir es determinada por la labor del editor, al ser quien interviene para la mejora de cada aspecto del producto; por consiguiente, debe vigilar con detenimiento el desarrollo del proceso.

El editor también es un gestor cultural, promotor del arte y la educación, demostrando que los productos editoriales también son mediaciones culturales capaces de transmitir saberes, los cuales están influenciados por múltiples factores sociales de sectores medios y populares, como lo son las prácticas de lectura y escritura, la alfabetización (también digital) y la inclusión social y educativa. (Rogovsky, 2017) No solo debe pensar en las ganancias, la venta y distribución del material, sino que debe preocuparse por el impacto social del mismo; no debe limitarse a la perspectiva mercantil, sino a la social, así se trate de productos “antieconómicos” (Ibíd., 2017). Por

esta razón, el editor tiene una inmensa responsabilidad social, especialmente, en el campo de la educación.

Composición y escritura del manuscrito

En primer lugar, se procedió a escoger el tipo de material a realizar; después de observar diferentes tipos de publicaciones periódicas (revistas, fanzines, folletos) y de materiales didácticos, se escogió la cartilla como el tipo de publicación ideal para materializar el presente proyecto, ya que brinda flexibilidad en cuanto a extensión, diagramación y diseño, tamaño, tipo de impresión, formato y manejo autónomo del contenido.

Se determinó que la propuesta de relacionar el aprendizaje de inglés con el movimiento Hip-Hop, se iba a realizar por medio de la creación de un módulo de cartillas de publicación semestral, que tomase los cinco pilares básicos del Hip-Hop como ejes temáticos a profundizar en cada una de las cartillas. Según Afrika Bambaataa en la conferencia de Arte, Cultura y Paz (2015) llevada a cabo en Bogotá, el movimiento Hip-Hop está compuesto por cuatro elementos principales: el *Mcning*, *Djing*, *Breakdance* y Grafiti, sin embargo, resalta la existencia de un quinto elemento que envuelve a los demás: Conocimiento. Por lo tanto, se considera necesario ahondar en estos elementos de manera individual procurando tratar los contenidos de cada uno para lograr un mejor entendimiento de los jóvenes sobre el Hip-Hop, pues tienen la posibilidad de conocer cada una de las bases que lo sostienen en detalle.

Asimismo, se busca que la profundización de los cinco pilares abra la posibilidad de expansión del proyecto, pues es posible que existan quienes expresamente estén interesados en una de las cartillas porque pueden tener mayor cercanía con el *Djing*, el Grafiti y puede que a los otros elementos no les presten el mismo nivel de atención. Ese es el gran valor agregado de este producto editorial, abarca el movimiento Hip-Hop en un sentido amplio con miras a promover la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

De lo anterior surgió la idea de escoger “*The Magnificent Five, Learning English Through Hip Hop*” como título del módulo de las cinco cartillas, pues logra una relación directa con los cinco componentes del Hip-Hop nombrados previamente; por lo tanto, este título logra hacer referencia a cinco elementos, enfatizando también en el puente articulador entre el inglés y el aprendiente: el Hip-Hop. En segundo lugar, se determinó este título con el fin de que asemejarse al nombre de una agrupación de Rap, para poder seguir la línea gráfica del material, pues la portada simula un pedazo de un vinilo, por lo que debía escogerse un nombre adecuado y llamativo. Al contemplar “*The Magnificent Five*”, se intentó hacer alusión a la primera agrupación de Rap de la historia del Hip-Hop, *Grandmaster Flash and The Furious Five*, para así generar recordación y asociación por parte de los usuarios con el movimiento.

Estructura de la cartilla:

Posteriormente se realizó el esquema de la estructura de las cartillas, en el cual se determinó incluir un apartado de presentación de la propuesta, el material y su posterior realización para contextualizar al lector sobre todo el desarrollo del producto y el nacimiento de la idea. Además de lo que encontrará en las páginas de la cartilla, se presenta una sección detallada de instrucciones para indicar al lector/aprendiente sobre cómo utilizar la cartilla.

La información se dividió en cuatro secciones, cada una gira en torno a una categoría específica, proponiendo una serie de actividades para el posterior desarrollo de una tarea final; además, se agregan recuadros que contienen aclaraciones sobre datos importantes y vocabulario para facilitar el entendimiento del contenido; una sección de glosario al final para unificar todos los términos claves de la cartilla, y finalmente una página con todos los recursos utilizados para su elaboración.

Selección y pedagogización del contenido:

Se utilizó el enfoque por tareas para pedagogizar la información y establecer las tareas comunicativas y las tareas lingüísticas de cada sección para que los jóvenes desarrollen una tarea final, aplicando conocimientos sociales y conocimientos sobre la lengua meta.

Con el fin de facilitar la interacción de los jóvenes con el material, la cartilla está elaborada en la lengua materna (español) y la meta (inglés). Se determinó utilizar la lengua materna para algunos apartados específicos: la introducción y recomendaciones de uso de la cartilla para que los jóvenes aprendientes se familiaricen con el material; las instrucciones de las actividades también se encuentran escritas en español con el fin de evitar confusiones respecto a la realización de cada tarea, así los aprendientes tendrán total claridad de cómo proceder en cada ejercicio. Finalmente, a lo largo de las cuatro secciones, se aclaran los datos específicos o de vocabulario escritas en español para que el lector pueda entender con mayor facilidad el contexto en el que se genera la palabra, término o concepto a aclarar.

Las secciones tienen un orden específico que crea una secuencia entre los contenidos sociales y lingüísticos, los cuales a través de tareas comunicativas y lingüísticas conducen hacia una tarea final en cada sección.

Estándares de lengua de A2-B1 según el Marco Común Europeo de Referencia (2001) para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER)

Todos los contenidos lingüísticos desarrollados en las secciones fueron determinados con base en el MCER, teniendo en cuenta los marcadores de los niveles A2 y B1, los cuales están enfocados en gramática, vocabulario y en las competencias de lecto-escritura.

1. Temáticas tratadas indicadas por el MCER:

- Identificación personal
- Ciudad y entorno
- Actividades de la vida diaria
- Tiempo libre y ocio

2. Memorización, identificación y uso de vocabulario

- Identificación personal:

- Léxico básico relacionado con el carácter, las habilidades y la descripción física de las personas.
 - Léxico relacionado con la vestimenta y accesorios.
 - Construcción de perfiles personales.
 - Personajes destacados
- Tiempo libre y ocio:
 - Léxico básico relacionado con las actividades: deportes, actividades culturales,
 - Lugares de ocio: teatro, museo, playa.
 - Verbos regulares en pasado

3. Contenidos gramaticales:

- Pasado simple: estructura de oración afirmativa.
- Verbos regulares en pasado.
- preguntas con WH

4. Competencias de lecto-escritura para aprendientes nivel A2-B1 según el MCER:

- Comprender notas y mensajes breves relacionados con actividades y situaciones de la vida cotidiana (SMS, correos electrónicos, postales).
- Comprender instrucciones e indicaciones usadas en la vida cotidiana (recetas, funcionamiento de un aparato, reglas de un juego, letreros en calles y tiendas)
- Localizar y entender información específica en folletos ilustrados y otro material informativo (menús, listados y horarios, actividades culturales y deportivas)
- Identificar información relevante en textos periodísticos breves y sencillos.
- Comprender narraciones o relatos breves escritos de manera sencilla.
- Escribir notas o mensajes sencillos con información, instrucciones e indicaciones relacionadas con actividades y situaciones de la vida cotidiana.
- Escribir correspondencia personal simple en la que se dan las gracias, se pide disculpas o se habla de uno mismo o de su entorno (familia, condiciones de vida, trabajo, amigos, aficiones...).

- Describir en frases sencillas un acontecimiento expresando qué, cuándo y dónde ha tenido lugar (p.ej. una fiesta, un accidente)
- Dar coherencia al texto utilizando las palabras y estructuras más importantes de ordenación temporal y causal.
- Dar y solicitar información general: o Dar y pedir información sobre el nombre, edad, apellido, estado civil, nacionalidad, profesión, número de teléfono, dirección, correo electrónico...
- Solicitar y brindar información sobre personas (ocupaciones, familia, habilidades, gustos, aficiones), horarios, fechas, comidas, lugares (la escuela y el lugar donde se vive), cantidades de alimentos y bebidas.
- Describir personas, estados anímicos y físicos simples.
- Describir personas, objetos (prendas de vestir, mobiliario, un edificio y sus dependencias), situaciones y acciones.
- Narrar y preguntar sobre un hecho o suceso pasado.
- Resumir
- Referirse a planes y proyectos.
- Formular hipótesis sobre persona

Después de revisar el MCER y el contenido base de Hip-Hop a incluir, se crearon cuatro secciones con la posibilidad de ser exploradas y desarrolladas en las cinco cartillas; las cuales trazaron el camino guía para el lector, tanto en materia social, como en materia lingüística.

Se decidió dividir la información por secciones para generar una continuidad partiendo de lo general a lo particular. Se sugiere en primera instancia llevar al lector por un recorrido desde los personajes destacados del tema para finalizar en el aterrizaje nacional y local de las prácticas y experiencias; logrando una personalización progresiva de los contenidos [\(Cuadro 1\)](#).

CUADRO 1
(Contenidos de la Cartilla)

SECCIÓN	CONTENIDO SOCIAL	CONTENIDO LINGÜÍSTICO	OBJETIVO	TAREA FINAL
ALL ABOUT	Aspectos importantes del rap y el Mcing, generalidades y detalles.	*Identificación de vocabulario específico del movimiento Hip Hop *Identificación de verbos en pasado simple. *Construcción de oraciones afirmativas en pasado simple.	*Situación al lector en el contexto de la temática de la cartilla. *Profundizar en aspectos básicos determinantes sobre el tema desarrollado. *Familiarizar y relacionar al lector con las palabras claves propias de la temática para lograr un mejor entendimiento de la información de las demás secciones.	*Realizar una infografía con base en la información aprendida en la sección. *Enfocada en el aprendizaje lingüístico gramatical y en el comunicativo. *Mezcla de contenido gráfico y textual. *Libertad de expresión.
BIG MAMAS	Mujeres destacadas en el Rap, su vida artística y legado.	-Identificación de vocabulario propio del estilo y moda Hip Hop; descripciones y perfiles personales. -Identificación de información personal y construcción de perfiles personales -Construcción de oraciones afirmativas en pasado simple. -Verbos regulares en pasado	*Presentar algunas figuras femeninas destacadas en el mundo del rap. *Mostrar la vida artística y las características de algunas raperas importantes. *Familiarizar al lector con el vocabulario de la estética y moda del rap, incluyendo vestimenta y accesorios más destacados. *Saber presentar un personaje, información personal y descripción.	*Escribir un Perfil y descripción de una rapera de su preferencia. *Enfoque en el aprendizaje lingüístico gramatical y en el comunicativo. *Relacionar vocabulario y estructuras para hacer descripciones. *Involucra ejercicio de investigación sobre la rapera escogida.
BIG LEGENDS	Artistas y agrupaciones de rap conformadas destacadas en la historia del Hip Hop.	*Identificar y usar preguntas con WH *Escribir un resumen con base en una información presentada. *Utilizar verbos regulares en pasado simple para oraciones afirmativas. *Utilizar verbo TO BE en pasado simple para oraciones afirmativas. *Seguir instrucciones para aprender a rimar. *Nombrar y contar eventos en pasado simple.	*Destacar la importancia de algunos artistas y agrupaciones de rap fundamentales para su historia y expansión a nivel mundial. *Trazar un recorrido en orden cronológico desde el inicio del Hip Hop para contextualizar al lector sobre su historia. *Aprender a identificar y utilizar verbos regulares en pasado simple. *Involucrar al lector con la tarea de componer una rima al igual que los raperos que escuchan.	*Realizar una línea de tiempo implementando la información aprendida en la sección *Enfocar en el aprendizaje lingüístico gramatical y en el comunicativo. *Mezclar vocabulario y estructuras para enunciar eventos pasados en orden cronológico. *Involucrar ejercicios de revisión y retención de información
MADE IN BOGOTA	Movimiento Hip Hop y presencia del rap en contexto colombiano, aterrizado específicamente a Bogotá.	*Comprensión de textos cortos y contenido gráfico. *Utilizar verbos en pasado para expresar ideas. *Realizar una composición de imagen y texto para transmitir un mensaje. *Escribir un corto mensaje de invitación a un evento. *Nombrar y contar eventos en pasado simple. *Preguntas con WH.	*Contextualizar al lector sobre la historia del Hip Hop en Colombia y el desarrollo del rap en Bogotá. *Resaltar algunas agrupaciones y artistas que han contribuido a la escena Hip hop, especialmente al rap bogotano. *Desarrollar la comprensión y producción gráfica de los jóvenes.	* Presentación de un rapero o grupo. *Uso de vocabulario, oraciones simples, verbos en pasado y preguntas wh para presentar un personaje o agrupación. *Creatividad y desarrollo de producción gráfica.

