

Información Importante

La Universidad de La Sabana informa que el(los) autor(es) ha(n) autorizado a usuarios internos y externos de la institución a consultar el contenido de este documento a través del Catálogo en línea de la Biblioteca y el Repositorio Institucional en la página Web de la Biblioteca, así como en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad de La Sabana.

Se permite la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este documento para todos los usos que tengan finalidad académica, nunca para usos comerciales, siempre y cuando mediante la correspondiente cita bibliográfica se le de crédito al documento y a su autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, La Universidad de La Sabana informa que los derechos sobre los documentos son propiedad de los autores y tienen sobre su obra, entre otros, los derechos morales a que hacen referencia los mencionados artículos.

BIBLIOTECA OCTAVIO ARIZMENDI POSADA
UNIVERSIDAD DE LA SABANA
Chía - Cundinamarca

**APRENDIZAJE DE NIVEL BÁSICO DEL IDIOMA PORTUGUÉS PARA
ESTUDIANTES HISPANOHABLANTES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES
LÚDICAS**

JUANCAMILO ANDRES FELIPE JIMENEZ SAEZ

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN EN EL AULA
2016**

**APRENDIZAJE DE NIVEL BÁSICO DEL IDIOMA PORTUGUÉS PARA
ESTUDIANTES HISPANOHABLANTES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES
LÚDICAS**

JUANCAMILO ANDRES FELIPE JIMENEZ SAEZ

ASESOR

FRANCISCO JAVIER BERNAL SARMIENTO

**UNIVERSIDAD DE LA SABANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA E INVESTIGACIÓN EN EL AULA
2016**

RESUMEN

El presente trabajo es el resultado de una investigación que se realizó en la ciudad de Zacatecas en México con seis estudiantes hispanohablantes interesados en aprender un nivel básico del idioma portugués. Por medio de una metodología cualitativa, investigación acción, se propusieron, diseñaron y ejecutaron tres estrategias para mejorar la enseñanza de un nuevo idioma de forma interactiva, dinámica y pedagógica. Los instrumentos de recolección de la información fueron el diario de campo y los recuentos visuales, que se validaron a través de la triangulación. Por medio del estudio se logró identificar que los estudiantes tienen múltiples inteligencias para desarrollar habilidades con una nueva lengua, se generaron espacios de participación, liderazgo y bilingüismo a través de actividades lúdicas con las que se aprende, se enseña, se recrea y práctica un idioma.

Palabras claves: Idiomas, Portugués, aprendizaje, Bilingüismo, Liderazgo, Gardner

ABSTRACT

This work is the result of an investigation which was conducted in the city of Zacatecas in Mexico six Spanish-speaking students interested in learning a basic level of Portuguese . Through a qualitative methodology , action research , were proposed , designed and executed three strategies to improve teaching a new language of interactive, dynamic and educational . The instruments of data collection and validation were field diary and visual counts , which were validated through triangulation. Through the study was identified that students have multiple intelligences to develop skills with a new language, opportunities for participation , leadership and bilingualism were generated through playful activities that you learn , teach, recreates and practice a language .

Keywords : Language , Portuguese , learning, bilingualism, Leadership, Gardner

CONTENIDO

	pág.
Resumen	3
Abstract	4
Contenido	5
Lista de tablas	8
Lista de figuras	9
Lista de imágenes	10
Introducción	11
1. Definición del problema	13
1.1. Mi contexto	13
1.1.1. Contexto local	13
1.1.2. Contexto de aula	16
1.2. Problema	17
1.2.1. Descripción del problema	17
2. Justificación	19
3. Objetivos	20
3.1. Objetivo general	20
3.2. Objetivos específicos	20
4. Marco teórico	21
5. Marco metodológico	33
5.1. Investigación acción	33
5.1.1 Instrumento de recolección de información	37
5.1.1.1 Diario de Campo	37
5.1.1.2 Recuentos visuales	39
5.2. Plan de acción	40
6. Estrategias de solución al problema	50

6.1.	Objetivo general	50
6.2	Estrategia No.1: Blog para la clase	50
6.2.1	Objetivos de la estrategia	50
6.2.2	Ejecución de la estrategia No.1: Dar “Oi” con diversión	51
6.2.3	Impacto de la estrategia	52
6.2.4	Dificultades y oportunidades de mejora	52
6.2.5	Reflexión	53
6.3.	Estrategia No 2: Cada día tiene un número, durante todos los meses	53
6.3.1	Objetivos de la estrategia	53
6.3.2	Ejecución de la estrategia No .2.	54
6.3.3	Impacto de la estrategia	55
6.3.4	Dificultades y oportunidades de mejora	55
6.3.5	Reflexión	56
6.4.	Estrategia No. 3: Dibujando y coloreando terminamos conversando	56
6.4.1	Objetivos de la estrategia	56
6.4.2	Ejecución de la estrategia No.1	57
6.4.3	Impacto de la estrategia	58
6.4.4	Dificultades y oportunidades de mejora	58
6.4.5	Reflexión	59
6.5.	Análisis transversal de la información	60
6.5.1	Objetivos	62
6.5.2	Obstáculos	62
6.5.3	Facilitadores	62
7.	Evaluación total del proceso investigativo	63
7.1.	Evaluación al objetivo propuesto	63
7.2.	Evaluación personal del proceso	63
7.3.	Evaluación institucional del proceso	63
8.	Sugerencias para próximas investigaciones	65
9.	Bibliografía	66

10. Anexos

68

LISTA DE TABLAS

	PÁG
1. Tabla 1. Inteligencias múltiples	31
2. Tabla 2. Proceso general de revisión y mejora	36
3. Tabla 3. Plan de acción	46
4. Tabla 4. Análisis transversal de la información	59

LISTA DE FIGURAS

	PÁG
1. Figura 1: Instrumento diario de campo	38
2. Figura 2. Instrumento recuentos visuales	39

LISTA DE IMÁGENES

	PÁG.
1. Imagen 1: Bandera de México.	13
2. Imagen 2: Catedral de la ciudad de Zacatecas	13
3. Imagen 3: Panorámica de la ciudad de zacatecas.	14
4. Imagen 4: Contexto de la clase. Fotografía de mi autoría	17
5. Imagen 5. Las inteligencias múltiples de Gardner	30

INTRODUCCIÓN

El estudio de una nueva lengua es adquirir un conocimiento nuevo con el fin de enriquecer las habilidades lingüísticas a nivel académico y a nivel profesional, ya que para esta última significa un valor adicional para la hoja de vida de cualquier profesional. Un alumno que hable más de un idioma tiene facilidades para su vida académica, un profesional lo convierte en una persona con una preparación integral.

Estamos en un mundo cada día más globalizado y competitivo a nivel académico y profesional, dominar otro idioma aparte del nativo y de una segunda lengua es abrir las puertas a nuevas experiencias para el presente y el futuro de forma integral y profesional para un ser humano. Lamentablemente, algunas personas estudian lenguas pero realmente no logran aprender, muchas veces porque el método de enseñanza-aprendizaje utilizado no es el adecuado para que el desarrollo de la habilidad con una lengua sea óptimo.

Son diversas las estrategias para mejorar el aprendizaje de una nueva lengua pero el éxito de esta, consiste en conocer las debilidades, oportunidades, fortalezas y habilidades de nuestros alumnos, analizando el perfil de cada uno y diseñando actividades que les permitan de forma lúdica, conocer un nuevo idioma pero también una nueva cultura. Al no tener en cuenta, aspectos como el tipo de inteligencia, sería muy difícil tener éxito en la comprensión del portugués, a pesar de que es una lengua fácil de aprender para los hispanohablantes, debido a que es una lengua romance se podría dificultar la gramática de no aplicar los ejercicios adecuados para su enseñanza. Las actividades lúdicas ejercitan el cerebro generando recordación para las palabras aprendidas de un nuevo idioma, la idea de una clase de lenguas es ir a desarrollar habilidades y divertirse, ya que dependiendo del maestro son múltiples las formas de recrearse, practicando una nueva lengua.

El portugués es la sexta lengua materna más hablada en el mundo pero también después del español y el inglés es la tercera que usa el alfabeto latino. Curiosidades como la que nos cuenta el portal web EcuRed, (Sin fecha) (http://www.ecured.cu/Idioma_portugu%C3%A9s), “Conserva aspectos gramaticales que

no están presentes en las demás lenguas románicas. Por ejemplo, mantiene las dos formas de futuro para el subjuntivo, el perfecto y el imperfecto. Como hacía el español antiguo, permite interponer el pronombre objeto entre el auxiliar y el participio del verbo que se conjuga. Es la única lengua románica que conserva la flexión personal en el infinitivo cuando la oración es subordinada sustantiva, como resto de las oraciones de infinitivo no concertado del latín”.

1. DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Mi contexto

1.1.1 Contexto local



Imagen 1: Bandera de México. Tomada de la página web: <http://elcinco.mx/viral/2015/09/10/que-significan-los-colores-de-la-bandera-mexicana/>

Zacatecas capital del estado de Zacatecas, está ubicada exactamente en el centro de la república mexicana, se encuentra localizada hacia el centro-norte del país, es una ciudad colonial considerada patrimonio cultural de la humanidad por la UNESCO.



Imagen 2: Catedral de la ciudad de Zacatecas – Zacatecas, México. Tomada de la página web: <http://zacatecastravel.com/>

Esta ciudad es uno de los treinta y un estados junto con la ciudad de México, conforman las entidades federativas de los estados unidos mexicanos. Cuenta con una superficie de 75.484 Km que limita al norte con el estado de Coahuila, al noroeste con el estado de Durango, al oeste con el estado de Nayarit, al este con los estados de San Luis Potosí y Nuevo León, y al sur con los estados de Jalisco, Aguascalientes y Guanajuato. El tamaño de su población es aproximado a un millón y medio de personas. El estado de Zacatecas está conformado por cincuenta y ocho municipios incluyendo la capital que lleva el mismo nombre que el estado y sus principales sitios turísticos son el Cerro de la Bufa, La mina “El Eden” y el resguardo arqueológico de “La quemada”.



Imagen 3: Panorámica de la ciudad de zacatecas. Tomada de la página web: <http://www.taringa.net/comunidades/taringamexico/4139855/M-Rincon-Internacional-2-Zacatecas-Mexico.html>

Según UNESCO (1993) (<http://whc.unesco.org/en/list/676/>), “La ciudad de Zacatecas se fundó en 1546, poco después del descubrimiento de un rico filón de plata, y prosperó gracias a la explotación de este metal precioso, alcanzando su apogeo en los siglos XVI y XVII. Edificada en la escarpada ladera de un estrecho valle, el panorama que ofrece es de una belleza impresionante.

Conserva numerosos edificios antiguos, tanto religiosos como civiles, dominados por la silueta de la catedral, construida entre 1730 y 1760. Este templo es una obra arquitectónica excepcional por la armonía de su trazado y la profusa ornamentación barroca de sus fachadas, en las que se combinan los motivos decorativos europeos con los indígenas”. Esta ciudad con su estilo colonial es la representación de un México clásico y que conserva su arquitectura.

Zacatecas es un estado conocido por ser minero y porque se fabrica plata para artesanías y joyas. Es un lugar turístico de México, porque representa a sus pueblos mágicos por su arquitectura colonial y clásica. Su centro histórico es visitado por turistas nacionales e internacionales, es conocida como una ciudad llena de espacios culturales.