MATERIAL PEDAGÓGICO COMO PRODUCTO EDITORIAL

Razón Social	THE MAGNIFICENT FIVE, Learning English Through Hip-Hop
Producto	Módulo de 5 cartillas didácticas auto formativas con contenido base de Hip Hop para la enseñanza y aprendizaje de inglés como lengua extranjera.
Publicación	Semestral
Sitios de distribución	Festivales y eventos de Hip-Hop. Sedes de colectivos y marcas de Hip-Hop. Puntos estratégicos en la calle.
Componentes editoriales	-Cartilla impresa semestral. -Cd con enlaces de información adicional y cartilla resuelta.
Público objetivo	Jóvenes bogotanos, entre 13 y 17 años, interesados en el movimiento Hip Hop.
Nicho	Ciudad de Bogotá
Sector socioeconómico	Poblaciones de contextos marginales o desfavorables.
Rivalidad y competencia:	Según estudio previo existen en Colombia cerca de 10 publicaciones urbanas de Hip-Hop: La Nueva Granada, Hip-Hop Bogotá, Sonido Bogotá, Zona 57, Nuestro Estilo, Hip Hop Colombia, Nación Hip Hop y Guerrilla Flow. Ninguna de las anteriores, en inglés o de carácter pedagógico.
Concepto editorial	“ <i>The Magnificent Five: Learning English through Hip Hop</i> ” es la voz del movimiento Hip-Hop desde la pedagogía y la industria editorial. Un intento por acercar la periferia y la educación; los movimientos culturales y la experiencia de enseñanza y aprendizaje de inglés.
Innovación	-Material elaborado a través de la unificación de saberes y conocimientos en Hip Hop, pedagogía y proceso editorial. -Material de libre uso y distribución; recurso abierto para su utilización en otros contextos. -Producto editorial sin ánimo de lucro; para la educación y los jóvenes.
Financiación	-Autogestión -Economías y trabajo colaborativo -Aporte voluntario de terceros, interesados en el proyecto.
Estrategias de mercado	-Voz a voz y trabajo permanente en redes sociales -Promoción en eventos de la escena Hip Hop en Bogotá. -Promoción en colectivos y laboratorios de enseñanza Hip Hop.

Línea Editorial:

En primer lugar, se trazó la línea editorial del producto para poder entablar un diálogo directo y fuerte con el lector. El proceso comenzó al identificar la problemática dentro del mundo editorial; se identificó el vacío editorial de una publicación periódica de carácter didáctico para el aprendizaje de inglés y de Hip-Hop enfocada en jóvenes entre 13 y 17 años de la ciudad de Bogotá. Al determinar la problemática, se procedió al planteamiento de una posible solución por medio de la elaboración de un módulo de 5 cartillas de publicación semestral enfocadas al tratamiento y profundización del movimiento Hip-Hop que, a su vez, trabaja el aprendizaje de inglés por medio de un enfoque dinámico y llamativo para los lectores.

Después se procedió a determinar la población a la cual se iba a dirigir el producto a realizar; se estableció que estaría enfocado en jóvenes interesados por el Hip-Hop de entre 13 y 17 años de la ciudad de Bogotá. Estos jóvenes no tienen acceso a muchas publicaciones impresas de carácter educativo, ni a un producto que los informe sobre su estilo de vida y el movimiento Hip-Hop; mucho menos a un producto que los acerque al aprendizaje de una lengua utilizando el contenido que a ellos les interesa realmente y es cercano a su cotidianidad.

El proyecto planteado nace como un intento de unir dos mundos que suelen distanciarse: el pedagógico y el de los contextos sociales de los estudiantes. Específicamente se pretende articular la pedagogía de lenguas extranjeras con los contextos informales de aprendizaje en estratos sociales o poblaciones marginales, o en condición de vulnerabilidad. Se quiere lograr que estos dos campos puedan trabajar de la mano para entregar un producto que cumpla las necesidades de la población seleccionada.

El módulo de cartillas propuesto se basa en las premisas de presentar el Hip Hop como un movimiento amplio, no exclusivamente musical y poder así desarrollar diferentes temáticas en las cinco cartillas tratando de abarcar aspectos políticos, sociales, culturales, estéticos, artísticos, etc. Se trazaron una serie de principios socio

políticos para determinar qué se incluiría en el contenido de la cartilla; cómo se abordaría la información, su posterior redacción y su diálogo con los lectores, y cuáles serían las características y valores principales del producto.

En primer lugar, se determinó que la cartilla, al estar dirigida principalmente a jóvenes en contextos marginales, debe desarrollarse con miras a posicionarse como un producto editorial de calidad que se encuentra al alcance de quienes no pueden acceder a uno de manera recurrente. Los jóvenes de la población objetivo cuentan únicamente con libros de texto de soporte que se utilizan en los colegios distritales a los que asisten, en muchas ocasiones los libros son compartidos, no se pueden rayar y además el contenido está distanciado de la realidad de los aprendientes. Ejemplo de esto son los ejercicios propuestos relacionados con la redacción de cartas formales, textos sobre personajes importantes para la ciencia, los deportes y la política; pero no se incluyen minorías, negritudes, movimientos sociales, experiencias de vida en contextos vulnerables, etc.

Es decir, los jóvenes de dichos contextos tienen que acercarse a la lengua por medio de un material que no les interesa, ni los acerca realmente a la utilidad que ellos podrían hacer de la lengua meta. Muchos de estos jóvenes tienen estereotipos y barreras sobre el inglés como lengua extranjera, pues piensan que por pertenecer a estratos socioeconómicos bajos, no van a poder hacer uso del inglés como les han enseñado, no lo van a poder utilizar, pues sus usos se han reducido al de los usos con un fin económico, lucrativo y de competencia laboral. Con las cartillas propuestas, los jóvenes podrán darse cuenta de que el inglés no sirve solo para eso, el inglés sirve para acceder y entender su cultura, para entender eso que tanto les llama la atención y poder utilizarlo dentro de sus propios campos de acción, no los establecidos comúnmente por los libros de texto o los materiales adicionales para la enseñanza.

En segundo lugar, se planteó el desarrollo del producto editorial como un producto para la educación y la pedagogía, no para su comercialización. Por lo tanto, fue desarrollado bajo el principio de la autogestión y el trabajo colaborativo, teniendo en cuenta que uno de los objetivos de la cartilla didáctica auto formativa es promover los

procesos de lecto-escritura del inglés en jóvenes seguidores del movimiento Hip-Hop que no pueden acceder a un producto editorial de calidad. En ese sentido, se busca desde los campos editorial y pedagógico poder proveerles un material de buena calidad, llamativo, con amplio contenido, un diseño exclusivo y un camino lingüístico y social previamente trazado. Por lo anterior, el producto también es de distribución gratuita, así los jóvenes no tendrán limitaciones para acceder a un producto de su interés, sino que podrán hacer uso de él sin costo alguno.

Como tercer valor se determinó que el producto fuese un recurso abierto, es decir, de libre uso y distribución para ser utilizado en otros contextos, formales o informales de enseñanza y aprendizaje, o en cualquier otro campo que encuentre útil su aplicación. Cabe aclarar que el producto editorial, que habla sobre el mundo del Hip-Hop, incluye en cada una de las cartillas una profundización sobre cada uno de los cinco pilares básicos del movimiento (*Mcing, Djing, Breakdance, Grafiti y Conocimiento*).

Los contenidos de cada cartilla, tratarán temas de historia, de personajes importantes, de mujeres destacadas, de momentos perdurables, de vocabulario específico y propio del movimiento y un acercamiento al proceso del Hip-Hop en Bogotá. Todo lo anterior se ha incluido con el fin de posicionar y contextualizar al lector dentro del campo del Hip-Hop en general y específicamente sobre el pilar abordado en la cartilla. Por otro lado, el producto no habla de cómo llevar a la práctica el Hip-Hop a través de alguna de sus expresiones artísticas, por lo cual no se inclina a ahondar en aspectos prácticos o de formación artística. La línea editorial de la cartilla no está directamente dirigida a motivar a los usuarios a convertirse en DJ o MC, tampoco a hacer grafitis, ni a bailar *breakdance*.

El producto dialoga directamente con el lector brindándole las instrucciones en español para lograr un mayor entendimiento de las actividades y datos a aclarar, pero incluyendo el contenido en inglés para generar el reto de acceder a más información en la lengua meta. El lenguaje utilizado es una mezcla entre lo coloquial y lo pedagógico, pues se quiere lograr un punto medio en donde los jóvenes entiendan que se está hablando de Hip-Hop, sin dejar de lado la pedagogía y la educación. Por lo tanto, es

importante utilizar términos que faciliten el entendimiento de los ejercicios propendiendo a crear una cercanía entre el aprendiente y la dinámica de la cartilla.

En cuanto a la parte de maquetación y diseño, se estableció manejar una línea de colores *vintage* que hiciera alusión al comienzo del movimiento y sus orígenes en la música disco y funk; así, al ser colores claros pasteles se intenta romper con algunos clichés y estereotipos que giran en torno al Hip-Hop. Se escogió una familia tipográfica que fuese sencilla, legible, manteniendo el punto medio entre lo académico y lo urbano, sin irse a ningún extremo de repetir clichés sobre la letra del Hip-Hop.

En cuanto a la diagramación, se quiso plasmar la información de manera dinámica y muy gráfica, variando colores de las secciones, incluyendo algunos iconos específicos y detalles que permitan que el lector se sienta involucrado, tanto con el Hip-Hop, como con el inglés. Así entonces se decidió incluir un apartado para vocabulario en cada sección y un espacio amplio para el desarrollo de la tarea final.

Proceso editorial

Primera Corrección

Una vez terminado el manuscrito, se dio inicio al proceso de gestión editorial del producto. Lo anterior con el fin de analizar si el producto cumple con las necesidades para las que fue hecho: enseñanza de inglés y de Hip-Hop; si es factible su realización, el impacto social en el público objetivo y los factores agregados e innovadores del producto. Después de realizada esta evaluación como editora en jefe de la gestión del material, se procedió a realizar la revisión filológica del mismo, con el fin de conocer los aspectos sociales y culturales que se tratan en la cartilla. A continuación, se llevó a cabo la revisión y corrección de estilo y forma del contenido, es decir, corregir el texto en cuanto a gramática, ortografía, puntuación, acentuación, estilo, redundancia, cohesión, coherencia, sintaxis, entre otros.