1.1.2 Contexto de aula

Son seis estudiantes de diferentes nacionalidades que viven en la ciudad de Zacatecas y que tienen diferentes ocupaciones aparte de estudiar, ellos se interesaron en aprender el idioma portugués por distintos motivos. Algunos por curiosidad, otros porque planean viajar de intercambio, hacer una estancia de investigación o complementar un idioma adicional por su profesión.

Las clases se desarrollaron en el domicilio del profesor de dos a cuatro de la tarde, los horarios variaron algunos días durante este primer nivel, por motivos climáticos o por petición de los estudiantes. La vivienda es una casa de dos pisos con tres habitaciones, ubicada en el fraccionamiento La Loma en la ciudad de Zacatecas, a tan sólo tres calles del campus de la FCA (Facultad de Contaduría y Administración), al principio no contábamos con suficientes sillas para las clases de inglés que tenía mi compañera Jamaicana, pero con el desarrollo de las clases pudimos adquirir más sillas para las clases.

Los estudiantes son personas adultas que tienen una edad entre los veinticinco y treinta y dos años, todos son profesionales y manifiestan interés en dominar una segunda y tercera lengua, son personas que trabajan y estudian al mismo tiempo, con respecto a las clases no se hicieron personalizadas porque se quería implementar con los adultos un modelo de enseñanza de un idioma a través de estrategias lúdicas que le permitieran adquirir habilidades con el portugués.

Las clases surgieron como iniciativa de emprendimiento entre una jamaicana y de mi parte por enseñar clases de inglés y portugués respectivamente, con el fin de fortalecer nuestros conocimientos en el idioma y compartirlo con personas interesadas en adquirir habilidades en cada uno de ellos.



Imagen 4: Contexto de la clase. Fotografía de mi autoría

Decidimos colocar afiches cerca a la escuela donde estudiamos, ofreciendo clases de idiomas a bajo costo. La sede es en la casa que compartimos ella y yo, mientras estudiamos una maestría, comenzamos desde agosto a colocar afiches y hacía el mes de octubre ya teníamos un público de más de cinco estudiantes para iniciar con los niveles básicos.

1.2 Problema

Los alumnos manifiestan que necesitan una clase más dinámica e interactiva en la que puedan aprender otro idioma de forma creativa, debido a que han tenido clases magistrales en las cuales no sienten una enseñanza personalizada.

1.2.1 Descripción del problema

Los alumnos al inicio del curso sentían que estaban recibiendo una clase muy monótona de nivel básico de portugués, teniendo en cuenta que era un grupo pequeño que se prestaba para realizar una clase más interactiva en la que se pudiera implementar estrategias.

Grecia, manifestaba que “Sentía que la clase se había convertido en un espacio monótono donde el profesor les entregaba un taller y la clase siguiente ellos lo traían resuelto”. Por eso ella en la primera actividad, estuvo muy participativa y cambiando de grupos de trabajo. **(Ver anexo 1)**. También Sahara, “Decía que no iba a continuar con el curso porque quería realizar actividades diferentes para aprender un nuevo idioma aparte del inglés y el italiano que domina y necesitaba dinamismo en su clase como las que tenía de idioma italiano”. Tenían expectativas de una clase en la que fuera conversacional sin ni siquiera estudiar antes la teoría, desde el principio, decidimos la jaimiquina y yo hacer el nivel básico sólo teórico-práctico con un componente conversacional.

Los estudiantes sentían que estaban en una clase más de idiomas en la que el profesor les enseñaba las palabras, les dejaba un taller en clase otro para la casa y sentían que no estaban aprendiendo lo suficiente, entonces, pensaban que como eran clases a bajo costo no manifestaron nunca interés por cambiar la metodología de enseñanza sino que resignados pretendían continuar con el curso de esa forma.

2. JUSTIFICACIÓN

El aprendizaje de un nuevo idioma es una herramienta fundamental para comunicarnos con otras personas, cuando visitamos algún país, deseamos un nuevo empleo o simplemente queremos aprenderlo por conocer más sobre una nueva cultura.

El portugués es un idioma muy parecido al español pero que se ha vuelto muy importante su aprendizaje en el caso de los nuevos profesionales que desean tener habilidades en un idioma diferente al nativo y al inglés, una tercera lengua no es garantía de un nuevo empleo pero si es una ayuda para abrirse nuevas oportunidades en el campo laboral.

Enseñar un idioma es permitirle a un estudiante adentrarse a un nuevo mundo que le genera curiosidad pero en el que se tiene que tener en cuenta las fortalezas y debilidades para su enseñanza, si bien no hay un modelo estipulado para aprender un idioma, la labor del docente es brindarle a sus estudiantes instrumentos para su desarrollo en el idioma para que lo asocien con otro idioma teniendo en cuenta los múltiples tipos de aprendizaje que todos tenemos.

Por lo tanto, este proyecto se realiza con el fin de implementar una metodología en la cual, los estudiantes aprendan un idioma de forma dinámica, interactiva y creativa a través de la lúdica y los sentidos.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Mejorar la enseñanza de nivel básico del idioma portugués para seis estudiantes hispanohablantes de México, a través de actividades lúdicas que sirvan de apoyo para el aprendizaje de vocabulario.

3.2 Objetivos específicos

1. Incentivar la escritura y lectura aplicando las reglas del idioma portugués para su aprendizaje de forma creativa.
2. Incrementar el vocabulario a través del uso de imágenes y vídeos que les permitan conocer las palabras principales en el idioma y su rápida comprensión.
3. Fortalecer el lenguaje conversacional por medio de didácticas interactivas con sus compañeros de clase que les permitan sostener una conversación básica en portugués que potencialice su léxico.

4. MARCO TEÓRICO

Aprender un nuevo idioma se ha convertido en tendencia en esta sociedad cada vez más globalizada y competitiva en la que vivimos. Son múltiples las razones que puede tener una persona para aprender un idioma, desde personales, académicas, profesionales o por necesidad de lograr comunicarse en un idioma diferente al nativo.

Es importante definir algunos conceptos que no deben ser confundidos, empecemos por lengua, que según Alvar (1961), lo define como “Lengua es, en la acepción que aquí nos ocupa, el «sistema lingüístico del que se vale una comunidad hablante y que se caracteriza por estar fuertemente diferenciado, por poseer un alto grado de nivelación, por ser vehículo de una importante tradición literaria y, en ocasiones, por haberse impuesto a sistemas lingüísticos de su mismo origen». La enumeración de condiciones se ha hecho siguiendo un orden de valor: la fuerte diferenciación es un factor decisivo. Sólo así se explica, por ejemplo, la situación del sardo o del rético dentro de las lenguas romances, o la pretensión de convertir al gascón en una nueva lengua neolatina”. Entendiéndolo, como un sistema de signos visuales y sonoros que nos permiten comunicarnos a los seres humanos.

La experta en bilingüismo Yataco (2008), define el concepto de lengua como “al sistema de asociaciones entre las ideas y los sonidos o gestos (para incluir los lenguajes lenguaje del cuerpo) que cada grupo humano posee. Las lenguas (escritas o percibidas como orales) son sistemas que poseen los siguientes componentes:

- Fonología (sonidos)
- Morfología (palabras)
- Sintaxis (gramática propia)
- Semántica (significados)

- Pragmática (significados culturales etc.)”

Es importante definir estos componentes lingüísticos para tener una mayor claridad con respecto a lo que concierne una lengua, Conde X. F., (2001), define el término de “fonética y la fonología son dos disciplinas de la lingüísticas encargadas de estudiar los sonidos del lenguaje. El ámbito de estudio de una y otra no es exactamente igual, dado que ambas disciplinas se centran en aspectos distintos. En cualquier caso, la fonética es una especialidad que abarca un ámbito mayor que la fonología. En la primera hay una base meramente acústica, mientras que en la segunda se tiende a considerar la imagen mental de lo que percibimos”. La fonética es la encargada de la acústica y la fonología la forma como funciona una lengua a nivel mental.

El segundo término a describir es la morfología, que se encarga de estudiar la estructura de las palabras, es definida por (Bosque, 1983),

“Morfología suele recubrir dos grandes zonas, ambas de considerable amplitud. La primera de ellas es el estudio de las unidades a las que antes nos referíamos. Es tarea de la Morfología, pues, tratar de comprender lo que ocurre dentro de la palabra, unidad que, a diferencia de lo que sucede en el plano sintáctico, deja de ser mínima. La Morfología penetra, por tanto, en un terreno de análisis que no afecta —salvo los naturales casos de solapamiento, a los que luego aludiremos— a las funciones sintácticas. Existe una auténtica gramática de este microuniverso léxico. Los morfemas, unidades mínimas en este plano, presentan un amplio número de variantes formales y una infinidad de significados. Como podría decir un biólogo en su especialidad, no siempre es fácil aislarlos, averiguar las distintas formas en que aparecen, establecer claramente su significado y estudiar el papel que desempeñan en el funcionamiento de «organismos» mayores que ellos. La segunda gran parte en que se divide la Morfología es la teoría de las categorías léxicas. La caracterización de unidades como sustantivo, adjetivo, verbo o preposición en la Lingüística general es una tarea bastante más compleja de lo que a primera vista nos puede

parecer repasando mecánicamente las «partes de la oración» de nuestra lengua”.

Es decir, la morfología es el léxico y morfemas.

La sintaxis estudia el orden y el modo de las palabras en una oración, según Conde X. F., (2002),

“La sintaxis tiene como fin el estudio de la estructura de la lengua en cuanto a la combinación de las palabras para formar estructuras. Por tanto, a la hora de estudiar cualquier lengua, tendremos que fijarnos en las estructuras que la componen. En sintaxis, al menos en este estadio en que nos encontramos, no tendremos en cuenta estructuras que se encuentran por debajo de la palabra –o lexema, si se prefiere–; no nos interesan así pues los morfemas y los lexemas, aunque ello no significa que no sean parte de la sintaxis –incluidos tradicionalmente en el estudio de la morfología.”

Estudia entonces, la forma de combinación y estructura de las palabras usadas en cualquier idioma.

La semántica, estudia el significado de los signos lingüísticos, básicamente todo signo tiene una significación, según Trives (1979),

“La necesaria perspectiva para hacer ciencia u objetivar la comunicación humana en cuanto significativa, aparece lograda en el sistema de Heger con la introducción de una unidad que en cuanto conceptual se acerca a la filosofía, en cuanto sujeta a las leyes lógicas entra de lleno en la semiología y en cuanto directamente relacionada con los conjuntos significativos lingüísticos pertenece a la lingüística. Me refiero al noema Desde la plataforma de su peculiar concepción del SIGNO, K. Heger se lanza con acerada lógica a la solución de los más urgentes problemas de la investigación semántica’. Una muy comprensible preocupación por dotar a la Lingüística de una terminología precisa y bien localizada, le lleva a introducir innovaciones en el ámbito de las unidades fundamentales como eslabones imprescindibles en el encadenamiento de los análisis de esta ciencia”.