Diagramación y diseño

Para el desarrollo de la parte gráfica del material, se contó con la colaboración de una diseñadora gráfica profesional de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. En primer lugar, se buscaron los referentes necesarios para definir cuestiones relacionadas con la línea gráfica, las familias tipográficas, los colores a utilizar, el tipo de diagramación, etc. Después de unificar las ideas, comenzó el diálogo permanente con la diseñadora para diagramar la cartilla unificando ideas y opiniones; tratando siempre de pensar en el público objetivo y su interacción con el producto.

El diseño de “*The Magnificent Five*” se realizó bajo la premisa de evitar recaer en los clichés y estereotipos arraigados en el imaginario colectivo frente al movimiento Hip-Hop; por esta razón la estética bajo la que se dirigen todos los parámetros de diseño de este producto está dictada por la tendencia de lo retro y las influencias de la música disco. Se utilizan entonces, a lo largo de la composición y diagramación de la cartilla, algunos de los elementos más característicos de esta cultura, como lo son el vinilo y la tornamesa, los cuales marcaron una ruptura en la experiencia musical de la época, revolucionando la forma de hacer y de escuchar música; estos elementos fueron fundamentales para el origen del Hip-Hop en los lugares alternativos donde ocurrían las fiestas de la época.

Ninguno de los elementos seleccionados para la diagramación de cada ejercicio fue escogido de una manera aleatoria, todos tienen un propósito y una intención específica; se espera transmitir la información de tal manera que se genere una relación coherente entre el contenido, la tarea propuesta y su representación gráfica. Debido a lo explicado anteriormente, se decidió hacer uso de patrones de circunferencias adoptadas de la textura de la superficie de los vinilos, figuras curvilíneas que comunican el movimiento continuo y texturas dúo tonales que marcan pautas repetitivas que caracterizan el diseño. Las figuras utilizadas de manera predominante son *cassettes*, tornamesas, vinilos, consolas, *faders*¹⁹ y amplificadores, que son herramientas muy utilizadas en la producción musical.

¹⁹ Un *fader* es un dispositivo incluido en los *mixer* (consolas de mezcla), diseñados para que los DJs puedan crear mezclas entre canciones sin interrupciones. Un *fader* puede ser analógico o digital.

Se decidió otorgar protagonismo a las familias tipográficas y al manejo de sus jerarquías a lo largo de la cartilla. Se seleccionaron: “Bungee” para el diseño de la marca del producto total y algunos elementos especiales y “Mitr” para textos de corrido y subtitulación. Se tuvieron en cuenta los siguientes puntos para su selección: son familias tipográficas poco convencionales, lo cual enfatiza la identidad del material; amplia gama serial y variaciones tipográficas que destaquen los rasgos de la cultura del Hip-Hop. Por lo anterior, las variaciones más usadas son Bold, las cuales denotan que las familias tipográficas sufren algunas modificaciones, como la tridimensionalidad que la hace más pesada como “un bloque”, en este caso, con el fin de significar las edificaciones de los *ghettos* y barrios donde surgió el movimiento Hip-Hop y la fuerza popular que lo impulsó.

En cuanto al manejo de la paleta cromática, predominó el dinamismo marcado por la combinación de los colores vibrantes y los colores pasteles, variaciones tonales de los valores cromáticos convencionales: CMYK (cian, magenta, amarillo y negro). En cuanto a la selección de colores de la cartilla se contempló su estructura por secciones y para cada de ellas fue asignado un color diferente en representación de su contenido: “*All About*” por ser una sección cuyo contenido habla sobre las generalidades de los componentes del Hip-Hop, se diseñó su portada utilizando tres colores, el amarillo, el azul y el rosa, derivados de los colores primarios azul, amarillo y rojo, los cuales connotan el principio y el comienzo.

La siguiente sección “*Big Mamas*” adopta variaciones tonales del color rojo hacia el rosa y una combinación entre el rosa vibrante y un rosa pálido que convocan la feminidad, la delicadeza, pero también la fuerza y el fervor para resaltar la lucha dentro de este movimiento por parte de las mujeres; así mismo, se buscó romper con el estereotipo que considera que las mujeres pertenecientes al movimiento Hip-Hop carecen de feminidad y se identifican con la masculinidad.

La tercera sección, “*Big Legends*” toma forma por colores como el morado y el verde que logran ambientar las páginas con tinte retro, remitiéndose a lo “vieja escuela”.

Finalmente, “*Made in Bogotá*” adquiere colores relacionados a la identidad de la ciudad con variaciones entre el rojo, el naranja y un amarillo pálido acordes con la gráfica y estilo de la cartilla y también para evitar lo obvio sin dejar de lado la identidad de la ciudad.

Es importante resaltar que las cinco ediciones de cartillas están pensadas para simular cinco diferentes álbumes de la hipotética agrupación de Rap “*The Magnificent Five*”, por lo tanto, todas las portadas manejarán el mismo concepto gráfico haciendo alusión a los elementos del Hip-Hop. En este caso el uso de la simulación del vinilo, de esta manera se hizo una abstracción del vinilo y la caja que se encarga de soportarlo y guardarlo, como si el vinilo estuviera saliendo de allí y la familia tipográfica estuviera uniendo los dos elementos, es decir, como si fueran la etiqueta del vinilo y el *cover art* en uno solo. Sin embargo, todas las portadas tendrán un distintivo para resaltar la temática a desarrollar en la cartilla; por ejemplo, la primera cartilla, realizada para efectos de este trabajo, abarca el tema del *Mcing* o Rap y la portada incluye el número del volumen, el nombre del pilar a desarrollar y un micrófono como elemento particular de esta expresión artística.

Segunda Corrección

Una vez diagramado el material, se entregaron al corrector (en este caso la editora) las artes finales impresas con el fin de revisar todo el texto nuevamente y poderlo publicar.

Financiación

La financiación del producto se llevará a cabo bajo las siguientes estrategias alternativas, las cuales se consideran adecuadas como formas solidarias y colaborativas de financiación de proyectos con incidencia social.

1. Trabajo Colaborativo: Estas estrategias son funcionales cuando se aprovechan al máximo los recursos disponibles y se dispone de redes de apoyo o trabajo colaborativo dispuestas a desarrollar un proyecto con

incidencia social más allá de la rentabilidad. En efecto, se hace uso de los conocimientos necesarios para ejercer el papel de compositora y desarrolladora del material.

2. Patrocinio de terceros y Crowdfunding: Estas alternativas se contemplan para una fase futura del proyecto cuando este tenga un alcance mayor y sea necesaria la producción de un tiraje mayor. Además, esto lograría que la cartilla no estuviera atada a las dinámicas tradicionales del mercado y de la industria editorial, las cuales se guían por la racionalidad económica en torno a la ganancia, sino por nuevas dinámicas que permitan focalizar la atención en cumplir un propósito social y pedagógico de fondo para compartir conocimiento y contribuir en la educación de las nuevas generaciones.

Distribución

El material se entregará a los usuarios de manera gratuita, es decir, no hay transacción monetaria de por medio; sin embargo, sí deberán garantizar su valor, pues el trabajo y gestión del material debe justificarse en la garantía de su uso por parte de los jóvenes. Además, los usuarios tendrán la posibilidad de participar en la composición de las siguientes ediciones, pues se creará un blog para compartir las experiencias con la cartilla y proponer temáticas o ideas para la elaboración de las siguientes; con esto se busca que el material llegue a ser una composición de trabajo colectivo que logre involucrar directamente a quienes desean utilizarla.

Para acceder al material por primera vez, se realizará una charla de lanzamiento, promovida por medio del voz a voz y entrega de volantes en sedes de colectivos y eventos de la escena Hip-Hop, además de un trabajo juicioso en redes sociales; así, quienes deseen adquirir un ejemplar de la cartilla, deberán asistir al evento de lanzamiento. Lo anterior se plantea con el fin de garantizar un esfuerzo por parte de los presuntos usuarios para acceder al material, pues a pesar de ser gratuito, tiene un valor social y pedagógico que debe ser ratificado por quienes la utilicen y quieran implementarla en su clases.

Costos y Presupuesto

Para determinar el presupuesto necesario para publicar el primer tiraje de 200 ejemplares de la cartilla “*The Magnificent Five*”, fue necesario tener en cuenta todos los pasos del proceso de gestión y producción editorial de un producto y la participación de los actores involucrados en el mismo. En primer lugar, el editor debe encontrar una idea original e innovadora; después viene el desarrollo dicha idea, el autor escribe y compone, mientras el editor supervisa y corrige para evaluar su viabilidad comercial y literaria; cuando el manuscrito ha pasado por las debidas correcciones de estilo, ortotipográfica y traducción, si lo requiere, pasa a elaborarse la maquetación a manos del equipo de diagramación y diseño, quienes se encargan de plasmar gráficamente la información, determinando aspectos como formato, familias tipográficas, márgenes, entre otros aspectos relevantes, siempre teniendo en cuenta las necesidades y expectativas del público objetivo y los comentarios del editor; se procede a diseñar la cubierta o la portada, dependiendo el tipo de producto, trabajo que se realiza entre el diseñador y el editor, sin dejar de lado la opinión del autor; cuando ya todo está listo, se procede a realizar pruebas de materiales y de impresión para seleccionar los adecuados y, finalmente, se imprime y distribuye el producto.

Cabe resaltar que para gestionar los derechos de imágenes fue necesario acceder a diferentes bancos de imágenes gratuitos, *Creative Commons (CC)* y, además, pagar una membresía de 30 dólares (USD) al año en uno de estos bancos para tener acceso a mayor número y variedad de imágenes.

CUADRO 2
(Costos de Gestión y Producción del material)

Composición y creación del manuscrito	1.000.000
Corrección de estilo	150.000
Corrección ortotipográfica	100.000
Traducción	300.000
Maquetación general	150.000
Maquetación libro digital	100.000

Diseño de cubierta	100.000
Diseño de interior	500.000
Pruebas de impresión	100.000
<u>TOTAL</u>	<u>2.500.000</u>

CUADRO 3
(Materiales Y Especificaciones De Impresión)

Formato	20cm x 25 cm
Papel	Bond 28/ 90gr
Portada	Propalmate de 150 gr plastificado
Tintas	4
Impresión	Digital
Encuadernación	Grapado
Número de páginas	55
Costo por página	616 pesos
Costo de la portada	1.500 pesos
Cosido y refilado	1.500 pesos
CD adicional	1.500 pesos
Costo por ejemplar	41.500 pesos
Costo por 200 ejemplares	7.000.000
<u>INVERSIÓN TOTAL</u>	<u>9.500.000</u>

Evento De Lanzamiento

Con el fin de lanzar el material dentro de la escena Hip-Hop bogotana, entregar los ejemplares de forma gratuita a los jóvenes, fomentar el interés por el material y la iniciativa de adquirirlo, se realizará un evento abierto al público con un aporte mínimo que cubra los gastos de la producción de dicho evento, en el que los jóvenes que se inscriban previamente y recojan sus invitaciones en puntos autorizados, recibirán una

charla sobre la contextualización de la cartilla y su uso, junto con su ejemplar; quienes no se inscriban, pero deseen asistir al evento deberán pagar un monto mínimo de ingreso, pero podrán disfrutar de las actividades programadas.

Se pretende realizar una feria de Hip-Hop un día sábado que tenga duración desde la 1 pm hasta las 3 am, con la participación de varios colectivos, tiendas y activistas de la escena Hip-Hop. Se pretende programar una jornada de batallas de breakdance, freestyle; realización de murales en colaboración de diferentes artistas y grafiteros; promoción y venta de comida, productos y accesorios realizados por miembros de la comunidad Hip-Hop o pequeños emprendimientos de otras escenas interesados en proyectarse y adentrarse dentro del Hip-Hop; además, se destinará un espacio desde las 9 pm para la presentación de agrupaciones musicales y djs destacados en la escena.