Por último, debemos definir la pragmática como el significado del lenguaje en su uso, según Morris (1962), que dice

“Pragmática es la parte de la semiótica que trata del origen, usos y efectos de los signos dentro de la conducta en que se hacen presentes; la semántica se ocupa de la significación de los signos en todos los modos de significar; la sintaxis se ocupa de las combinaciones de signos, sin atender a sus significaciones específicas o a sus relaciones dentro de la conducta en que aparecen”.

Estas significaciones culturales del lengua, nos permiten conocer mejor el contexto lingüístico, sintáctico y semántico de los idiomas en el uso del lenguaje cotidiano que empleamos todas las personas, con el fin de comunicarnos a diario con otros. Los fundamentos lingüísticos son la base para la comunicación entre las personas, donde en ese proceso de comunicación hay un emisor quien envía el mensaje y un receptor que lo recibe. Son muchas las formas en que podemos enviarnos mensajes los seres humanos.

Según Yataco (2008), “Todas las lenguas tienen un alto grado de complejidad. No hay lenguas salvajes, primitivas, rudimentarias o atrasadas. Esos conceptos no existen en las definiciones de lengua. Todas las lenguas del mundo tienen la misma capacidad de expandirse, de adaptarse y de cambiar con el tiempo. La gramática de una lengua (por ejemplo) de una lengua amazónica, o de una lengua indígena (de tradición oral) no tiene ni menos estructura, ni menos complejidad, ni menos creatividad que la gramática de las llamadas lenguas modernas”. Las lenguas tienen diferentes dialectos de acuerdo al país o la cultura en la que se vive.

PORTUGUÉS

El idioma portugués es una lengua usada en América, África y Europa. Según Bigot (2008),

“Saussure define la lengua como parte esencial del lenguaje, que es a la vez el producto social de la facultad de lenguaje y el conjunto de convenciones necesarias adoptadas por el cuerpo social que permiten el ejercicio de la

facultad de lenguaje en los individuos. (la facultad de lenguaje es algo natural, en tanto que la lengua es algo adquirido y convencional, es exterior al individuo, ya que por si mismo no la puede crear ni modificar. Como producto social la lengua es como un tesoro (thesaurus, catálogo, inventario) depositado en los sujetos de una comunidad; como una gramática que existe virtualmente en los cerebros de un conjunto de individuos, por lo que Saussure considera que la lengua existe completamente en la masa de individuos que componen una comunidad, y está más o menos completa en cada individuo, esto implicaría la consideración de una "lengua individual". Pero, otra de las metáforas que utilizó fue la del diccionario: la lengua existe en la colectividad como un diccionario cuyos ejemplares idénticos estarían repartidos en todos los cerebros".

Entendiendo este como un sistema de comunicación, ya sea verbal o escrito que tenemos las personas para comunicarnos y que posee, reglas gramaticales desde símbolos hasta signos.

En el caso de la gramática, queremos resaltar a Andrade (2004), quien cita a Duraó, "Entonces, ¿cómo enseñar la gramática a alumnos brasileños? Una posible respuesta la encontramos en Duraó (2004, p. 28S), que cree que la gramática no debe ser enseñada per se, sino como un instrumento para alcanzar una competencia comunicativa adecuada en la LE, como vemos a seguir: creemos que se debe presentar cada punto gramatical dentro de contextos relevantes; tales puntos deben estar insertados en muestras auténticas de la lengua meta, tanto orales como escritas. Por otra parte, se debe aclarar los conceptos lingüísticos y, en la medida de lo posible, insertarlos en esquemas gramaticales completos, para que los estudiantes no internalicen segmentos fragmentados, sino esquemas gramaticales completos, evitando que no haya más remedio que sobre generalizar a la hora de producir enunciados. Asimismo, es necesario que se presenten las excepciones a las reglas generales, si las hay y, en algunos casos, las diferencias con respecto a la lengua materna". Vinculando en este caso, al contexto de enseñanza de portugués a hispano hablantes.

El portugués tiene una similitud al español, es un idioma que se habla en uno de los países más importantes latinoamericanos, de ahí la importancia de que las personas quieran aprender este idioma. Según Lima (1996),

“Actualmente, se intensifica el intercambio económico y cultural entre Brasil y los países de Hispanoamérica, haciendo así del español el idioma más cercano a los brasileños. Ese intercambio es más eficaz desde 1983 con la creación del Mercado Común del Sur (MERCOSUR), cuyos países miembros son Argentina, Brasil, Bolivia, Chile, Paraguay y Uruguay. En 1994 se concluyeron las leyes que rigen el acuerdo económico. La enseñanza de la lengua es muy importante, porque el español y el portugués son los idiomas oficiales. Se percibe una tendencia a la apertura en el sentido de que los países de lengua hispana ya instituyeron la enseñanza del portugués en sus escuelas, y en Brasil, el Gobierno federal ya legisló para que desde 1995 se enseñe el español como segunda lengua”.

Se convierte en un idioma interesante por aprender para las personas que habitan en los países latinoamericanos.

De acuerdo con el portal de la página web Congreso (2014) (<http://www.ucongreso.edu.ar/la-importancia-de-aprender-idiomas/>),

“Actualmente, vivimos en un mundo totalmente globalizado y donde todos nos conectamos con todos. Es por esto que aprender idiomas constituye una gran herramienta a la hora de progresar como estudiante y profesional. Y por más que es recomendable aprender una segunda lengua desde la infancia, nunca es tarde para desarrollar esta habilidad. Hoy en día resulta imprescindible aprender otra lengua ya que en la mayoría de las áreas del conocimiento y desarrollo humano se utilizan otros idiomas. El aprendizaje de distintas lenguas para los estudiantes es una necesidad primordial. Ya no es una pérdida de tiempo como muchas personas suelen pensar, sino que es una inversión ya que este aprendizaje no solo acrecienta la posibilidad de conseguir un mejor trabajo sino que enriquece la vida social y cultural, ya que el idioma es la clave de la cultura”.

Aprender un idioma es un punto adicional en la vida universitaria y profesional de una persona, te abre puertas de forma significativa tanto en el mundo académico con el mundo laboral, desarrollar la habilidad con una nueva lengua constituye un nuevo conocimiento para tu formación básica.

Para aprender un nuevo idioma, es importante la recreación disfrutar y aprender al mismo tiempo, permite captar la atención de los estudiantes, según Lizano Salazar (2014) define,

“El término recreación hace referencia a inventar o producir algo nuevo es decir crear, o bien puede alinear a alguna diversión relacionada con algo complaciente, entretenido y agradable. Puede ser clasificada según: La actitud del individuo: • Sujeto activo: el sujeto participa de la actividad realizada, disfrutando de la misma. • Sujeto pasivo: la persona no es parte de la recreación, sólo actúa como un expectante, no participa directamente. La orientación a la que esté destinada la actividad recreativa: • Recreación Motriz: está relacionada con la actividad física, algún ejemplar podrían ser la realización de cualquier deporte, caminatas, juegos, bailes y danzas. • Recreación Cultural: se vincula con la actividad cultural. Algunos ejemplos podrían ser la realización de actividades como teatro, pintura, lectura, asistir a espectáculos, museos, entre otros. • Recreación Social: se relaciona al contacto con otras personas, pueden ser realizadas muchas cosas como asistir a debates, charlas, debates, salidas, encuentros, etc. • Recreación al aire libre: son aquellas actividades en las que se entra en relación con el medio ambiente. Este tipo de recreación estimula la integración el medio. Algunos ejemplos podrían ser visita a parques y reservas naturales, campamentos y excursiones”.

Es decir, tener en cuenta los distintos tipos de recreación y la actuación del sujeto, es el resultado de lo que se quiere desarrollar o aprender en clase, debido a que es un proceso de enseñanza-aprendizaje, todos las personas involucradas en una

clase, tanto profesores como alumnos necesitan de un cambio de esa rutina pero que se convierta en un ejercicio constante de diversión, esparcimiento pero también de conocimientos e ideas. Es un proceso en el cual, se evidencia un ensayo-error en la práctica pero también aprendizaje-aplicación para la mejoría de la clase.

Es por esto que las actividades lúdicas aparecen como un método de enseñanza-aprendizaje paralelo a los objetivos de adquirir habilidad con un idioma diferente al nativo, de acuerdo con M^a Ángeles Andreu Andrés (2000), “La amenidad de las clases es un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, lengua extranjera o cualquier otra. En un enfoque comunicativo entendemos por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa. Podemos simular en el aula o en una pantalla de ordenador una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo”. Se convierten en una estrategia para compartir el conocimiento de un idioma de forma didáctica, interactiva y recreativa.

Es importantísimo tener en cuenta que a la hora de enseñar un idioma, debemos hacerlo identificando las inteligencias múltiples que tienen nuestros estudiantes para que puedan entender y comprender mucho mejor una nueva lengua.

Según Gentry, J.A. y Helgesen, M.G., (1999),

“Las personas perciben y adquieren conocimiento de manera distinta, tienen ideas y piensan de manera distinta y actúan de manera distinta. Además, las personas tienen preferencias hacia unas determinadas estrategias cognitivas que les ayudan a dar significado a la nueva información. El término estilos de aprendizaje se refiere a esas estrategias preferidas que son, de manera más específica, formas de recopilar, interpretar, organizar y pensar sobre la nueva información”.
(Pág. 59)

La importancia de tener en cuenta los estilos de aprendizaje de cada uno de nuestros estudiantes es un reto para las estrategias que debemos formular en el aula los maestros.

Debemos hablar de la pedagogía y lo que pretende ser, considero que es una guía para el ser humano dentro de un contexto social en el que puede describir un proceso cultural, de esta forma, se integra la educación en el mundo cultural.

El propósito de la educación es orientar al hombre dentro de su contexto permitiéndole mejorar y potencializar sus conocimientos. La educación es un fenómeno cultural dentro del proceso de aprendizaje y tiene una gran incidencia en el aula por medio de las costumbres y los comportamientos del ser humano. La cultura se convierte en un elemento educativo ya que tienen una gran incidencia formativa como lo es la familia, la ciudad, los amigos ese ambiente determina algunas características del hombre.

Según Isaacs (2008), “la exigencia sin comprensión es inhumana y la comprensión sin exigencia es incompleta. Pero la comprensión del educador no sólo incluye a sus estudiantes, sino a sus compañeros de trabajo, jefe y padres de sus alumnos. Un maestro que logra identificar los distintos factores del comportamiento o sentimientos del ser humano, debe profundizar en el significado analizando cada uno de las causas, relacionarlas y colocarlas en contexto de la situación o realidad”.

La importancia de entender, conocer y practicar los estilos de aprendizaje como un conjunto de formas pedagógicas para aprender. Cada quien tiene una forma de interacción y estimulación para comprender. Se deben tener en cuenta la motivación, los estímulos, los niveles de atención y las estrategias a emplear.

Según Keefe (1988), define “Los Estilos de Aprendizaje son los rasgos cognitivos, efectivos y fisiológicos, que sirven como indicadores relativamente estables, de cómo los discentes perciben, interaccionan y responden a sus ambientes de aprendizaje”.

Son diferentes los estilos de aprendizaje, las formas en que aprendemos e interactuamos los seres humanos. No todos captamos la información de la misma forma y con la misma velocidad. Gardner (1988), habla sobre las inteligencias múltiples como la kinésica, quien aprende con movimientos, visual, quien aprende por medio de imágenes, entre otras. De acuerdo con la siguiente imagen, podemos observar las inteligencias según el autor.



Imagen 5. Las inteligencias múltiples de Gardner (imagen de la Web Psicología y mente <http://psicologiaymente.net/>). Véase también el enlace *Whole brain thinking*

De acuerdo con Gardner (1998), en su libro *Mentes Extraordinarias* “las personas extraordinarias sobresalen en la medida en que reflexionan -a menudo explícitamente- sobre los acontecimientos de su propia vida, ya sean grandes o pequeños”. Debemos entender el aprendizaje como un proceso activo e integral para los alumnos, los maestros son un facilitador dentro del aprendizaje de los jóvenes, la mejor guía que puede tener un profesor es conocer primero a sus alumnos y las necesidades, las capacidades, las fortalezas y las debilidades. Esto le va a permitir a los educandos un mejor desempeño dentro del aula y al docente una efectividad en la enseñanza-aprendizaje que le brinda a sus alumnos y del que hace parte fundamental.

Por medio de las 8 inteligencias de Gardner, nos damos cuenta que podremos resolver problemas típicos del aula y también identificar eso que nos está funcionando. En el siguiente cuadro podemos observar, como aprenden con cada tipo de inteligencia y cómo hacer de las ayudas audiovisuales y de las tecnologías de la información un apoyo para la clase.

	DESTACA EN	LE GUSTA	APRENDE MEJOR
AREA LINGÜÍSTICO-VERBAL	Lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras	Leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer puzzles	Leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo
LÓGICA MATEMÁTICA	Matemáticas razonamiento, lógica, resolución de con problemas, pautas.	Resolver problemas, cuestionar, trabajar con números, experimentar	Usando pautas y relaciones, clasificando, trabajando con lo abstracto
ESPACIAL	Lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, puzzles, imaginando cosas, visualizando	Diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos	Trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando Su ojo mental, dibujando
CORPORAL KINESTÉSICA	Atletismo, danza, arte dramático trabajos manuales, utilización de herramientas	Moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal	Tocando, moviéndose, , procesando Información a través de sensaciones corporales.
MUSICAL	Cantar, reconocer sonidos, recordar melodías, ritmos	Cantar, tararear, tocar un instrumento, escuchar música	Ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías
INTERPERSONAL	Entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo	Tener amigos, hablar con la gente, juntarse con gente	Compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando
INTRAPERSONAL	Entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y debilidades, estableciendo objetivos	Trabajar solo reflexionar, seguir sus intereses	Trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, Teniendo espacio, reflexionando.

NATURALISTA	Entendiendo la naturaleza, haciendo distinciones. identificando la flora y la fauna	Participar en la naturaleza, hacer distinciones.	Trabaja en el medio natural, explorar los vivientes aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza
-------------	---	--	---

Tabla 1. Tomado de Gobierno de Panamá, 2005. Documentos desarrollados para capacitación profesional como parte del Plan Nacional de Inclusión Educativa en 65 centros pilotos del país

5. MARCO METODOLÓGICO

5.1. Investigación acción

La investigación acción educativa es una forma de entender la enseñanza como un proceso de investigación y constante búsqueda Herrera (2004). Es decir, la acción es la exploración reflexiva que el docente hace de su práctica con el fin de optimizar procesos de enseñanza – aprendizaje en el aula por medio de la investigación.

Es una metodología dentro de un proceso de investigación dirigida al cambio educativo a través de la innovación en el que se necesita la participación de todos los sujetos para realizar un trabajo en equipo desde la práctica y para la práctica que implica un análisis y reflexión de las situaciones dentro del aula con el de planificar, ejecutar, observar y reflexionar sobre cada caso presentado.

Debo mencionar a J. Elliot (2009), quien en su libro dice que “La investigación-acción se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores, en vez de con los "problemas teóricos" definidos por los investigadores puros en el entorno de una disciplina del saber. Puede ser desarrollada por los mismos profesores o por alguien a quien ellos se lo encarguen”. La importancia de identificar un problema en el aula, hacer una acción para solucionarlo, reflexionar sobre ello y compartirlo.

El propósito de la investigación-acción consiste en profundizar la comprensión del profesor (diagnóstico) de su problema. Por tanto, adopta una postura exploratoria frente a cualesquiera definiciones iniciales de su propia situación que el profesor pueda mantener”. Elliot (2009).

La investigación acción interpreta lo que acontece en el aula, analizando desde la perspectiva de las personas que participan en el aula como docente y alumnos en las que se pueden identificar las situaciones problemas. Las herramientas más importantes de investigación para identificar situaciones en el aula, son las entrevistas y la observación participante.

Elliot (2009), en la cuarta de edición del libro *investigación – acción en educación*, menciona que “Como la investigación-acción considera la situación desde el punto de vista de los participantes, describirá y explicará "lo que sucede" con el mismo lenguaje utilizado por ellos; o sea, con el lenguaje de sentido común que la gente usa para describir y explicar las acciones humanas y las situaciones sociales en la vida diaria”.

Para hablar de las principales características de la investigación-acción, debo citar al docente *Ciro Parra (2004)*, quien sintetiza en siete incisos las características fundamentales

“1. La investigación-acción analiza las acciones humanas y las situaciones educativas, experimentadas por los profesores como problemáticas o susceptibles de mejora; también las propuestas prescriptivas generales, didácticas o administrativas, que requieren una respuesta práctica — adaptación a un contexto específico—. Puede ser llevada a cabo por los propios integrantes de la comunidad escolar (profesores, directivos, padres de familia, alumnos) o por un investigador externo, siempre que lo haga por delegación unánime de los agentes implicados directamente en la situación.

2. El propósito de la investigación-acción es el de profundizar en la comprensión que el profesor tiene de su problema. Este diagnóstico no indica de por sí la respuesta adecuada, pero sólo a partir de una comprensión correcta del problema puede emprenderse la búsqueda de la solución más acertada.

3. En la investigación-acción, la acción emprendida para cambiar la situación contribuye a lograr una comprensión más profunda del problema práctico en cuestión; incluso la acción misma puede ser suspendida temporalmente para reflexionar sobre ella. De este modo la teoría se construye desde la acción, para comprender la acción.

4. La investigación-acción explica lo que sucede en forma de estudio de casos. —La forma de explicación utilizada (...) es naturalista en vez de formalista. Las

relaciones se iluminan mediante la descripción concreta, en vez de a través de enunciados de leyes causales y de correlaciones estadísticas. Los estudios de casos proporcionan una teoría de la situación, pero se trata de una teoría naturalista presentada de forma narrativa, en lugar de una teoría formal presentada de forma proporcional²⁰.

5. En la investigación acción educativa el primer investigador es el profesor mismo; sin embargo no se rechaza la participación de —investigadores profesionales o externos²¹, más aún, se da por descontado que deben estar presentes durante todo el proceso. La solución al posible conflicto acerca de las competencias o atribuciones de los profesionales externos sobre la investigación-acción de los profesores, se asienta en tres premisas fundamentales: la igualdad jerárquica entre unos y otros; la clarificación previa de las funciones que corresponden a cada grupo; la creación de un marco ético que rijan la utilización y flujo de la información.

6. La relación entre investigadores y profesores es una relación cooperativa interdisciplinaria entre profesionales de diversos campos. Por un lado los profesores como verdaderos conocedores de la tarea educativa, reconociéndoles de este modo su autonomía y experiencia profesional. Por otra parte, los profesionales externos que aportan, junto con las herramientas metodológicas, sus interpretaciones personales necesarias para describir objetivamente la situación e interpretarla en su verdadera dimensión.

7. La función principal de los investigadores externos es la de estimular y orientar la reflexión de los profesores sobre sus propias prácticas; con tal fin, puede intervenir en la situación como observador participante o ‘amigo crítico’. Es un facilitador del diálogo, de la comprensión común, de la reflexión cooperativa. Colabora en la creación y aplicación de los instrumentos para la recolección y el análisis de los datos, que casi siempre son de tipo cualitativo.

8. Los investigadores externos, en su tarea de facilitar la reflexión del grupo realizan una investigación-acción paralela a la de los participantes, que es llamada por Elliott —investigación-acción de segundo orden²², para garantizar que su actividad no interfiera o determine la comprensión de la situación por parte de los actores: —...los

agentes facilitadores de la investigación-acción llevada a cabo por profesores deben mantener una deliberación permanente acerca de su propia práctica (...). Si no se comprometen con esta investigación-acción de segundo orden, sucumbirán ante las presiones para que controlen el pensamiento de los profesores, deformando más que facilitando los procesos de la investigación-acción de primer orden”. **Fuente especificada no válida..**

Por medio de la siguiente tabla, podemos identificar un paso a paso de los procesos de investigación – acción y que nos permite establecer estrategias a la hora de aplicar un procedimiento investigativo dentro del aula.

FASES	OBJETIVOS	RECOGIDA/ANÁLISIS DATOS	INFORME
1. Planteamiento	Concienciar necesidad de optimizar.	Sesiones grupales.	Acuerdos y decisiones.
2. Revisión global.	Priorizar áreas de mejora asumibles.	Lluvia de ideas. Listas. Grupo nominal.	Áreas prioritarias.
3. Revisión específica.	Diagnosticar.	Listas. Guía revisión. Perfiles. Mapas. Diagramas. Indicadores.	Problemas. Necesidades. Causas.
4. Planificar mejoras.	Elaborar plan de actuación.	Lluvia de ideas. Mapas. Diagramas.	Qué se hará, cuándo, cómo, con qué, quién.
5. Aplicar mejoras	Implantar plan de actuación.	Listas. Guía revisión. Perfiles. Mapas. Diagramas.	Material referencial. Evidencias.
6. Revisar mejoras	Valorar plan de actuación.	Listas. Guía revisión. Perfiles. Mapas. Diagramas. Indicadores.	Aspectos positivos, negativos. Dificultades.

7. Planificar nuevas mejoras.	Institucionalizar. Optimizar plan de acción.	Nueva área. Lluvia de ideas. Mapas. Diagramas.	Qué se hará, cuándo, cómo, con qué, quién.
-------------------------------	--	--	--

Tabla 2. Proceso general de revisión y mejora (Rincón & Rincón, 2000).

5.1.1 Instrumento de recolección de información

Las técnicas más adecuadas para obtener información en la clase de nivel básico de portugués para estudiantes hispanohablantes en Zacatecas – México, son el diario de campo y los recuentos visuales. Estos instrumentos, me permiten no sólo diseñar un modelo de análisis para obtener la información de lo que se está observando sino ser un participante activo dentro del estudio, aplicando lo aprendido en los módulos de enseñanza-aprendizaje durante los estudios de especialidad. Este tipo de instrumentos nos permite obtener los datos en tiempo moderado. Al final, se pueden diseñar y estructurar tablas y realizar un análisis reflexivo de lo observado.

Con el objetivo de obtener un registro del proceso de investigación, se utilizan los siguientes instrumentos como herramientas para observar, analizar y evaluar resultados.

5.1.1.1 Diario de campo

El diario de campo es un tipo de técnica de investigación, según (Martínez, 2007) quien cita Bonilla y Rodríguez, se puede describir como “Uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas”. Según Bonilla y Rodríguez (1997) “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”. Este instrumento nos permite

abordar el estudio a través de la aplicación de un trabajo de campo en el cual el investigador es participe de la práctica y la teoría en el estudio.