Los costos para desarrollar el evento, se pueden sintetizar en los siguientes rubros: alquiler del lugar: 600.000; sonido: 1.000.000; logística: 300.000; las bandas, agrupaciones, grafiteros y djs invitados *ad honorem* que apoyan la difusión del material más allá de su producción mercantil y que buscan promover el crecimiento y expansión de la escena y el Movimiento Hip-Hop.

CONCLUSIONES

En este proyecto de grado se diseñó y elaboró “*The Fantastic Five: Learning English through Hip-Hop*” la cartilla didáctica auto formativa de libre uso y distribución para la enseñanza de inglés como Lengua Extranjera utilizando el Movimiento Hip-Hop como Contenido Base. La cual está dirigida a aprendientes seguidores del movimiento Hip-Hop de entre 13 y 17 años radicados en la ciudad de Bogotá.

- En el proceso de creación y elaboración de la cartilla fueron necesarios los conocimientos teóricos y prácticos de dos campos del saber: la enseñanza y aprendizaje de lenguas y el campo de la industria editorial. Desde el inicio del proceso de gestión y producción del material, se estableció una relación directa

entre dichos campos; la parte de creación y composición del contenido estuvo basada y mediada por enfoques, estrategias y metodologías específicas de la pedagogía de lenguas, con el fin de aterrizar los contenidos de manera coherente y progresiva en cuanto al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés; el diseño, diagramación y arte del material también contó con la intervención de la perspectiva pedagógica, con el fin de que las decisiones no afectaran notablemente ningún componente y el producto cumpliera con las expectativas y necesidades de los aprendientes, logrando su fácil comprensión, su aspecto agradable y, especialmente, su contenido interesante y llamativo.

- Gracias al proceso de realización y producción de este material, a la recolección de datos y a la investigación conceptual desarrollada, se evidenció la posibilidad de contribuir a suplir la necesidad editorial y pedagógica identificada en jóvenes de contextos marginales o de contextos de vulnerabilidad, desde un producto editorial alternativo que permite el acercamiento del inglés a las realidades de los jóvenes para así aumentar su nivel de motivación e interés por el aprendizaje de la lengua, ya que los contenidos utilizados, las tareas definidas, los ejercicios y actividades planteados, fueron diseñados y creados específicamente para esta población, explorando y conociendo sus gustos, sus necesidades y sus preferencias, logrando así un acercamiento real a la lengua, no uno impuesto u obligado.
- Se intentó aprovechar el carácter polifacético del inglés, tratando de promover el aprendizaje de dicha lengua determinando un objetivo social, más allá de los preestablecidos comercialmente, enfocados en el crecimiento económico y profesional; por lo tanto, se utilizó esta lengua como una herramienta para adentrar a una población específica en un campo de interés y gusto, para que así logaran aprender sobre un movimiento cultural, político, artístico y social de gran impacto en sus vidas, mientras aprenden y desarrollan sus habilidades de lecto-escritura en inglés, dejando de lado las barreras socioeconómicas que limitan a este tipo de poblaciones en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua.

- El enfoque por tareas utilizado para la pedagogización de la información y del contenido, contribuyó a que la cartilla fuera dinámica, divertida, interactiva, siempre estableciendo una serie de objetivos y contenidos lingüísticos y sociales, a través del planteamiento de tareas comunicativas y lingüísticas para desarrollar una tarea final que lograra la aplicación de ambas desarrollando las habilidades de lecto-escritura. La organización por actividades para cumplir una tarea final en cada sección permitió que la cartilla tuviera un camino trazado aumentando progresivamente la dificultad de los ejercicios, para garantizar el esfuerzo del aprendiente y el entendimiento cronológico y ordenado de la temática.
- Gracias a las herramientas de recolección de datos se determinaron aspectos relevantes con relación a las necesidades de los aprendientes, a sus condiciones de vida, a sus oportunidades y a sus expectativas, los cuales direccionaron las decisiones, tanto editoriales como pedagógicas del material.
- Después de realizar cuestionarios para conocer dichos aspectos, se concluyó que el producto debía ser pensado y desarrollado para entornos abiertos de enseñanza, no para un salón de clase, teniendo en cuenta algunos aspectos de la población, como por ejemplo: la falta de motivación de los jóvenes para aprender la lengua, evidenciada en sus clases de inglés en el colegio; la condición de libertad al poder decidir si utilizar el material o no, sin sentir imposición u obligación de hacerlo, como pasaría si fuera parte de la clase; los estereotipos y prejuicios entorno al movimiento Hip-Hop, en muchas ocasiones errados, que lo alejan de la academia y frenan su aceptación dentro de la pedagogía tradicional.
- Se replanteó la idea de financiar el producto de manera autogestionada, pues al intentar llegar a una parte significativa de la población, debe realizarse un tiraje de aproximadamente 200 ejemplares y para lograr entregarlos de manera gratuita a los jóvenes debe encontrarse un financiamiento más sostenible y fijo; dicha inversión se queda corta para los alcances de la autogestión en Bogotá actualmente. Por lo anterior, se determinó la búsqueda y participación en eventos, festivales y demás espacios, como estrategia de marketing para promover el material, e intentar abrir campo poco a poco en el mercado de la escena Hip-Hop para lograr su distribución

en tiendas de ropa y accesorios, estudios de grabación, colectivos y demás espacios frecuentados por este tipo de jóvenes.

- El Movimiento Hip-Hop es considerado por los jóvenes como parte importante de sus vidas, por lo tanto, fue posible utilizarlo como factor mediador para fomentar la educación y el gusto real por el aprendizaje de inglés, al ser entendido como mucho más que música, como un movimiento de gran impacto cultural, social, político, económico y artístico, con un gran potencial pedagógico, gracias a su historia, sus prácticas, sus ideales y, sobretodo, su impacto y acogida en los jóvenes bogotanos.

RECOMENDACIONES

1. La mayoría de trabajos encontrados con relación al Hip-Hop y su acercamiento al campo de la pedagogía se quedan en proponer, pero sería interesante poder aplicar alguna de esas propuestas ya existentes y tratar de determinar sus alcances.
2. El imaginario colectivo sobre el Movimiento Hip-Hop, especialmente dentro del ámbito académico, está determinado, en muchos casos, por información tergiversada, prejuicios y estereotipos negativos que actúan como una fuerte barrera que frenan su aceptación en el campo de la pedagogía.
3. Entender y analizar el Hip-Hop como un movimiento cultural que abarca muchos aspectos de la vida, que tiene una historia y una razón de ser, sin perpetuar la visión reduccionista de encasillarlo como un género musical o un tipo de baile. Este movimiento, debido a su impacto y sus alcances, ha logrado entrar poco a poco en la industria editorial, pero es necesario ampliar y fomentar su inclusión, con el fin de realizar propuestas innovadoras que den paso a las publicaciones de contenidos alternativos que permitan educar sobre Hip-Hop.

4. El Hip-Hop es solo una de las tantas manifestaciones culturales relacionadas con el arte que tienen potencial pedagógico, no solo en el campo del aprendizaje de lenguas, sino de múltiples disciplinas más; pero que, especialmente, contribuyen en el libre desarrollo de las personalidades de los jóvenes.

5. Trabajar por realizar más materiales “antieconómicos” enfocados en poblaciones vulnerables, pero teniendo en cuenta sus necesidades específicas, gustos y preferencias para determinar el factor motivador de cada población.

BIBLIOGRAFÍA

- Abarca, R. U. (2015) La construcción social de la realidad. Valparaíso.
- Aguilar, A. (2017) El hip hop en Colombia (una breve historia). Extraído de: <https://www.radionica.rocks/noticias/el-hip-hop-en-colombia-una-breve-historia>
- Aguila, A. (2017^a) ¿Nacimos varones?: Entre rimas y golpes haciéndose hombre Hip Hopper en la ciudad de Bogotá. Extraído de: [https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/312/1/DDA-spa-2017-%C2%BFNacimos varones%3F%3A Entre rimas y golpes haci%C3%A9ndose hombre Hip Hopper en la ciudad de Bogot%C3%A1.pdf](https://bdigital.uexternado.edu.co/bitstream/001/312/1/DDA-spa-2017-%C2%BFNacimos%3F%3A%20Entre%20rimas%20y%20golpes%20haci%C3%A9ndose%20hombre%20Hip%20Hopper%20en%20la%20ciudad%20de%20Bogotá.pdf)
- Adjapong, E. y Emdin C. (2015) Rethinking Pedagogy in Urban Spaces: Implementing Hip-hop Pedagogy in the Urban Science Classroom en *Journal of Urban Learning Teaching and Research*, 2015 Vol.11 (pp. 66-77.) Columbia University
- Alcaldía Mayor de Bogotá (2015) Historia del Hip-Hop en Bogotá. Democracia Cultural y Nuevas Ciudadanías. Primera Edición. Bogotá D.C
- Alim, H. S. (2007) Critical hip-hop language pedagogies: Combat, consciousness, and the cultural politics of communication. *Journal of Language, Identity, and Education*.
- Alim, H. S. (2009) Intro: Straight outta Compton, straight aus München: Global linguistic flows, identities, and the politics of language in a global Hip Hop nation.
- Anderson, T. y Garrison, D. (1998) Learning in a networked world: new roles and responsibilities. In C. Gibson (ed.) *Distance Learners in Higher Education: Institutional Responses for Quality Outcomes* Madison Wisconsin: Atwood Publishing.
- Arnold, J. (Ed.). (1999). *Affect in language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Asante, M. K. (2008). *It's bigger than Hip Hop. The rise of the post Hip-Hop generation*. Nueva York: St. Martins Griffin.
- Ausubel, D.P. (1968) *Educational Psychology: A Cognitive View*. New York: Holt, Rinehart y Winston.
- Azarnoosh, M., Zeraatipshe, M., Faravani, A. y Reza Kargozari, H. (2016) Problemas en el desarrollo de materiales. Sense Publishers. Extraído de: <https://www.sensepublishers.com/media/2721-issues-in-materials-development.pdf>
- Barriga, Juan S. (2015). Hip Hop por la Paz. Extraído de: <http://www.revistaarcadia.com/musica/articulo/afrika-bambaataa-participo-cumbremundial-arte-cultura-paz/41819>consultado el: 14/06/2015.
- Bennett, A. y Peterson, R. (2004). *Music Scenes: Local, Translocal, and Virtual*. Nashville: Vanderbilt University Press.

- Benson, P. y Voller, P. (1997) Introduction: autonomy and independence in language learning. In P. Benson and P. Voller (eds) *Autonomy and Independence in Language Learning* (pp. 1-17). Harlow, Essex: Addison Wesley Longman.
- Bourdieu, P. (1991), *Language and Symbolic Power*, París, Seuil/Points. Extraído de: https://monoskop.org/images/4/43/Bourdieu_Pierre_Language_and_Symbolic_Power_1991.pdf.
- Brinton, D. (2003). Instrucción basada en contenido. En Nunan, D. (Ed.), *Practical English Language Teaching*. McGraw-Hill Contemporary.
- Bucholtz M (2011) *White Kids: Language, Race, and Styles of Youth Identity*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cadena, M. H. (1984) *Cartilla Autoformativa. ¿Qué son? ¿Cómo se hacen?* Cefad-SENA. Extraído de: https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/11404/3039/2/que_son_como_hacen.PDF
- Calvo Buezas, T. (1989). *Los racistas son los otros: Gitanos, minorías y Derechos Humanos en los textos escolares*. Madrid: Editorial Popular.
- Castiblanco, G. (2005). RAP y prácticas de resistencia: una forma de ser joven. Reflexiones preliminares a partir de la interacción con algunas agrupaciones bogotanas. *Tabula Rasa*, (3), 253-270. Extraído de: <http://revistatabularasa.org/numero-3/castiblanco.pdf>
- Cembrano, S. (2017). 'Hip hop': la revolución que nació en una fiesta de barrio. Extraído de: <http://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/historia-y-evolucion-del-hip-hop-141292>
- Chang, J. (2005). *Can't stop, won't stop. A history of the HIP-HOP generation*. Nueva York: Picador.
- Corbel, C. (1985). The "Action Sequence" approach to course design. *Prospect* (pp. 73–80.)
- Crook, C. (2001). The Social Character of Knowing and Learning: Implications of Cultural Psychology for Educational Technology. *Journal of Information Technology for Teacher Education* 10 (pp. 19-36.)
- Crystal, D. (2001). *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press
- Cuestas, A. y Valotta, M. (2011). *Alumnos y docentes 2.0: Interacción y multimodalidad en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Universidad Nacional de La Plata: Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Escuela de Lenguas.
- Dalton-Puffer, C. (2007). *Discourse in content and language integrated learning (CLIL)*
- Daniels, H. (2001). *Vygotsky and Pedagogy*. London: Routledge.