Este instrumento nos permitirá sistematizar las experiencias observadas para después analizar los resultados. Registrando los hechos más importantes que den cuenta del proceso de enseñanza-aprendizaje. Para este caso, desarrollaremos una metodología en la que las frases que digan los estudiantes serán muy importantes para la investigación.

Según Bonilla y Rodríguez (1997) “El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.



Ciudad: _____

Fecha: DD__ / MM__ / AA____

Trabajo de investigación: aprendizaje de nivel básico del idioma portugués para estudiantes hispanohablantes a través de actividades lúdicas

Investigador: Juan Camilo Jiménez Sáez - **Docente:** Francisco Bernal - **Institución:** Universidad de La Sabana

Instrumento de recolección de información: **Diario de campo**

Aplicado a los estudiantes de _____

Recolector de información:		
Lugar:		
Semestre	Grupo:	Número de estudiantes:
Hora:	Tiempo de observación:	

Descripción de lo observado	Palabras claves	Análisis

Comentarios:

Figura 1: Instrumento diario de campo

5.1.1.2 Recuentos visuales

Los recuentos visuales son un instrumento que nos permite analizar los datos, según Martínez (2007), “Cuando el investigador se cuestiona con la realidad, de hecho, ya está observando; pero esa observación la puede realizar ‘participando’”. “La participación pone el énfasis en la experiencia vivida por el investigador apuntando su objetivo a “estar dentro” de la sociedad estudiada”. Esto quiere decir que a través de la observación podemos obtener datos importantes, ya que implica una cercanía directa con el objeto de estudio.

Se realizará un registro fotográfico de las actividades que se realizan en clase.

Ciudad: _____



Fecha: DD__ /MM__ /AA____

Trabajo de investigación: aprendizaje de nivel básico del idioma portugués para estudiantes hispanohablantes a través de actividades lúdicas

Investigador: Juan Camilo Jiménez Sáez - **Docente:** Francisco Bernal

Universidad de la Sabana, 2015.

Instrumento de recolección de información: Recuentos visuales

Imagen 1

(SE ADJUNTA IMAGEN)

Figura 2. Instrumento recuentos visuales

Equipo de trabajo

Docente y estudiantes hispanohablantes de idioma portugués básico

5.2. Plan de acción (Ver tabla 3)

Objetivo general

Mejorar la enseñanza de nivel básico del idioma portugués para seis estudiantes hispanohablantes de México, a través de actividades lúdicas que sirvan de apoyo para el aprendizaje de vocabulario.

Para lograr este objetivo se plantean las siguientes estrategias:

Diseño estrategia N. 1: Dar "OI" con diversión

Una forma creativa de aprender a leer y a escribir en otro idioma es a través de la actuación, el canto y la mímica aplicando las reglas de la lengua para comprender con diversión el alfabeto y los pronombres en portugués.

De acuerdo con Beatto (2015), informa que “El aprendizaje a través del entretenimiento se remonta por lo menos al Poor Richard's Almanack (Almanaque del Pobre Richard) de Benjamin Franklin, que divertía e instruía a los colonos con su mezcla de máximas, pronósticos de clima, lecciones de matemática y acertijos”.

Las actividades de esta estrategia son:

Actividad 1

Fecha: Día 14 – 19 diciembre, 21 – 23 de diciembre

Duración: Dos semanas

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 4:30pm

- Presentación de palabras en el tablero (Duración: 5min).
- Recortar letras para usar las palabras básicas para saludar (Duración: 10 min).
- Dividirse en parejas (30 segundos) y seleccionar las letras recortadas en la mesa y pegarlas en un octavo de cartulina armando palabras para saludar (Duración: 10 min).
- Intercambiar el octavo de cartulina con otra pareja (Duración: 30 segundos).
- Leer la conversación en voz alta para todos (Duración: 25min).

Actividad 2

Fecha: 26, 28 – 30 dic y 4 – 8 de enero

Duración: Dos semanas

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 5:30pm

- Mostrar vídeo del alfabeto de Xuxa (Duración: 10min).
- Dividirse en parejas (Duración: 30 segundos). Y dividir en tres partes el alfabeto y escoger cada pareja una parte (5 minutos)

- Hacer formas de la letra con el cuerpo (Duración: 15min).
- Los grupos deben adivinar que letra en portugués es (Duración: 5min).

Actividad 3

Fecha: 11 – 15 de enero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 6:15pm

- Mostrar los pronombres en el tablero desorganizadamente (Duración: 15min).
- Dividirse en parejas diferentes a las de las otras dos primeras actividades de la estrategia (Duración: 30 segundos).
- Pararse al frente del grupo y pronunciar las palabras rápidamente en el orden correcto, el que se equivoque pierde y pasa otra pareja (Duración: 25min).

Diseño estrategia N. 2: Cada día tiene un número, durante todos los meses

El aprendizaje de los números, los días de la semana, los meses del año en portugués por medio de juegos de mesa es una forma interactiva de observar imágenes para captar vocabulario y al mismo tiempo jugar mientras se aprende, observando y aprendiendo algunas palabras principales en el idioma.

De acuerdo con el La imaginadora (2014), menciona que “La mayor parte de nosotros disfruta del juego, aunque no lo veamos tan claro cuando somos adultos, el aprendizaje que “trabaja” con las emociones, las recompensas, la competitividad, los retos, las sorpresas...contiene un potencial de aprendizaje intrínseco a partir del cual el deseo de aprender se convierte en un motivador muy potente. En este sentido, el juego aporta sentido de la autonomía, competencia y relación, piedras angulares de la motivación intrínseca, a partir de la cual los jugadores llegan a lo

que se conoce como el estado de flow, término acuñado por el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, y que se refiere a un estado mental de enfoque”.

Las actividades de esta estrategia son:

Actividad 1

Fecha: 18 – 22 de enero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 4:00pm

- Reunirse todos para jugar domino y aprender los números en portugués (Duración: 20min).
- Reunirse todos para jugar parqués (Duración: 20min).
- Reunirse todos para jugar uno (Duración: 20min).

Actividad 2

Fecha: 23, 25 – 30 de enero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 5:00pm

- Reunirse todos para jugar preguntas y respuestas (Duración: 30 segundos).
- Los estudiantes sacan un papel con una pregunta en portugués con cuál día de la semana es pero en forma de adivinanza (Duración: 25min).
- El primero en responder tiene un punto.

Actividad 3

Fecha: 1 – 6 de febrero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 5:35pm

Actividad general: 25 minutos

- Reunirse todos para jugar lotería con los meses del año (Duración: 30 segundos).
- Cada estudiante tendrá un cartón de lotería con los números de los meses del año ubicados en desorden y los 12 cartones con los nombres en portugués de los números
- Cada estudiante tendrá dos oportunidades para decir dos números al azar y deberán colocar el mes del año el número correspondiente. Un ejemplo, el mes cinco es “Mayo” en portugués “Maio”.

Diseño estrategia N. 3: Dibujando y coloreando terminamos conversando

La importancia de poder conversar en un idioma se da a través del aprendizaje de un vocabulario en el cual se abarca diferentes formas de vocabulario como lo son las frutas, animales, colores y las principales profesiones, en las que por medio del dibujo surge una conversación.

Es relevante mencionar que el lenguaje conversacional como el coloquial, según Briz (1996), se entiende como “el nivel de habla, sería el «uso socialmente aceptado en situaciones cotidianas de comunicación, no vinculado en exclusiva a un nivel de lengua determinado y en el que el vulgarismo y los dialectalismos aparecen en función de las características de los usuarios”.

Actividad 1

Fecha: 8 – 13 de febrero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 4:00pm

- Cada estudiante tendrá una hoja con cinco opciones de varias frutas (Duración 1 min).
- Deberá dibujar un animal escribir su nombre en portugués y seleccionar una fruta que pueda comer ese animal y colorearla (30 min)
- Al terminar, se debe escoger un compañero y conversar porque a ese animal le gusta esa fruta (Duración: 15min).

Actividad 2

Fecha: 15 – 20 de febrero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 5:00pm

- Los estudiantes deberán escoger dentro de la casa, 3 objetos, dibujarlos y colorearlos del color que usualmente tienen dichos objetos. (Duración: 35min).
- Después se compartirá en clase al finalizar la actividad y el estudiante debe decir, de cuál color es y cómo se dice el objeto en portugués. (Duración: 25min).

Actividad 3

Fecha: 22 – 27 de febrero

Duración: Una semana

Lugar: Sala de clase en casa del profesor

Hora: 6:00pm

- En grupo de dos los estudiantes deben escoger 2 profesiones y dibujarlas en cartulinas (Duración: 25min).
- Colorear los personajes con el uniforme que usualmente visten las personas de esa profesión (Duración: 15min).

- Hacer una mímica en la clase de una de las profesiones (Duración: 25min).

Tabla 3. Plan de Acción

FECHA	ESTRATEGIA	OBJETIVO	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	RECURSOS	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Jueves 17 de diciembre	1. Dar "OI" con diversión	Que los estudiantes aprendan a través de la actuación, el canto y la mímica a saludar en portugués, el alfabeto y pronombres en ese idioma.	<p>Actividad 1 (Día 14 – 19 diciembre, 21 – 23 de diciembre)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de palabras en el tablero - Recortar letras para usar las palabras básicas para saludar - Dividirse en parejas y seleccionar las letras recortadas en la mesa y pegarlas en un octavo de cartulina armando palabras para saludar - Intercambiar el octavo de cartulina con otra pareja - Leer la conversación en voz alta para todos 	<ul style="list-style-type: none"> - Computador portátil - Cámara 	- Recuentos visuales	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en el ejercicio - Creatividad - Coherencia
			<p>Actividad 2 (26, 28 – 30 dic y 4 – 8 de enero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar vídeo del alfabeto de Xuxa - Dividirse en parejas y dividir en tres partes el alfabeto y escoger cada pareja una parte - Hacer formas de la letra con el cuerpo - Los grupos deben adivinar que letra en portugués es 	<ul style="list-style-type: none"> - Computador portátil - Cámara 	- Recuentos visuales	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en el ejercicio - Creatividad - Coherencia
			<p>Actividad 3 (11 – 15 de enero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mostrar pronombres en el tablero - Dividirse en parejas diferentes a las de las otras dos actividades - Pararse al frente del grupo y pronunciar las palabras rápidamente en el mismo orden el que se equivoque pierde y pasa otra pareja 	<ul style="list-style-type: none"> - Cámara 	- Recuentos visuales	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en el ejercicio - Creatividad - Coherencia

<p>Sábado 30 de enero</p>	<p>2. Cada día tiene un número, durante todos los meses</p>	<p>Aprendizaje de los números, los días de la semana, los meses del año en portugués por medio de juegos de mesa</p>	<p>Actividad 1 (18 – 22 de enero)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reunirse todos para jugar domino y aprender los números en portugués -Reunirse todos para jugar parqués y aprender el número portugués y los colores -Reunirse todos para jugar uno y practicas colores, números y vocabulario básico en portugués 	<ul style="list-style-type: none"> -Computador portátil -Domino -Parqués -Juego de cartas “Uno “ -Cámara 	<p>Diario de campo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en el ejercicio -Agilidad -Pronunciación
			<p>Actividad 2 (23, 25 – 30 de enero)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reunirse todos para jugar preguntas y respuestas -Los estudiantes sacan un papel con una pregunta en portugués con cuál día de la semana es pero en forma de adivinanza 	<ul style="list-style-type: none"> -Computador portátil -Papeles con preguntas - Puntos en papel -Cámara 	<p>Diario de campo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en el ejercicio -Agilidad -Pronunciación
			<p>Actividad 3 (1 – 6 de febrero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reunirse todos para jugar lotería con los meses del año -Cada estudiante tendrá un cartón de lotería con los números de los meses del año ubicados en desorden y los 12 cartones con los nombres en portugués de los números -Cada estudiante tendrá dos oportunidades para decir dos números al azar y deberán colocar el mes del año el número correspondiente. Un ejemplo, el mes cinco es “Maio” en portugués “Maio”. 	<ul style="list-style-type: none"> -Computador portátil -Juego lotería -Cámara 	<p>Diario de campo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Participación en el ejercicio -Agilidad -Pronunciación

<p>Miércoles 17 de febrero</p>	<p>3. Dibujando y coloreando terminamos conversando</p>	<p>Aprendizaje de frutas, animales, colores y principales profesiones por medio del dibujo en las que surge una conversación</p>	<p>Actividad 1 (8 – 13 de febrero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante tendrá una hoja con cinco opciones de varias frutas - Deberá dibujar un animal escribir su nombre en portugués y seleccionar una fruta que pueda comer ese animal y colorearla - Al terminar, se debe escoger un compañero y conversar porque a ese animal le gusta esa fruta 	<p>-Hoja con las frutas y espacio para dibujar los animales -Cámara -Colores</p>	<p>Diario de campo</p>	<p>-Participación -Destreza -Creatividad -Coherencia Pronunciación</p>
			<p>Actividad 2 (15 – 20 de febrero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los estudiantes deberán escoger dentro de la casa, 10 objetos, dibujarlos y colorearlos del color que usualmente tienen dichos objetos. - Después se compartirá en clase al finalizar la actividad y el estudiante debe decir, de cuál color es y cómo se dice el objeto en portugués 	<p>Hojas en blanco Colores Cámara</p>	<p>Diario de campo</p>	<p>-Participación -Destreza -Creatividad -Coherencia Pronunciación</p>
			<p>Actividad 3 (22 – 27 febrero)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En grupo de dos los estudiantes deben escoger 3 profesiones y dibujarlas en cartulinas - Colorear los personajes con el uniforme que usualmente visten las personas de esa profesión - Hacer una mímica en la clase de una de las profesiones 	<p>Cartulinas Colores Cámara</p>	<p>Diario de campo</p>	<p>-Participación -Destreza -Creatividad -Coherencia Pronunciación</p>

6. ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

6.1. Objetivo general

Mejorar la enseñanza de nivel básico del idioma portugués para seis estudiantes hispanohablantes de México, a través de actividades lúdicas que sirvan de apoyo para el aprendizaje de vocabulario.

6.2. Estrategia No.1: Dar “Oi”

6.2.1 Objetivos de la estrategia

- Aprender a saludar en portugués actuando, leyendo una conversación con otro compañero
- Escuchar el alfabeto de forma interactiva e interpretarlo a través de la mímica con formas y trabajo en equipo
- Captación de los pronombres en portugués a través de la repetición

Dar “Oi” con diversión

Una forma creativa de aprender a leer y a escribir en otro idioma es a través de la actuación, el canto y la mímica aplicando las reglas de la lengua para comprender con diversión el alfabeto y los pronombres en portugués.

De acuerdo con Beatto (2015), informa que “El aprendizaje a través del entretenimiento se remonta por lo menos al Poor Richard's Almanack (Almanaque del Pobre Richard) de Benjamin Franklin, que divertía e instruía a los colonos con su mezcla de máximas, pronósticos de clima, lecciones de matemática y acertijos”.

Una forma dinámica de aprender otro idioma es utilizando métodos que le generen recordación a los estudiantes, por medio de actividades prácticas e interactivas en las que se trabaje en equipo, la actuación le permite al alumno revivir los momentos y recordar qué debe decir, porque tiene que leer y aprender un libreto, la mímica les

ayuda a inmortalizar momentos, devolviéndolos a la acción que se ejecutó para aprenderse una letra y leer rápidamente los pronombres, los obliga a mantener su atención en un ejercicio de ensayo y error.

6.2.2 Ejecución de la estrategia No.1

Primero se socializó con los estudiantes las tres actividades que iban a realizarse y el fin que estas tenían, se habló sobre la importancia de trabajar con elementos reciclables y de uso renovable para mantener el cuidado del medio ambiente y se procedió al terminar la clase para realizar la primera actividad, se acordó previamente con los alumnos que las actividades se harían al finalizar la clase, primero se les mostro en el tablero las principales palabras para saludar o tener una conversación básica en la cual, los estudiantes tenían que leer en voz alta cada uno las palabras, el siguiente paso fue pedirles su ayuda para recortar las letras que se habían definido para el ejercicio, con el objetivo que al estar recortándolas iban a leerlas, el paso siguiente fue dividirse en parejas y seleccionar las palabras que iban a pegarse en el octavo de cartulina pero primero los invite a leerlas juntos para que fueran familiarizándose y después se intercambiaron los octavos de cartulina para que tuvieran que leer también las conversaciones que habían armado sus compañeros.

Para la segunda actividad, les solicite organizar las sillas de forma horizontal para que observaran el vídeo que se les iba a presentar sobre una famosa cantante brasilera con la que muchos niños aprendieron el alfabeto en portugués, luego se les pidió dividirse en parejas para entregarles una hojita pequeña con algunas letras del alfabeto que previamente había dividido en tres, para que cada pareja escogieran una de las palabras e idearan una mímica en la cual sus compañeros tuvieran que adivinar cuál letra es y decirla en portugués, cada pareja paso al frente e hizo la forma de la letra con su cuerpo para que los demás dijeran en portugués cuál habían escogido.

En la tercera actividad, se les mostró en el tablero a los estudiantes los pronombres, primero se socializó con ellos como refuerzo de las primeras clases el significado para solicitarles reunirse en parejas diferentes a la de las otras dos actividades para

que pasaran frente a sus compañeros a leer rápidamente las palabras y si se equivocaban pasaba otro equipo, esto se hizo hasta que se equivocaran lo menos posible en la pronunciación.

(Ver anexo 1) (Ver anexo 2) (Ver anexo 3) (Ver anexo 4)

6.2.3 Impacto de la estrategia

La estrategia tuvo impacto positivo debido a que se venía desarrollando una clase algo monótona en la que les mandaba ejercicios en un papel y les dejaba tarea para la casa, Grecia, manifestó que estaba muy contenta con las actividades porque considera que se hizo más dinámica las clases de portugués.

Los estudiantes aprendieron porque en Brasil hay distintas formas de saludar, debido a que me preguntaban mucho el por qué se podían saludar de distintas formas y les explique que al igual que en México y Colombia, dependiendo del estado y/o región, así se saludaba, ya que varía muchísimo dependiendo el lugar donde las personas se encuentren y las jergas utilizadas. Sintieron que aparte de estar aprendiendo el idioma, se les estaba enseñando sobre la cultura del país.

Consideraron muy divertido el tener que observar a XUXA, la famosa artista brasilera, muchos años después debido a que ella en sus vídeos muestra ejemplos de las palabras, Diego dijo que se sintió como si estuviera aprendiendo español de nuevo, porque ese ejercicio le recordó a su época de infante. Lo mismo la tercera actividad.

6.2.4 Dificultades y oportunidades de mejora

Consideraron un poco aburrida la actividad en la que se debía repetir los pronombres, porque sentían que si no dominaban muy bien el idioma tenían la presión de no poderse equivocar y lo sintieron como un limitante. Una oportunidad de mejora es para la primera actividad, mostrarles películas en las cuál pueden ver conversaciones en el idioma, esto les servirá para entender un poco mejor la lengua.

6.2.5 Reflexión

Esta estrategia sirvió de repaso para lo que ya se había visto en clase, debido a que no se utiliza ningún tipo de evaluación sino revisión de talleres y tareas con el fin de que no se sientan presionados a que no quieran tener una calificación mala. Los estudiantes me manifestaron que así debíamos hacer todas las clases, porque sentían que era una forma de despejarse de sus actividades diarias y de venir a aprender un idioma de forma divertida sin la presión de tener que aprobar o reprobar.

Me sentí muy bien que mis estudiantes se sintieran a gusto con la implementación de nuevas estrategias para la clase, personalmente me gusto ponerle mi sello personal con cosas divertidas que sabía que a ellos iban a gustarle, comprendí la importancia de generar nuevos espacios de participación y trabajo en equipo.

6.3. Estrategia No 2: Cada día tiene un número, durante todos los meses

6.3.1 Objetivos de la estrategia

- Aprendizaje de los números, los días de la semana, los meses del año en portugués por medio de juegos de mesa
- Divertirse mientras se aprende jugando
- Utilizar herramientas interactivas para desarrollar actividades

Cada día tiene un número, durante todos los meses

El aprendizaje de los números, los días de la semana, los meses del año en portugués por medio de juegos de mesa es una forma interactiva de observar imágenes para captar vocabulario y al mismo tiempo jugar mientras se aprende, observando y aprendiendo algunas palabras principales en el idioma.

De acuerdo con La imaginadora (2014), menciona que “La mayor parte de nosotros disfruta del juego, aunque no lo veamos tan claro cuando somos adultos, el

aprendizaje que “trabaja” con las emociones, las recompensas, la competitividad, los retos, las sorpresas...contiene un potencial de aprendizaje intrínseco a partir del cual el deseo de aprender se convierte en un motivador muy potente. En este sentido, el juego aporta sentido de la autonomía, competencia y relación, piedras angulares de la motivación intrínseca, a partir de la cual los jugadores llegan a lo que se conoce como el estado de flow, término acuñado por el psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi, y que se refiere a un estado mental de enfoque”.

El uso de juegos nos permite captar la atención y desarrollar habilidades motrices, sensoriales y de concentración de nuestros estudiantes, los incentiva a estar pendientes de pensar en el otro idioma y al mismo tiempo aprender simultáneamente con sus compañeros elementos nuevos para su desenvolvimiento en la lengua.

6.3.2 Ejecución de la estrategia No .2.

Para la primera actividad, se les mostro a los estudiantes los juegos con los que se iba a trabajar y aplicar lo que se había visto antes y después de las vacaciones, primero se entregaron las fichas de dominó, ellos debían jugar entre ellos y cuando sacaran un número decirlo en portugués, debían jugar como cualquier partido del juego de mesa sólo con la condición que debían decirse los números en portugués. Después de tres ganadores de partida, procedimos a jugar parqués pero con una herramienta interactiva con una aplicación para dispositivos móviles portátiles de la “App store” de Apple que se llama “Parquis” con la cual, debían colocarse en pareja y cada uno debía seleccionar un jugador para desarrollar la actividad en la cual debían escoger un color y decir el número que aparecía en los dados. Por último, se jugó con UNO, unas cartas que vienen en colores y con números, tal juego, se realiza de forma grupal y todos participaban nombrando los colores en portugués y el número que les correspondía.