- Dreyer, C., Bangeni, N. and Nel, C. (2005) A framework for supporting students studying English via a mixed-mode delivery system. En *Distance Education and Languages: Evolution and Change* (pp. 92-118). Clevedon: Multilingual Matters
- Emdin, C. (2010). Science education for the hip-hop generation. Rotterdam: Sense Publishers. Extraído de: <https://www.sensepublishers.com/media/1245-urban-science-education-for-the-hip-hop-generation.pdf>
- Estaire, S. y Zanon J. (1994). *Planning Classwork: A Task-based Approach*. Oxford: Macmillan Heinmann
- Gardner, D. (2007) Integrating self-access learning into an ESP course. en D. Gardner (ed.) *Learner autonomy 10: Integration and Support* (pp. 8-32). Dublin: Authentik
- Gill, S. (2000). Against dogma: a plea for moderation. *IATEFL Issues*, 154: 18–19. Extraído de: <http://www.thornburyscott.com/tu/gill.htm>
- Gómez, S. C., y Mendieta, E. (1998). *Teorías sin disciplina (Latinoamericanismo, poscolonialidad y globalización en debate)*. México D.F., México.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: Sage Publications.
- Haslam, A. (2006). *Book Design*. Extraído de: https://books.google.com.co/books?id=Ri63jEKPfgC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Hill, M. L. (2009). *Beats, Rhymes, and Classroom Life: Hip-Hop Pedagogy and the Politics of Identity*. Teachers College Press.
- Hodge, B. y Kress, G. (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity
- Hutchinson, T., & Waters, A. (1987). *ESP: A learning centred approach*. Cambridge: Cambridge University Press
- Jaffe, R. (2014) Hip-Hop and Urban Studies. *International Journal of Urban and Regional Research* 38(2): 695-699. Extraído de: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/pdf/10.1111/1468-2427.12090>
- Kitwana, B. (2002). *The Hip Hop generation. Young blacks and the crisis in american-american culture*. Estados Unidos: Basic Civitas Books.
- Kress, G. R., y Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. London: Edward Arnold. Extraído de: (<http://www.redalyc.org/pdf/352/35248852017.pdf>)
- Laverty, C. (2001). *Resource-Based Learning*, Ontario: Queen's University, Kingston. Extraído de: <http://stauffer.queensu.ca/inforef/tutorials/rbl/index.htm>
- Maley, A. (2014). Taking a chance on chance. *Folio*, 16 (pp. 40–44.)

- Marsh, D. (1994). Content and Language Integrated Learning. *University of Jyväskylä* . Finland.
- McCoy, M. (1999). *Black Picket Fences: Privilege and Peril among the Black Middle Class*. Chicago: Chicago Press.
- Mejía, A., Colmenares, S., y Tejada, H. (2006). "*Empowerment. Empoderamiento y Procesos de Construcción Curricular bilingüe*". Universidad del Valle ISBN: 9586705242, Bogotá.
- Mejía, A. M., Hornberger, N. y Baker, C. (2002). *Power, prestige and bilingualism: International perspectives on elite bilingual education*. University of Pennsylvania. Philadelphia: USA: Multilingual Matters LTD.
- Mejía, A., Ordoñez, C. y Fonseca, L. (2006). *Estudio Investigativo sobre el estado actual de la educación bilingüe (inglés- español) en Colombia*.
- Merino, L. (2013) El Hip-Hop como herramienta socioeducativa durante la adolescencia. Universidad de Valladolid (España) Extraído de: https://nanopdf.com/download/tfg-g-1283pdf_pdf
- Paul, R. (1990). Towards a new measure of success: developing independent learners. *Open Learning* 5 (1), (pp.31-38). Extraído de:
- Richards, J.C. y Rodgers, T.S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Romero, N. E. (2015) El libro de texto como objeto de prácticas de editores y docentes. *Foro de Educación*, 13(19), 357-379. doi: <http://dx.doi.org/10.14516/fde.2015.013.019.016>
- Tejerina Vargas, V. (2014) "No somos rebeldes sin causa, somos rebeldes sin pausa": raptivismo : construyendo prácticas de ciudadanía artístico cultural, interculturalidad y educación desde el movimiento hip hop de El Alto y La Paz. UMSS, Universidad Mayor de San Simón. La Paz, Bolivia. Extraído de: <https://searchworks.stanford.edu/view/10772044>
- Nation, I. y Newton, J. (2009). *Teaching ESL/EFL listening and speaking*. Abingdon: Routledge.
- Ogalde Careaga, I. y Bardavid Nissim, E. (1997) *Los materiales didácticos. Medios y recursos de apoyo a la docencia*, México, Trillas.
- Osorio, E. (2017) El Hip Hop Celebra 21 Años De Festival En Bogotá. Extraído de: <http://hiphopalparque.gov.co/el-hip-hop-celebra-21-anos-de-festival-en-bogota>
- Pennycook, A. (2001) *Lingüística Crítica Aplicada*, Mahwah, NJ, Lawrence Erlbaum Associates.
- Pennycook, A. (2006) *Global Englishes and Transcultural Flows.*, *Applied Linguistics*, Volume 30, Issue 2, 1.

- Publimetro (2013) Así se vivió Hip Hop al Parque 2013. Extraído de: <https://www.publimetro.co/co/loultimo/2013/10/28/fotos-asi-se-vivio-hip-hop-parque-2013.html>
- Quang, V. D. (2007). *Critical Applied Linguistics: Concerns and Domains*. Disponible en: http://tapchi.vnu.edu.vn/nn_1_07/bai%203.pdf
- Quijano, A. (1998) ¡Qué tal raza! *Familia y Cambio Social*.
- Rocha, J. D. (2009). Sondeo de opinión de algunos docentes de inglés del distrito del proyecto dicabi (distrito capital bilingüe) en relación con el desarrollo profesional docente. Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá.
- Rogovsky, C. (2017). *Del oficio de editar*. Extraído de CAMPOS: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/52588/Documento_completo_.pdf?sequence=1
- Rowntree, D. (1997). *Making Materials Based Learning Work: Principles, Politics and Practicalities*, London: Kogan Page, Open and Distance Learning Series.
- Sanchez, A. (2004). The Task-based Approach in Language Teaching. IJES, vol. 4 (I), pp. 39-71. Universidad de Murcia. Extraído de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1072205.pdf>
- Silva Ros, M. (2006). La enseñanza del inglés como lengua extranjera en la titulación de Filología inglesa. Universidad de Málaga, Servicio de Publicaciones. Extraído de: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/2590?show=full>
- Sharpe, L., & Gunther, I. (2005). *Manual de edición literaria y no literaria*. Extraído de Librería: <https://books.google.com.co/books?id=q0lnGsk8XmwC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Shohamy, E. (2006). *Language Policy: Hidden Agendas and New Approaches*. London: Routledge.
- Spelleri, M. (2002). From lessons to life: Authentic materials bridge the gap. *ESL Magazine*, 5 (pp. 16–18.)
- Stahl, G. (2013). Teorías de la cognición en el aprendizaje colaborativo. Extraído de: <http://gerrystahl.net/pub/clhandbook.pdf>
- Tomlinson, B. (2012). *Materials development in language teaching* (Revised ed.) Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomlinson, B. (2012). State of the art review: materials development for language learning and teaching. *Language Teaching*.

- UNESCO (1992) Metodologías y técnicas específicas para la formulación y evaluación de proyectos en la esfera de la educación. Módulo 1: Guía de proyectos. Extraído de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0009/000929/092948so.pdf>
- UNESCO (2011) Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA). Extraído de: <http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232986s.pdf>
- Wajnryb, R. (1996). Death, taxes and jeopardy: Systematic omissions in EFL texts, or why life was never meant to be an adjacency pair. ELICOS Conference Proceedings, Sydney, Australia
- Wayne, A. (2005) Fresh out of school: Rap music's discursive battle with education. *The Journal of Negro Education* (pp. 210-220). Howard University School of Education
- Williams, M. y Burden, R.L. (1999): *Psicología para profesores de idiomas. Enfoque del constructivismo social*. Cambridge University Press.
- White, C. (2007). Autonomy, independence and control: mapping the future of distance language learning. In D. Gardner (ed.), *Learner autonomy 10: Integration and Support* (pp. 56-71). Dublin: Authentik.
- Wright, V. (2005). Independent learning. In J. Coleman and J. Klapper (eds), *Effective Learning and Teaching in Modern Languages* (pp. 133-141). London: Routledge.

ANEXO 1

ENTREVISTA #1

Sergio Reina

Edad: 25 años

Licenciado en lenguas modernas de la Pontificia Universidad Javeriana

Profesor de Inglés en el SENA

1. ¿De qué estratos sociales son en la mayoría tus estudiantes? ¿Conoce sus condiciones de vida?

En un 95% son de estratos 1,2 y 3. Sí conozco sobre sus condiciones, procuro conocerlos bien para saber por dónde entrarles. Sé que sus responsabilidades familiares son altas, el dinero no es mucho, los barrios donde viven son peligrosos, en su mayoría trabajan para estudiar y estudian para tener un mejor trabajo, hay muchas madres solteras. En conclusión son jóvenes con muchos problemas, pero con ganas de aprender.

2. ¿Cómo responden sus estudiantes en las clases de inglés?

En la mayoría de clases están activos porque yo hago muchas actividades, trato de llevarles cosas nuevas todos los días, pero uno se da cuenta de que hay algunos que no disfrutan la clase, no les gusta la lengua, les queda difícil o están ahí sentados solo por cumplir con el requisito.

A veces llevo actividades alternativas para motivar a los jóvenes y demostrarles que el inglés es interesante, fácil y necesario.

3. ¿Qué factor considera determinante para que los aprendientes se sientan cercanos a la lengua meta (inglés)?

A la hora de enseñar es importantísimo crear una relación emocional de los estudiantes con la lengua porque es lo que los va a motivar a seguir su proceso y a llevarlo a contextos de su cotidianidad o de sus planes de vida. Si se enseña lo mismo de la misma manera a todos los estudiantes en diferentes contextos no se va a lograr una conexión real y un incentivo genuino porque no todos los estudiantes son iguales o aprenden bajo los mismos principios. El inglés es muy difícil para mucha gente y en este tipo de contextos en los que se le percibe como más alejado a las condiciones de vida de estos jóvenes por sus situaciones económicas o responsabilidades contextuales; es muy difícil lograr que se motiven y quieran avanzar en su

proceso y experiencia con la lengua por sí mismos.

4. ¿Cómo logra acercar esa lengua a las realidades de los estudiantes?

Yo trato en mis clases de hablar mucho con ellos, de preguntarles sobre sus intereses y gustos para conocerlos mejor y poder diseñar las actividades con base en sus respuestas. Por lo general escogemos temas de música, arte, cultura general. Cuando el tema es de su agrado, los resultados son mejores; los trabajos que presentan tienen más dedicación, se interesan por ampliar y profundizar en el tema y así me doy cuenta de que llevarlos por el camino de sus gustos y conocimientos es clave para que desarrollen su gusto por la lengua, por más difícil que les parezca o por más lento que sea el proceso. Yo sé que poco a poco van a entender todo lo que el inglés puede ofrecer.

5. ¿Ha podido identificar algún interés común arraigado en tu grupo de aprendientes?

Claramente, como dije antes, los temas que he podido identificar que priman en jóvenes de estos estratos sociales son los relacionados con música, arte, política y problemáticas sociales; ellos tratan de hablar de sus vidas, de exponer sus puntos de vista y de hacer críticas evidenciar sus contextos y reflejar sus experiencias y saberes. Creo que se sienten más cómodos al hacerlo así, porque no son temas forzados, ni monótonos; ellos tienen la libertad de compartir y comenzar a trabajar desde temas que les llamen la atención y los motiven a expresarse.

6. ¿Has utilizado alguna vez el Hip-Hop como herramienta para enseñar inglés en tus clases?

Es raro porque precisamente en mi clase de hoy hicimos una actividad con una canción de Rap en inglés, les traduje un párrafo de la canción y ellos reconocían la melodía y se la aprendieron muy rápido.

Muchos de mis estudiantes son fanáticos del Hip Hop, esta escena representa estratos de bajos recursos y zonas con muchos problemas,

es como el arte del gueto y esto hace que los estudiantes tengan mucha afinidad a la hora de realizar las actividades, así pueden sentir ese vínculo emocional para aprender la lengua; creo que es un puente tremendo para este proceso. Lo he utilizado un par de veces y me ha funcionado muy bien, he tratado de diseñar actividades relacionadas y los estudiantes quedan contentos y hasta me proponen nuevos temas relacionados.

7. Como docente, ¿crees que estos jóvenes estarían interesados en leer y trabajar con una cartilla auto-formativa de enseñanza de inglés y Hip-Hop al mismo tiempo?

Con certeza absoluta, porque muchos de los jóvenes me lo proponen como tema y me preguntan y se les nota la inquietud de aprender más y de poder explotarlo en las clases y en sus experiencias de aprendizaje. Creo que es muy factible porque en verdad el rap es un género muy poético, de palabras, palabras y palabras,

eso permite hacer muchas cosas para enriquecer el proceso.

He visto que el Hip Hop funciona muy bien con esta población porque se relaciona directamente con sus formas de vida y contextos cotidianos y si los jóvenes ven reflejado esto en un material, el incentivo y el beneficio será cada vez mayor. Podrán ver que también hay materiales para ellos y que no están obligados a aprender con los mismos libros de siempre.

8. Si se desarrollara un material como el descrito anteriormente, el cual fuera de libre uso y distribución, considerarías utilizarlo como herramienta de apoyo para tus clases en otros contextos, formales o informales?

Obvio, quisiera utilizar más actividades relacionadas con el rap, es innegable en estos contextos la influencia de esta escena en los jóvenes. Y al no ser tan conocedor del tema, creo que un material de uso libre sería una idea muy incentivadora para los docentes a realizar más materiales similares especializados en un grupo específico de estudiantes.

ANEXO 2

ENTREVISTA # 2

Beatriz Cano Aguillón

Edad: 54

Licenciada en lenguas de la Universidad de Maryland

1. ¿En qué contextos ha dictado clase?

Desde que comencé mi carrera profesional me he inclinado a enseñar a jóvenes adolescentes, las circunstancias siempre se dieron para que enseñara en grados de novenos para arriba o en universidades. He trabajado con instituciones públicas y privadas; he enseñado en aulas de clase, clases personalizadas y cursos libres gratuitos para jóvenes de escasos recursos.

2. Específicamente en su experiencia de enseñanza a jóvenes en contextos marginales o de escasos recursos ¿qué percepción del inglés ha detectado que tienen los aprendientes?

Creo que he identificado varias, existen muchas. En su mayoría los estudiantes creen que el inglés sirve únicamente para viajar, tener dinero, tener un buen trabajo, estudiar en una buena universidad y hacer negocios a nivel internacional. Son muy pocos los conscientes del alcance del inglés en muchos aspectos de la vida. He detectado que muchos de ellos se cierran a las ideas de beneficios económicos y del éxito profesional que puede generar el aprender la lengua, pero no exploran cómo su aprendizaje podría ayudar a construir su pensamiento crítico, acceder a mucha más información y conocer el más allá de otras culturas, saberes y demás.

También he identificado que los estudiantes consideran el inglés como difícil de aprender, les asusta el cambio al pronunciar, les da pena equivocarse y les aburre la monotonía de las temáticas que giran en torno a la enseñanza de inglés tradicional.

3. ¿Cómo cree que se puede modificar estas percepciones generalizadas sobre el inglés?

Pienso que como educadores tenemos la responsabilidad social de modificar esas percepciones que cierran las posibilidades de estos jóvenes de aprender la lengua; no importa que sea en unas cuantas mentes, pero es importante aportar el granito de arena a que los jóvenes abran su mente y exploren la lengua como quieran.

En lo personal, considero que el trabajo de modificar estos prejuicios es de los docentes, creo que desde el material que se utiliza, el manejo del discurso, las actividades propuestas, hasta la forma de evaluar deben estar planteadas para la población específica en la que se piensen aplicar porque los estudiantes necesitan la personalización de la lengua, lo que quiere decir que si se les brinda algo diferente a lo que han percibido de la lengua, algo de su agrado, si se despierta esa curiosidad, ellos van a lograr abrir sus mentes y entender que el inglés puede ir mucho más lejos de lo que pensaban.

4. ¿Qué alternativas ha aplicado en sus clases para motivar a los estudiantes y contribuir a su progreso en el aprendizaje de la lengua?

La verdad siempre he sido una profesora muy fresca, me encanta trabajar con jóvenes y he tratado siempre de sacarlos de la frustración de no saber inglés o de no haber aprendido nunca en el colegio. Soy muy flexible con ellos, tengo en cuenta sus ideas e intereses, trato de que propongan cómo quisieran recibir las clases, qué dinámicas le llaman la atención, de qué les gustaría saber más y así.

He aplicado muchas estrategias que me hubiera gustado haber recibido en mi proceso de aprendizaje desde el colegio; yo les permito ser libres y trato de desarrollar la confianza en sí mismos, de que les guste la lengua y de que se motiven a seguir el proceso a pesar de terminar el curso. Yo trato de llevarlos a dar paseos por la ciudad, actividades en grupo en las que todos tienen derecho de opinar y proponer; diseño actividades con invitados, les pongo canciones, hago juegos, les doy la libertad de que escojan los temas que quieren trabajar en exposiciones o presentaciones.

5. ¿Qué factores considera determinantes al enseñar inglés a jóvenes de contextos o condiciones de vida vulnerables?

Creo que lo más determinante es entenderlos y no juzgarlos; comprender sus condiciones de vida, sus procesos y encontrar la manera de lograr que encuentren comodidad con la lengua

y se sientan seguros en el ambiente de aprendizaje en el que se encuentren. Desde mi experiencia puedo decir que es fundamental que los materiales que se utilicen estén relacionados con las vivencias de los jóvenes, preferiblemente, con temáticas de su interés y actividades que realicen en su diario vivir. Considero fundamental conocer a los jóvenes, saber qué les gusta y qué no, saber qué quieren aprender y en qué les gustaría ampliar sus conocimientos; para mí, es fundamental lograr conectar con los aprendientes, lograr que la relación con la lengua, con el material, con el docente y con los compañeros, si los hay, sea armoniosa y cómoda, lograr que el espacio destinado para aprender la lengua meta, ya sea en un aula, en un parque o en una casa, se convierta en un espacio de refugio y no de castigo y tortura.

6. ¿Por qué cree que los jóvenes de contextos vulnerables y de escasos recursos económicos no adquieren el nivel de lengua (B2) establecido por el Ministerio de Educación al salir del colegio?

Creo que esta situación es generada por muchas razones y no es injustificado que se presente en jóvenes de escasos recursos económicos y situaciones de vulnerabilidad.

En primer lugar considero que no existen las opciones suficientes para que estos jóvenes puedan acceder fácilmente al aprendizaje de la lengua; en los colegios distritales escasamente se dedican 4 horas semanales, cada una de 45 minutos, a la clase de inglés, por lo tanto, el espacio de práctica es muy limitado. En segundo lugar, los materiales a los que tienen acceso son igualmente limitados, estos jóvenes tienen acceso a los libros y diccionarios utilizados en sus clases de inglés y ese es todo el contacto que tienen con la lengua y, al no contar con los suficientes recursos para comprar materiales extra, o pagar cursos en institutos o profesores particulares, el aprendizaje autónomo resulta casi imposible al no poder

acceder a ninguna herramienta a parte de las brindadas en el aula.

Además creo que se les excluye socialmente de las posibilidades de aprender la lengua y eso crea unas barreras internas que no les permite desarrollar un gusto e interés; ellos se sienten alejados de los beneficios y la utilidad de la lengua al estar enfocada en su función de competencia laboral y crecimiento económico, pues en sus vidas no lo ven posible ni real. Se debe comenzar por des estereotiparlos, juzgarlos y marginarlos de la educación y del inglés.

7. ¿Qué opina de la propuesta de diseñar un módulo de cartillas auto formativas gratuitas con contenido base de Hip Hop para contribuir al proceso de aprendizaje de inglés de estos jóvenes?

Creo que es una alternativa acertada, coherente con los contextos de los jóvenes, pues a ellos les gusta mucho la música y sé que por ejemplo el rap en general está muy arraigado en la vida de estos jóvenes. Además, el hecho de que sea gratuita y fomente el aprendizaje de una lengua logra que sea un material innovador realmente elaborado para la educación de los jóvenes; ellos saben apreciar un buen material diseñado bajo la mirada de sus vidas y sobre todo de fácil acceso.

8. Si se desarrollara un material como el descrito anteriormente, el cual fuera de libre uso y distribución, considerarías utilizarlo como herramienta de apoyo para tus clases en otros contextos, formales o informales?

Por supuesto que sí, lo utilizaría porque me gusta experimentar, trato siempre de sorprender a mis estudiantes y sé que con este material podrían surgir buenas reacciones dentro y fuera del aula. Me atrevería a implementarlo, así fuera como un material adicional o de apoyo para reafirmar que los jóvenes necesitan sentirse parte de la lengua y un material puede ser una alternativa para involucrarlos.

ANEXO 3

ENTREVISTA #3

Kriska Peña

Edad: 24

Estudiante de derecho y miembro del colectivo Hip Hop: la Familia Ayara.

1 ¿Qué es y a qué se dedica la Familia Ayara?

La Familia Ayara es un colectivo Hip Hop que nació hace más de 20 años acá en Bogotá por la influencia de los hiphoppers de los años 90's en Estados Unidos; este colectivo fue desarrollado para los jóvenes y su libertad de expresión. Desde hace ya 15 años la organización ofrece talleres artísticos gratis para niños, adolescentes y adultos, de todas las clases sociales; se trata de promover la relación entre el arte, el Hip Hop y la paz. Hay talleres de breakdance, graffitti, rimas, baile, beat box, entre otros.

2. ¿Qué clase de público asiste a los talleres?

Principalmente son niños y jóvenes, entre 8 y 20 años. La mayoría son personas de estratos 1,2 y 3 que les gusta el Hip Hop y el arte y ven en la Familia Ayara la posibilidad de aprender. También dictamos talleres en otras ciudades y en algunos municipios para expandir el aprendizaje del Hip Hop.

3. ¿Cómo es la actitud y actividad de los jóvenes en los talleres?