En la segunda actividad, los alumnos debían reunirse todos nuevamente para jugar preguntas y respuestas, un juego de adivinanzas en el cual, debían seleccionar de una bolsa plástica reutilizable, una frase que los ponía pensar sobre cuál día de la

semana se estaba hablando, cada uno tuvo la opción de escoger uno y adivinar entre todos, cuál actividad era y así obtener puntos.

La tercera actividad, se debían quedar reunidos para escoger un cartón de lotería y quedar pendiente a las indicaciones de la docente, para jugar, primero se sacaba un mes del año en portugués, al ellos escucharlo debían saber cuál mes del año del número uno al diez, correspondía de su cartón que tenía sólo números, al finalizar se sumaron los puntos y se escogió al ganador.

(Ver anexo 5) (Ver anexo 6) (Ver anexo 7)

6.3.3 Impacto de la estrategia

La estrategia tuvo un impacto positivo, debido a que los estudiantes les gustó mucho jugar con juegos que normalmente lo harían hablando español, se sintieron muy motivados porque sintieron la exigencia de concentrarse para tener que desarrollar la actividad en el idioma que están aprendiendo, les llamo la atención que juegos clásicos como el parques ya estuvieran en plataformas interactivas como las aplicaciones en dispositivos, les pareció estupendo y fue una manifestación de todos que se usaran elementos renovables para desarrollar las actividades como los frijoles para la lotería o el de preguntas y respuestas con una bolsa plástica y hojas de papel reciclado.

6.3.4 Dificultades y oportunidades de mejora

Se presentaron dificultades con el domino debido a que las fichas eran un poco pequeñas y sintieron que se les dificultaba para agarrarlas, con el juego de parques a pesar de que lo consideraban interactivo manifestaron necesitar más tiempo para adaptarse a jugar de esa forma el clásico juego y al mismo tiempo tener en cuenta estar concentrado para hablar en portugués, consideraron los juegos divertidos pero sintieron que fue complicado porque debían tener en cuenta el hablar en otro idioma.

Como oportunidad de mejora, se puede considerar el usar un juego en físico del clásico parque y uno de plataforma interactiva como el usado en el iPad de Apple

para que los estudiantes hubieran tenido la opción de jugar de las dos formas y no perder tiempo practicando para aprender a jugar en la aplicación.

6.3.5 Reflexión

Esta estrategia me permitió conocer un poco más las habilidades que tienen los estudiantes para sobrellevar las dificultades y tener en cuenta, que todos no aprenden de la misma forma que muchas veces presionamos a nuestros estudiantes para que obtengan todos los mismos resultados buenos, sin tener en cuenta que no todos aprendemos de la misma manera. Todos los alumnos aprenden en sus tiempos y cada uno tiene una técnica para captar la información.

Los estudiantes y los docentes deben tener una sinergia, este ejercicio me sirvió para aplicar en clase ese lado creativo que a veces pensaba que no es tan fácil de aplicar en una clase, ya que quería utilizar productos renovables para mitigar el consumismo que nos caracteriza a los seres humanos.

Mis estudiantes aprendieron que a través del juego se puede aprender un idioma ya que Julie que aprende también el idioma ruso, dice que no le colocan en sus clases este tipo de actividades.

6.4 Estrategia No. 3: Dibujando y coloreando terminamos conversando

6.4.1 Objetivos de la estrategia

- Aprendizaje de frutas y animales a través del dibujo
- Enseñanza de los colores básicos para su identificación en el idioma
- Desarrollo de mímicas que les permitan conocer el nombre de las principales profesiones

Dibujando y coloreando terminamos conversando

La importancia de poder conversar en un idioma se da a través del aprendizaje de un vocabulario en el cual se abarca diferentes formas de vocabulario como lo son las frutas, animales, colores y las principales profesiones, en las que por medio del dibujo surge una conversación.

Es relevante mencionar que el lenguaje conversacional como el coloquial, según Briz (1996), se entiende como “el nivel de habla, sería el «uso socialmente aceptado en situaciones cotidianas de comunicación, no vinculado en exclusiva a un nivel de lengua determinado y en el que el vulgarismo y los dialectalismos aparecen en función de las características de los usuarios”.

Adquirir herramientas para lograr conversar en un idioma en un nivel básico es lo ideal para que la persona tenga bases para poder entender algunas palabras en otra lengua.

6.4.2 Ejecución de la estrategia No.3

En la primera actividad de esta estrategia, cada uno de los estudiantes dibujó cinco frutas diferentes en una hoja de papel blanco que tenía a su lado el nombre en portugués de la fruta o verdura escogida, después ellos debían colorearlo y seguidamente se les pidió que dibujaran un animal, que pudiera comerse esas frutas y/o verduras que tenían ahí plasmadas y después hablar sobre la actividad con sus compañeros.

Para la segunda actividad, los estudiantes debían escoger diez objetos dentro de la casa, dibujarlos en una hoja en blanco y seguidamente colorearlos con los colores respectivos, primero se determinó un tiempo de veinte minutos para seleccionar los objetos y treinta minutos para dibujarlos y colorearlos, al final, se debía socializar en clase con los demás compañeros de clase, diciendo cuál objeto es y cuál color.

En la tercera actividad, los estudiantes debían dividirse en parejas para escoger tres profesiones, dibujarlas en una cartulina y colorearlas para definir una mímica sobre lo que hacen las personas que desenvuelven esa profesión y compartirlo con los

compañeros de clase para que adivinen cuál es de los tres, el que los dos estudiante están imitando, para decir al final que hace esa persona en su labor de la profesión.

(Ver anexo 8) (Ver anexo 9) (Ver anexo 10) (Ver anexo 11)

6.4.3 Impacto de la estrategia

La estrategia tuvo un impacto positivo, los estudiantes les gusto diseñar, colorear y definir con lo que iban a trabajar esta actividad, se sintieron libres al escoger cuál de las hojas con las frutas y verduras querían dibujar pero también imaginar que animal podría comérselas, al principio se sentían en una clase de primaria con la primera actividad pero después manifestaron sentirse a gusto con las otras actividades donde tenían que escoger creativamente que era lo que querían dibujas pero además aprender con sus compañeros.

Me dijeron que les había gustado mucho la estrategia porque fue de mucho movimiento y agilidad pero también de mucho trabajo en equipo ya que debían apoyarse en su compañero para definir que profesión era más fácil para ellos en el idioma, además que les gusto socializar con sus compañeros y reforzar lo aprendido en clase con las fortalezas que tienen con algunas palabras sus compañeros para complementar sus debilidades en el idioma.

6.4.4 Dificultades y oportunidades de mejora

Los estudiantes manifestaron que fue muy poco tiempo para escoger en la actividad dos de esta estrategia, debido a que eran muchos objetos para dibujar y escoger. Al no estipularse que no podían repetir objetos, muchos lo hicieron y el ejercicio hubiera podido ser más interesante si hubieran sido sesenta cosas diferentes cada uno. Para la tercera actividad, sintieron que no tuvieron mucho tiempo para dibujar sus profesiones y preparar las mímicas.

Como oportunidad de mejora, considero que podría ser estipular los tiempos y realizar una actividad de campo en la cual se hubiera ido a un mercado a ver frutas y verduras y decir el nombre en portugués como también las profesiones en un lugar

de la ciudad que permitiera observar por medio de la vestimenta, las diferentes profesiones en versión real,

6.4.5 Reflexión

Una reflexión importante para esta actividad es que frente a las otras dos estrategias esta fue un poco más libre y amena, debido a que no hubo formalismo sino que realizamos las actividades en el piso con un ambiente de camaradería. Los estudiantes prefieren al tener una clase, un lugar en el que puedan expresarse libremente y puedan estar relajados sin formalismo ni protocolos, esta vez, les permití tirarse al suelo, hablar entre ellos, se realizó un break para tomarnos una merienda y esto hizo que nos liberáramos todos del estrés que puede generar dar clase y hacer una jornada de actividades.

Personalmente considero que es muy importante tener en cuenta las múltiples formas de aprender que tienen los estudiantes, esta actividad me permitió saber cómo identificar la manera en la cual, le gusta a los estudiantes adquirir nuevos conocimientos y aprendí con mis estudiantes, sus gustos, sus proyectos, ya que sentí que nos conectamos mucho más.

6.5 Análisis transversal de la información (Tabla 4)

ANÁLISIS TRANSVERSAL DE LA INFORMACIÓN							
EST.	OBJETIVO	OBSTÁCULO	FACILITADORES	INSTRUMENTOS	EVIDENCIAS	EVALUACIÓN	REFLEXIÓN
Dar "Oj" con diversión	- Aprender a saludar en portugués actuando, leyendo una conversación con otro compañero	-No todos habían practicado las frutas	-Seis estudiantes	-Diario de campo (Ver anexo 1).	-Fotografías (ver anexo 1) (Ver anexo 2) (Ver anexo 3)(Ver anexo 4)	-Esta estrategia fue efectiva porque los estudiantes practicaron las frutas conversando con otros compañeros	Este primer ejercicio me permitió conocer un poco más los tipos de inteligencia que tiene cada uno de mis estudiantes, logre percibir cuáles eran las falencias con respecto a no recordar los pronombres.
	-Escuchar el alfabeto de forma interactiva e interpretarlo a través de la mímica con formas y trabajo en equipo	-Dos estudiantes no tenían perfil kinésico			-Video (Link: https://drive.google.com/file/view?id=0BwCL6b8Xob8EQUljTV9jckItTGM&usp=sharing)		
	- Captación de los pronombres en portugués a través de la repetición						

<p>Cada día tiene un número, durante todos los meses</p>	<p>-Aprendizaje de los números, -El primer juego de -Seis estudiantes los días de la semana, losdomino, no todos sabían meses del año en portugués jugarlo con las mismas por medio de juegos de mesa reglas, el segundo juego era interactivo en un ipad - Divertirse mientras se y no sabían usarlo y el aprende jugando tercer juego tampoco lo habían jugado antes. -Utilizar herramientas interactivas para desarrollar actividades</p>	<p>-Recuentos visuales (Ver anexo 5).</p>	<p>-Fotografías (Ver anexo 6). (Ver anexo 7).</p>	<p>-Esta estrategia les gusto a losEsta estrategia me permitió estudiantes, todos sintieron que se descubrir la importancia de las divertieron y aprendieron actividades lúdicas y de recrearse mientras se aprende -Permitió hacer mucha más empatía un idioma, los estudiantes con mis estudiantes salieron de la monotonía. .</p>
<p>Dibujando y coloreando terminamos conversando</p>	<p>- Aprendizaje de frutas y animales a través del dibujo - Enseñanza de los colores básicos para su identificación en el idioma -Desarrollo de mímicas que les permitan conocer el nombre de las principales profesiones</p> <p>- Muchos no les gustaba -Seis estudiantes dibujar bajo presión -Hubo combinación de colores que no se habían estudiado -Les pareció muy corto el tiempo de preparación</p>	<p>-Diario de campo (Ver anexo 8)</p>	<p>-Fotografías (Ver anexo 9) (Ver anexo 10) (Ver anexo 11)</p>	<p>-Esta estrategia tuvo mucha aprobación porque ya se sentían más familiarizados con el idioma y se Pude observar que los estudiantes conocían mucho más con sus cuando aprenden un idioma les compañeros gusta trabajar en equipo para apoyarse pero también sentirse más seguros de lo que están aprendiendo. -La mímica les sirvió para repasar otros temas vistos</p>

6.5.1 Objetivos

Los objetivos pretenden mejorar la enseñanza-aprendizaje de nivel básico del idioma portugués para seis estudiantes hispanohablantes, se diseñaron estrategias y se desarrollaron actividades que les permitieran a los estudiantes desde diferentes formas de captar la información, el aprendizaje de situaciones cotidianas y palabras básicas en la lengua, esto con el fin de tener en cuenta que absolutamente todos los alumnos tienen diferentes formas de comprender y aprender, de acuerdo a su tipo de inteligencia.

6.5.2 Obstáculos

Los estudiantes estuvieron muy satisfechos sin embargo, cuando no repasaban los conceptos vistos en clases anteriores era muy difícil que ellos recordaran las palabras para cuando desarrollábamos las estrategias. Algunas actividades no potencializaban el aprendizaje de todas las múltiples inteligencias de los estudiantes.

6.5.3 Facilitadores

Los estudiantes fueron los grandes protagonistas de este trabajo. Absolutamente en todas las actividades fueron ellos los que propusieron temas, debatieron sobre las estrategias, intervinieron con ideas nuevas. A ellos les pareció estupendo que se explotaran las diferentes formas en las que se puede aprender un idioma de forma dinámica y recreativa.

7. EVALUACIÓN TOTAL DEL PROCESO INVESTIGATIVO

7.1 Evaluación al objetivo propuesto

Los objetivos propuestos se desarrollaron perfectamente, se pudo observar una participación activa de los estudiantes durante la aplicación de las estrategias en el aula de clase, se logró analizar, comprender y evaluar los datos por medio de los instrumentos de recolección de la información escogidos. Cada uno de los objetivos fue diseñado con el fin de que los estudiantes aprendieran de una forma interactiva, recreativa y dinámica, una nueva lengua.

7.2 Evaluación personal del proceso

Personalmente como docente me encanto diseñar estrategias enfocadas en potencializar las capacidades y habilidades de cada uno de mis estudiantes, fue un ejercicio súper interesante que me dejo con enseñanzas para mi labor académica en la cual podré identificar fácilmente los perfiles de cada uno de mis estudiantes.

Sentí que este tipo de actividades en las cuales, logras identificar las inteligencias múltiples de tus alumnos, te llevan a conocerlos un poco más a fondo y crear lazos de amistad, porque la relación se convierte en un ejercicio de participación mutua entre estudiantes y docentes.

7.3 Evaluación institucional del proceso

La Universidad de La Sabana hizo parte del logro brindándome las herramientas necesarias para hacer de mí, una persona integral como maestro, aportándole al procedimiento de enseñanza-aprendizaje en el aula, un factor importante que a muchos docentes a veces se nos olvida, el humano.

Me permitió conocerme como docente durante todo el proceso de investigación por medio de asignaturas que nos ofrecían un contenido teórico interesante pero también nos inculcaba la importancia de la ética en nuestra profesión que consiste en ser parte del proceso como orientadores que aportan al proceso de aprendizaje de sus educandos, formando líderes y personas integrales con valores.

El tutor no sólo fue fundamental, sino que fue una fuente de inspiración con su calidad humana para cumplir con los objetivos como también de sus importantes aportes para culminar con éxito el objeto de estudio.

Un apoyo importante en este proceso fue Paula Powell, profesor de inglés de los mismos estudiantes y otros cuatro, quien me dio ideas que me permitieron entender el proceso de enseñanza de un nuevo idioma y quien participo de una u otra forma por el hecho de conocer a los estudiantes.

8. SUGERENCIAS PARA PRÓXIMAS INVESTIGACIONES


Mi sugerencia para próximas investigaciones es hacer un ejercicio de social media management, en el cual estudiantes de idiomas de otros países puedan opinar sobre los ejercicios. Estamos en un mundo con avances tecnológicos diarios, por lo cual, debemos aprovechar las herramientas de las nuevas tecnologías para que sean un aliado en este tipo de estrategias, con el fin de compartirlas y compararlas con otras clases de idiomas.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Alvar, M. (1961). *Hacia los conceptos de lengua, dialecto y hablas*. Alicante : *Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes*, 2007, 5.
- Andrade, O. G. (2004). *PUNTOS GRAMATICALES DISIMÉTRICOS EN EL EJE PORTUGÜES-ESPAÑOL: EL TRATAMIENTO DE LOS VERBOS DE CAMBIO EN MATERIALES DIDÁCTICOS BRASILEÑOS*. Parana: Centro virtual cervantes - Universidade Estadual de Londrina .
- Beatto, G. (19 de Abril de 2015). Edutainment, una manera de capacitarse, aprender y seguir actualizados, pero a través de la diversión. *La Nación*.
- Bigot, M. (2008). *Apuntes de lingüística antropológica*. Rosario: Centro Interdisciplinario de Ciencias Etnolingüísticas y Antropológico-Sociales.
- Bonilla – Castro, E. R. (1997). *Más allá de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. . Colombia: Norma.
- Bosque, I. (1983). La Morfología. En F. y. Abad, *Introducción a la lingüística* (págs. 115 - 153). Madrid: Alhambra.
- Briz, A. (1996). *El español coloquial: situación y uso*. Madrid: Arco.
- Conde, X. F. (2001). INTRODUCCIÓN A LA FONÉTICA Y FONOLOGÍA DEL ESPAÑOL. *Ianua. Revista Philologica Romanica*, 3.
- Conde, X. F. (2002). INTRODUCCIÓN A LA SINTAXIS DEL ESPAÑOL. *Ianua. Revista Philologica Romania*, 5.
- Congreso, U. d. (7 de mayo de 2014). *Universidad de Congreso*. Obtenido de <http://www.ucongreso.edu.ar/la-importancia-de-aprender-idiomas/>
- EcuRed. (Sin fecha). *EcuRed Conocimiento con todos y para todos*. Obtenido de http://www.ecured.cu/Idioma_portugu%C3%A9s
- Gardner, H. (1998). *Mentes Extraordinarias*. Barcelona: Kairos.
- Gentry, J.A. y Helgesen, M.G. (1999). "Using Learning Style Information to Improve the Core Financial Management Course". *Financial Practice and Education*.
- Herrera, E. B. (2004). La docencia a través de la investigación-acción. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*, 1.
- Isaacs, D. (2008). *El trabajo de los profesores: virtudes en los educadores*. España: EUNSA.
- Keefe, J. K. (1988). *Profiling and Utilizing Learning Style*. Reston, Virginia: NASSP.
- La imaginadora. (2 de Julio de 2014). *La Imaginadora*. Obtenido de La Imaginadora: <http://www.laimaginadora.com/blog/5-razones-para-aprender-jugando/>
- Lima, L. M. (1996). *La importancia de la enseñanza del portugués y del español como idiomas oficiales en el MERCOSUR*. Oviedo: ASELE.

- M^a Ángeles Andreu Andrés, M. G. (2000). *Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico*. Valencia: Centro virtual cervantes.
- Martínez, L. A. (2007). La Observación y el Diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores*.
- Morris, C. (1962). *Signos, lenguaje y conducta*. Buenos Aires: Losada.
- Trives, E. R. (1979). *Aspectos de semántica lingüístico-textual*. Murcia: ISTMO-EDICIONES ALCALA. S. A. .
- UNESCO. (1993). *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* . Obtenido de <http://whc.unesco.org/en/list/676/>
- Yataco, M. (2008). Lenguas, dialectos: teoría concerniente. Una introducción a conceptos básicos sobre lingüística . *Boletín de New York*, 1.

10. ANEXOS



Ciudad: Zacatecas - México Fecha: 08/11/2015

Título de Investigación: APRENDIZAJE DE NIVEL BÁSICO DEL IDIOMA PORTUGUÉS PARA ESTUDIANTES HISPANOHABLANTES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS
 Investigador: Juan Camilo Jiménez Sáez - Docente: Francisco Bernal - Institución: Universidad de la Sabana, 2016

Instrumento de recolección de información: Diario de campo
 Aplicado a los estudiantes de: Portugués Básico

Recolector de información:	<u>Juan Camilo Jiménez Sáez (Camilo Jiménez Sáez)</u>		
Lugar:	<u>Zacatecas</u>		
Semestre:	Grupo:	Número de estudiantes:	
<u>Básico</u>		<u>6</u>	
Nota: <u>45:50</u> Tiempo de observación: <u>45 MIN.</u> 1 actividad: <u>30 min Act 1</u>			

Observaciones	Palabras clave	Reflexiones
<p>La primera actividad: Inseguridad por la presencia de un compañero con discapacidad.</p> <p>Segunda actividad: No se conocían a los demás, por lo que se generó una actividad de presentación.</p> <p>Tercera actividad: Se generó una actividad de presentación.</p> <p>Comentarios: <u>ganici gracia y brio</u></p>	<p>Portugués</p> <p>Pronomes Xuxa</p> <p>Mimica</p> <p>Alfabeto</p> <p>Juego</p> <p>Gracia</p>	<p>Los estudiantes se divirtieron, los hubiera gustado unas actividades con menos movimientos.</p>

Comentarios: Las actividades se hicieron a través de juegos, se generó una actividad de presentación, se generó una actividad de presentación.
Las actividades se hicieron a través de juegos, se generó una actividad de presentación.

1.

Registro diario de campo est 1



2.

Actividad 1 EST 1



3.

Actividad 2 EST 2



4.

Actividad 3 EST 1

7.



Actividad 2 EST 2

8.

Ciudad: Zocalcas - Mx Fecha: DD 26 / MM 02 / AA 16

Trabajo de Investigación: APRENDIZAJE DE NIVEL BÁSICO DEL IDIOMA PORTUGUÉS PARA ESTUDIANTES HISPANOHABLANTES A TRAVÉS DE ACTIVIDADES LÚDICAS

Investigador: Juan Camilo Jiménez Sáez - Docente: Francisco Bernal - Institución: Universidad de la Sabana, 2016

Instrumento de recolección de información: Diario de campo
 Aplicado a los estudiantes de Portugués Básico nuevo nombre
* Camila Jiménez Sáez

Recolector de información:	<u>Juan Camilo Jiménez Sáez</u>		
Lugar:	<u>Zocalcas</u>		
Semestre:	Grupo:	Número de estudiantes:	
<u>Primer</u>		<u>6</u>	
Hora:	Tiempo de observación:		
<u>4:30</u>	<u>3 horas</u>		

Observación de la interacción	Palabras clave	Notas
Act es dibujar y querer colorear la inform que pedia colorear. Se presionan los dibujos grandes están en lugares elevados volar dibujos se animan dibujando	Dibujos colores profesiones objetos frutas cosas animales	Los estudiantes disfrutaban mucho de esta clase se sintieron muy relajados. disfrutaron que se les dio libertad.
Comentarios:	no saben que es el color los estudiantes les encanta la clase es gusto que fue la más divertida se divertieron mucho jugando y aprendieron	

Registro diario de campo

EST 3

9.



Actividad 1 EST 3



10.

Actividad 2 EST 3



11.

Actividad 3 EST 3