Bueno, estos talleres funcionan y son diferentes porque ofrecen lo que a los jóvenes les gusta hacer y ven la oportunidad de aprender mucho más sin pagar nada. Su actitud siempre es buena, porque a diferencia de un colegio o un instituto, no están obligados a nada, ellos están tomando el taller porque quieren y su interés por estar ahí es verdadero. Se trata también de fomentar la búsqueda de sus talentos y que ellos descubran en qué son buenos y cómo quieren desarrollar ese "don", por eso siempre quieren aprender más, siempre tienen preguntas, siempre participan y tratan de practicar con los compañeros. Al querer estar tomando los talleres, al hacerlo por voluntad

propia, se vuelven muy disciplinados, casi nunca faltan y tratan de repasar y repasar lo aprendido.

4. ¿Cómo ha sido tu experiencia con los jóvenes en barrios marginales?

Yo dicto talleres para aprender a rimar, a cantar, a componer y es algo que amo hacer, es mi vida; soy artista y me gusta compartir lo que sé. Creo que el Hip Hop que llevo conmigo ha sido producto de lo que he aprendido en los talleres que dicto, uno aprende mucho de la vida de los jóvenes.

Mi experiencia con estos chicos ha sido muy gratificante y me ha encantado; ellos valoran mucho el hecho de que uno esté ahí enseñándoles algo nuevo, algo que les interesa y uno siente ese aprecio, por eso la experiencia siempre fluye bien porque es un espacio destinado para ellos y logran sentirse en su entorno natural, en el entorno del Hip Hop.

5. ¿Considera que el Hip Hop puede servir para enseñar otras disciplinas o saberes, que no pertenecen propiamente al movimiento, a jóvenes de estratos 1,2 y 3? Como por ejemplo inglés.

Creo que sí puede servir, porque acá lo importante es que el tema sea de su interés, que les guste y los motive a comprenderlo y estudiarlo. Entonces por ejemplo, yo no sé inglés, pero si me fueran a enseñar, no como en el colegio con los verbos aprendidos de memoria y hablando de Juan Pablo Montoya o de Edgar Allan Poe, sino hablando y aprendiendo de Hip Hop yo me animaría a aprender. Por eso creo que si a los jóvenes les gusta el Hip Hop y lo adoptan como parte de sus vidas, siempre van a querer aprender algo más al respecto, sea en clase de inglés, de matemáticas o de sociales, mientras aprendan de lo que les gusta.

ANEXO 4

ENCUESTA #1

ENCUESTA ENSEÑANZA DE INGLÉS Y HIP HOP

*Obligatorio

¿En qué localidad vives?

Tu respuesta _____

De uno a diez ¿qué tanto te gusta el inglés? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NO ME GUSTA ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ME GUSTA MUCHO

¿Cuántas horas de inglés tienes a la semana en el colegio?

- 2 horas
 4 horas
 6 horas

¿Tienes contacto con el inglés fuera de la clase? *

- Sí
 No
 A veces

¿Cómo tienes contacto con el inglés fuera del salón?

- Programas y canciones en inglés, con o sin subtítulos
 Redes sociales
 Libros en inglés
 Materiales extraclase en inglés
 Medios de comunicación impresos
 Otros

¿Qué materiales utilizas en tu clase de inglés? *

- Diccionarios
 Libro de texto
 Guías adicionales
 Libros (diferentes al libro de texto)
 Medios de comunicación impresos
 Material audiovisual
 Otros

¿Te gusta tu clase de inglés? *

- Sí
 No
 Más o menos

Si tu respuesta fue NO o MÁS O MENOS, escoge las principales razones que justifiquen tu respuesta *

- Es monótona.
 Los materiales y contenidos no son interesantes.
 Los temas son difíciles, solo gramática.
 No entiendo las explicaciones.
 Es aburrida.
 Otra

¿Crees que es necesario aprender inglés? *

- Sí
 No
 Más o menos

¿Para qué crees que te puede servir aprender inglés? *

- Tener más oportunidades en la vida.
 Aplicar a mejores ofertas de trabajo.
 Viajar por el mundo y conocer otras culturas.
 Tener más prestigio social.
 Acceder a más información.
 Graduarme y estudiar en una universidad.
 Otro: _____

¿Cómo preferirías aprender inglés?

- Con la metodología y los contenidos tradicionales utilizando el libro de texto.
 Con contenidos relacionados con tu vida, gustos y preferencias; utilizando materiales alternativos.

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre? *

- Salir con amigos.
 Leer (novelas, crónicas, historia, artículos, etc)
 Ver televisión o series.
 Escuchar música.
 Ir a conciertos y toques.
 Pasar tiempo en familia.
 Prácticar algún deporte.
 Arte de algún tipo.
 Otro: _____

¿Qué tipo de música te gusta más? *

- Rock
 Rap
 Metal
 Punk
 Pop
 Otro: _____

Para ti ¿Qué es el rap? *

- Un género musical
 Un movimiento artístico y cultural
 Una cultura urbana
 Una expresión artística del Hip Hop
 Un estilo de baile
 Un estilo de vida
 Otro: _____

¿Crees que el Hip Hop y el rap son diferentes? *

- no, para mí son lo mismo.
 no, los dos son tipos de música.
 sí, son dos cosas totalmente diferentes.
 sí, son diferentes, pero están muy relacionados.

¿Crees que el Hip Hop es más que música? *

- Sí
 No
 No sé

¿Te gustaría aprender más sobre Hip Hop? *

- Sí
 No
 Me da igual

¿Qué temas te gustaría profundizar al respecto? *

- Su historia, nacimiento y establecimiento como movimiento Hip Hop.
 La vida de artistas y personajes importantes.
 Su prácticas artísticas: Breakdance, Djing, Mcing (rap) y Graffiti
 Géneros, subgéneros y componentes musicales.
 Datos curiosos
 Bases ideológicas e influencias para el establecimiento como movimiento Hip Hop.
 Estética y moda Hip Hop.
 Hip Hop alrededor del mundo.

¿Te gustaría aprender sobre estos contenidos en tu clases de inglés? *

- Sí
 No
 Me da igual

¿Crees que tu aprendizaje de inglés sería más fácil si utilizaras contenidos de tu interés y gusto? por ejemplo el Hip Hop *

- Sí, creo que me interesaría mucho más por aprender.
 No, creo que son dos cosas totalmente separadas.
 De pronto, si las actividades son divertidas y diferentes.

ANEXO 5

ENCUESTA #2

HIP-HOP APRENDIENDO INGLÉS

MATERIAL HIP-HOP

*Obligatorio

Dirección de correo electrónico *

Tu dirección de correo electrónico

¿En qué nivel de conocimiento y uso del idioma inglés se clasificaría? *

- Elemental
- Básico
- Intermedio
- Avanzado

¿Considera importante dominar el inglés? *

- Sí
- No
- Tal vez

Justifique su respuesta anterior.

Tu respuesta

¿Qué tanto considera usted que conoce sobre historia del Hip-Hop? *

- Mucho
- Bastante
- Poco
- Nada

¿Conoce algunas prácticas artísticas o estéticas del Hip-Hop? *

- Sí
- No

Si su respuesta anterior fue Sí, especifique qué prácticas. Haga una breve lista.

Tu respuesta

¿Considera necesario o le gustaría contar con un material enfocado en su totalidad al movimiento y cultura Hip-Hop? *

- Sí
- No

Justifique su respuesta de la pregunta anterior. *

Tu respuesta

¿Le gustaría que dicho material fuera tanto informativo con respecto al Hip-Hop, como educativo y formativo con respecto al inglés? *

- Sí
- No

¿Cuáles de las siguientes temáticas le gustaría encontrar en el presunto material? *

- Historia
- Personajes
- Ideología
- Prácticas artísticas y estéticas
- Eventos
- Canciones
- Novedades
- Otro:

Le gustaría que el material estuviera desarrollado en: *

- Inglés
- Español
- Inglés y español

Justifique su respuesta anterior en un breve párrafo. *

Tu respuesta

¿Estaría dispuesto a pagar por dicho material? *

- Sí
- No

LINK: <https://docs.google.com/forms/d/1M6oYeHhjS8iosRUwzMgFxFcKk93Puyajx4AdWODhbBw/edit>

ANEXO 6

(Cuadro de objetivos de las preguntas)

PREGUNTA	OBJETIVO	POSIBLE IMPACTO
<u>1. ¿Domina usted el inglés?</u>	Conocer el nivel de lengua del público objetivo.	Puede llegar a determinar si utilizar una o dos lenguas en la elaboración del material. (Cartilla pedagógica)
<u>2. ¿En qué nivel de conocimiento y uso del idioma inglés se clasificaría?</u>	Conocer qué tanto sabe tiene el público sobre inglés y si tienen conciencia lingüística y consciencia sobre su proceso de aprendizaje de dicha lengua.	Determinar el grado de dificultad de los contenidos utilizados en el desarrollo del material; medir qué tanto inglés utilizar y si es pertinente la mezcla con el español.
<u>3. ¿Considera importante el dominio del inglés? ¿Para qué? Justifique.</u>	Conocer las diferentes percepciones que tiene el público objetivo con respecto a la lengua que se trata de enseñar.	Saber cómo ampliar y mejorar dichas percepciones a través del material; logrando modificar estereotipos e imaginarios sobre el uso y necesidad del inglés.
<u>4. ¿Qué tanto conoce y/o le interesa el Hip-Hop?</u>	Conocer el grado de interés del público objetivo por las temáticas incluidas.	Determinar el tipo de contenidos incluido en el material. Determinar la pertinencia de la elaboración del producto.
<u>5. ¿Cómo es su relación con el Hip-Hop?</u>	Determinar hasta dónde llegan los conocimientos del público objetivo sobre el tema y si su relación con el mismo es lo suficientemente fuerte para justificar la pertinencia del producto.	Determinar el tipo de contenidos incluido en el material. Determinar la pertinencia de la elaboración del producto.
<u>6. ¿Qué tanto conoce usted sobre historia del Hip-Hop?</u>	Saber qué sabe y que no sabe el público objetivo.	Determinar la pertinencia de la escogencia de las temáticas incluidas.
<u>7. ¿Conoce algunas prácticas artísticas del Hip-Hop? Sí/ No.... Enumérelas</u>	Saber qué sabe y que no sabe el público objetivo.	Determinar la pertinencia de la escogencia de las temáticas incluidas. Llena vacíos con respecto a la información que desconocen y le interesaría conocer.
<u>8. ¿Qué personajes identifica usted como importantes en la creación y evolución de la cultura Hip-Hop? Nombre cinco.</u>	Saber qué sabe y que no sabe el público objetivo. Determinar hasta dónde llegan sus conocimientos.	Determinar la pertinencia de la escogencia de las temáticas incluidas. Llena vacíos con respecto a la información que desconocen y le interesaría conocer.

<u>9. ¿Le interesa o le ha interesado conocer la vida de algunos de esos personajes?</u>	Conocer el grado de motivación en interés sobre el tema planteado.	Determinar la pertinencia de la escogencia de las temáticas incluidas. Llena vacíos con respecto a la información que desconocen y le interesaría conocer. Satisfacer algunas necesidades del público objetivo.
<u>10. Cree usted que el impacto del Hip-Hop en Colombia es :</u>	Conocer percepciones sobre el tema en un contexto cercano, real, cotidiano de la vida de los integrantes del público objetivo.	Determinar la pertinencia de la elaboración de un producto de dichas características en el contexto colombiano.
<u>11. ¿Conoce usted alguna publicación enfocada al tema del Hip-Hop como tema principal? Sí/No ¿Cuál (es)?</u>	Conocer el estado actual de publicaciones periódicas referidas al tema de los Hip-Hop conocidas por el público objetivo.	Hacer un estudio de dichas publicaciones con el fin de llenar vacíos y/o completar lo que ya existe.
<u>12. ¿Considera necesario el acceso a información detallada sobre la cultura Hip-Hop? Sí/No ¿Por qué?</u>	Conocer el grado de interés y necesidad percibido por el público objetivo con respecto al acceso detallado de la información sobre Hip-Hop.	Justificar la elaboración del producto editorial enfocado al Hip-Hop.
<u>13. ¿Le gustaría contar con un material en el que se profundizarán algunos temas relacionados con el Hip-Hop?</u>	Conocer el grado de interés y necesidad percibido por el público objetivo con respecto al acceso detallado de la información sobre Hip-Hop.	Justificar la elaboración del producto editorial enfocado al Hip-Hop.
<u>14. ¿Le gustaría que dicho material fuera tanto informativo, con respecto al Hip-Hop, como educativo y formativo con respecto al inglés?</u>	Conocer y contar con la opinión del público objetivo con respecto al aprendizaje de otra lengua (inglés) a través de una publicación periódica.	Determinar si el producto es viable o no para la enseñanza de la lengua.
<u>15. ¿Qué temáticas le gustaría encontrar en dicho material?</u>	Conocer las opiniones del público objetivo sobre el contenido del material.	Determinar los contenidos que se incluirán.
<u>16. ¿Le gustaría que el material fuera en inglés o en inglés y español? ¿Por qué?</u>	Conocer si al público le agradaría o se le facilitaría entender la información del producto en una o dos lenguas.	Determinar en qué idioma elaborar el producto, teniendo en cuenta la enseñanza de inglés.
<u>17. ¿Estaría dispuesto a pagar por dicho material? Sí/No ¿Cuánto?</u>	Conocer la pertinencia de la elaboración del producto y si debería o no tener costo alguno.	Determinar si el producto es comercializable y aproximar costos del producto.

ANEXO 7 (Proyectos Editoriales enfocados en Hip-Hop)

Después de realizar una búsqueda con respecto a publicaciones similares a la propuesta en este trabajo de investigación, se determinó que, a pesar de que muchas tienen como temática principal el Hip Hop, no todas son de circulación impresa y, ninguna involucra el inglés más allá de las canciones que publican.

Estos fueron los proyectos editoriales encontrados:

1. DIASPORA 1520.COM
Proyecto de comunicación creado en el año 2014 en la ciudad de Bogotá, con miras a reavivar la escena Hip Hop recuperando aspectos históricos, políticos y sociales de sus prácticas y de la cultura en general. Con este proyecto se busca fortalecer y evidenciar la expansión y crecimiento del Hip Hop en Latinoamérica. Tiene como base tres pilares para el desarrollo de sus contenidos: el análisis, la opinión y la actualidad.
Objetivo: Este proyecto busca mezclar la academia con las prácticas del Hip Hop para fomentar las habilidades artísticas de los jóvenes (dj, mc, breakdance, graffiti y conocimiento) en pro de la construcción de paz, reconstrucción ciudadana, participación política, defensa del medio ambiente, derechos humanos y tolerancia a la diferencia.
Componentes editoriales: Página Web; Primera edición de revista impresa cada 4 meses; cuentan con presencia en redes sociales como instagram, facebook, twitter.
Contenidos: Dentro de los contenidos publicados se incluyen galerías de fotos, entrevistas, crónicas, columnas, programación de eventos, reflexiones, música y videos; todos en relación con el movimiento Hip Hop, sus prácticas, personajes y artistas, ideología y cultura, con el fin de promover el pensamiento crítico, vocación y compromiso para generar nuevas prácticas humanas por medio del Hip Hop.
ENLACE: http://diaspora1520.com/category/analisis-opinion/editoriales/
2. ZONA 57
Proyecto editorial creado en septiembre de 2007 en la ciudad de Bogotá, enfocado en la música, la cultura urbana, el arte y el diseño, por medio del uso de las nuevas tecnologías para ampliar el alcance de tráfico de contenidos a muchos más usuarios.
Componentes editoriales: Página Web; Radio Online; Distribución Digital de Música; Revista Impresa.
Contenidos: Dentro de sus publicaciones se encuentran podcast, videos, fotografías, noticias, series web y notas críticas y de opinión. Este proyecto se centra en temáticas urbanas relacionadas con escenas musicales, pero no específicamente con el movimiento Hip Hop.
ENLACE: http://www.zona57.com/

3. RAPSHEET

Es una revista digital creada en 1992, la cual tuvo gran acogida en su momento, tanto así que 4 años después, en 1998, logró crear un espacio de series de conferencias en Georgia- Atlanta. Es importante porque se supone que fue la primera publicación de RAP existente en la web, ya que nació con la idea de ser una comunidad virtual para información sobre cultura y vida del HIP-HOP. Hasta el año 2000 pudieron contar con full audio/video. También resulta bastante importante esta publicación sobre RAP, debido a que para el año 1995 era la única publicación de RAP 100% perteneciente a negros.

Componentes editoriales: Página Web; cuentan con presencia en redes sociales como instagram, facebook, twitter.

Contenidos: Presenta solo contenido de manera digital y tiene un buen espacio para permitir que el público o los lectores interactúen con el portal, ya sea para recibir noticias o para pasar opiniones. Los contenidos se centran en noticias cortas relacionadas con el mundo del rap norteamericano: artistas, escena, peleas, etc. Los temas tratados son siempre relacionados con el HIP-HOP, desde noticias, música, videos, novedades, historias de amor, peleas, situaciones personales, hasta problemas de drogas, de justicia o ley. Estos temas son abordados de manera muy superficial y sencilla, pues cada noticia tiene entre 2 y 3 párrafos. En cuanto a estilo, este es como neutro, tratando de imitar una noticia simple de un diario, sin tomar posición dentro de la problemática a tratar; así mismo, el tono no se escucha juvenil, sino que se puede percibir la voz de una persona algo mayor.

ENLACE: <http://rapsheet.com/>

4. ERREAPÉ

Es una publicación de origen español dedicada a proveer información acerca de la música RAP en España, aunque involucran información de raperos norteamericanos.

Componentes editoriales: Wordpress, Internet, redes sociales.

Contenidos: Los contenidos que provee la página se centran en información y noticias básicas y superficiales sobre la vida artística de algunos raperos españoles y otros norteamericanos. Los contenidos son abordados de manera súper básica, casi a manera de titular y ya; además, las noticias son muy cortas y poco explicativas.

Financiación: Organización y desarrollo de concursos (entrevistas, eventos, medios, nuevos trabajos, sorteos, videos, etc) tienen una sección dedicada a eso. Promoción y organización de eventos.

Público objetivo: Jóvenes entre 18-30 años interesados en la actualidad musical y artística del RAP.

ENLACE: <http://erreape.esy.es/es/>

5. HIP-HOP LIFE:

Es una revista digital e impresa enfocada a la distribución de información acerca del HIP-HOP y el RAP en general, ya sea, norteamericano, español o latinoamericano. Cuentan con una edición cada mes, la cual es enfocada a un artista específicamente. Así mismo, en su página web tienen 7 diferentes secciones para que el espectador conozca bien el sitio, no solo en cuanto a música, sino como marca.

Componentes editoriales: Internet, redes sociales, edición impresa. Utiliza varias herramientas para dar a conocer la información: videos, playlists, concursos, reportajes, noticias, conciertos, etc.

Contenidos: Los contenidos de esta revista son enfocados al estilo de vida de los raperos, obviamente se tratan temáticas musicales, pero no es la firma de esta publicación. Encontramos noticias de relaciones, disputas, experiencias personales, música, etc. Todo enfocado a los artistas y sus vidas. Estas temáticas son abordadas de manera informal, involucrando más la preocupación por el artista que por la música; además el tono de la publicación es un poco más juvenil e incluyente.

Financiación: Suscripción digital; Suscripción impresa; Venta de revista impresa; Publicidad digital e impresa de grandes compañías.

ENLACE: <http://hiphoplifemag.es/>

6. FUNKMAMA

Revista o portal virtual de origen español, específicamente de Madrid, la cual está enfocada en dar a conocer noticias, eventos y actualidad sobre el RAP español y el HIP-HOP nivel mundial. Funkmama es un foro, el cual cuenta con suscripciones para que los usuarios reciban información especial; resulta un lugar muy completo e incluyente, pues trata de abordar el HIP-HOP como movimiento mundial. Es interesante que la página da la opción para traducirla a 6 idiomas diferentes.

Contenido: Esta publicación aborda temas de actualidad del mundo y la cultura HIP-HOP, aborda temas de festivales, eventos y conciertos relacionados con el artista del mes. Los contenidos varían, pues se pueden encontrar noticias, videos, pequeños documentales, posters informativos, música, entrevistas, artículos de opinión, cartas o comentarios de opinión, crónicas, archivos para descargar y grupos de contacto para conocer gente con intereses similares. Estos contenidos son abordados a manera de noticias, con la seriedad que la publicación ofrece; el estilo no es muy juvenil, pues la publicación se centra en artistas y tendencias old school.

Distribución: Internet, redes sociales, canal en youtube.

Financiación: Publicidad de marcas de raperos. Publicidad y organización de eventos. Descarga de archivos y música. Suscripción al foro. Colaboración de otros portales: estación de radio, BOA música, Little Hell Frame, I Shoot people, Concursos HIP-HOP, Sam CALERO photographer, SATONE producciones.

ENLACE: <http://www.zona57.com/>

7. THE MEDIZINE

Revista digital e impresa enfocada en informar acerca del HIP-HOP comercial. Con esta publicación se trata de promocionar el trabajo de nuevos artistas, pero no artistas underground, sino artistas que hacen parte del mundo de la farándula del HIP-HOP. Así mismo, se dan a conocer algunos detalles de la vida personal de los artistas a manera de chismes.

Contenidos: Esta publicación cubre varias temáticas, desde noticias, videos, hasta mixtapes, singles, noticias nacionales, artículos de estilos de vida, artículos de opinión, problemas de pareja, problemas de tráfico y armas, etc... todo enfocado a la cultura HIP-HOP comercial estadounidense. Las temáticas son abordadas a manera de chisme de farándula, ya que la publicación no se enfoca en el progreso musical de los artistas, sino en sus vidas privadas, sus escándalos y riñas.

Distribución: Sacan una edición virtual e impresa por mes. Página web, redes sociales.

Financiación: Inversión propia en el 2009. Publicidad. Promoción de eventos. Tiraje de revista impresa. Venta de CD's.

ENLACE: <https://themedizine.com/etiqueta/im-the-one/>

8. XXL

Constituye una revista digital e impresa enfocada a profundizar en las noticias del mundo del HIP-HOP norteamericano. Su slogan es: Cold Hard HIP-HOP facts, el cual es bastante coherente con la publicación, pues casi toda la revista está hecha de pequeñas noticias o datos sobre la vida de los famosos raperos norteamericanos.

Contenido: Esta publicación abarca noticias de actualidad relacionadas con el estilo de vida, el mundo, el diario vivir, las relaciones, los problemas, los avances musicales o audiovisuales, entre otros, de los raperos comerciales o de nombre en la sociedad norteamericana. Todas las temáticas de esta publicación son abordadas de manera corta y concisa, ya que cumplen con el papel de ser "facts", es decir, datos o noticias cortas, por lo tanto, no pasan de uno o, máximo, dos párrafos. Además, el tono utilizado para el desarrollo de la información es algo burlesco, pues la publicación trata de llevar la información por un camino de chismes o "actualidad" de farándula, por lo que se puede observar la postura de quien escribe.

Distribución: Internet, redes sociales, canal en youtube, revista impresa.

Financiación: Revista impresa; Revista digital; Página web (suscripciones); Publicidad de grandes marcas como AVIANCA. Financiada por: monster, Captain Black y otras compañías.

ENLACE: <http://www.xxlmag.com/>

