

**ESCENARIOS
LÚDICOS
EN CLASES DE
PORTUGUÉS
COMO LENGUA
NO MATERNA (PLNM)
EN LA UNIVERSIDAD
PABLO DE
OLAVIDE**

CENÁRIOS LÚDICOS EM AULAS DE PLNM NA UNIVERSIDADE PABLO DE OLAVIDE

PLAYFUL SCENARIOS IN PLNM CLASSES AT PABLO DE OLAVIDE UNIVERSITY

Giselle Menezes Mendes Cintado*

Universidad Pablo de Olavide

RESUMEN: Este estudio trata de estimular la reflexión sobre los escenarios lúdicos en clases de PLNM (Portugués como lengua no materna) en la Universidad Pablo de Olavide (UPO) entre 2020 y 2022, un periodo pandémico que aún persiste, pero no ha supuesto un impedimento para implementar una educación que persiga, cada vez más, la integración de la provincia andaluza y su espacio político educativo en un contexto más plurilingüe. En esta tesitura, resulta imprescindible promover y mejorar las estrategias de aprendizaje del portugués en territorio español, no solamente en el ámbito de zonas de frontera o muy próximas de éstas, sino configurar un espacio educacional conjunto entre hablantes del portugués y el español. Este espacio busca trabajar los aspectos de transferencia positiva entre estas dos lenguas a través de perspectivas teóricas que resulten en implicaciones prácticas del uso del idioma y de los niveles de adquisición a través de las actividades lúdicas aquí mencionadas. Para este artículo contamos con contribuciones, entre otros, de Almeida Filho (2002) y Alonso Rey (2012) sobre la adquisición del portugués por hispanohablantes, experiencias de actividades en clases de segundas lenguas y la didáctica de la oralidad en ambientes lúdicos (MAYOR, 1994; SÁ,

*Docente de PLNM en la Universidad Pablo de Olavide (UPO) en Sevilla desde el año 2018, integrante del Grupo de Investigación CNPq Cultura e Identidade Linguística na Lusofonia - CILL (Universidad Mackenzie, SP), directora e idealizadora del Programa O Mundo da Língua Portuguesa em RadiOlavide en la UPO y directora de APLEPES Sevilla (Asociación de Profesores de Portugués en España), sucursal Andalucía. E-mail: gmenmen@acu.upo.es.

2018), bien como los estudios de Vasconcelos y Pechi (2021) y Luckesi (2014) sobre ambientes lúdicos en enseñanza de segundas lenguas.

PALABRAS CLAVE: PLNM. Hispanohablante. Zona Fronteriza. Portugués Lúdico. OMLP.

RESUMO: Este estudo visa estimular a reflexão sobre cenários lúdicos nas aulas de PLNM (Português como língua não materna) na Universidade Pablo de Olavide (UPO), realizadas entre 2020 e 2022, um período pandêmico que ainda persiste, mas que não tem sido um impedimento para implementar uma educação que busca, cada vez mais, a integração da província andaluza e de seu espaço político educacional em um contexto mais multilíngue. Neste contexto, é essencial promover e melhorar estratégias para aprender português em território espanhol, não apenas em áreas de fronteira ou muito próximas destas, mas também para criar um espaço educacional conjunto entre falantes de português e espanhol. Este espaço procura trabalhar os aspectos de transferência positiva entre estas duas línguas através de perspectivas teóricas que resultem em implicações práticas do uso da língua e dos níveis de aquisição através das atividades lúdicas aqui mencionadas. Para este texto contamos com contribuições, entre outros, de Almeida Filho (2002) e Alonso Rey (2012) sobre a aquisição de português por falantes de espanhol, experiências de atividades em aulas de segunda língua e a didática da oralidade em ambientes lúdicos (MAYOR, 1994; SÁ, 2018), assim como os estudos de Vasconcelos e Pechi (2021) e Luckesi (2014) sobre ambientes lúdicos no ensino de segunda língua.

PALAVRAS-CHAVE: PLNM. Hispanofalante. Zona fronteira. Portugués lúdico. OMLP.

ABSTRACT: This study aims to stimulate reflection on the playful scenarios in PLNM (Portuguese as a non-native language) classes at the Pablo de Olavide University (UPO) between 2020 and 2022, a pandemic period that still persists, but has not been an impediment to implement an education that pursues, increasingly, the integration of the Andalusian province and its educational political space in a more multilingual context. In this context, it is essential to promote and improve Portuguese learning strategies in Spanish territory, not only in border areas or very close to them, but also to set up a joint educational space between Portuguese and Spanish speakers. This space seeks to work on the aspects of positive transfer between these two languages through theoretical perspectives that result in practical implications of the use of the language and the levels of acquisition through the ludic activities mentioned here. For this paper we rely on contributions, among others, by Almeida Filho (2002) and Alonso Rey (2012) on the acquisition of Portuguese by Spanish speakers, experiences of activities in second language classes and the didactics of orality in playful environments (MAYOR, 1994; SÁ, 2018), as well as the studies by Vasconcelos and Pechi (2021) and Luckesi (2014) on playful environments in second language teaching.

KEYWORDS: PLNM. Spanish-speaking. Border Zone. Ludic Portuguese. OMLP.

1 INTRODUCCIÓN

Ciertamente es benéfico para aprendices y docentes la enseñanza en una segunda lengua (L2) que funcione de manera secuencial y satisfactoria, que busque infundir aspectos de transferencia positiva en una clase de L2 (aquí clases de portugués para extranjeros, en su mayoría hispanohablantes) a todos los niveles en el campo del aprendizaje/adquisición de segundas lenguas (SL). También es importante resaltar que llegar a una buena práctica docente requiere una búsqueda constante de perfeccionamiento para aumentar la eficacia de las tareas que se desarrollan con el alumnado. En este sentido, es importante mantener buenas prácticas del profesorado, la efectiva participación, inferencia e interacción en el aula de los aprendices, desde el curso inicial en una L2 hasta llegar al último nivel del mismo.

Cualquiera que sea la tarea en el aula, esta deberá conllevar a la participación en masa de todos los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues la motivación aislada no traerá ninguna ventaja para la enseñanza de segundas lenguas (SL), al contrario, solo contribuirá para que el aprendiz no se sienta dispuesto a inferir en clase, no se arriesgue, no busque intuir y, principalmente, no supere el miedo al fracaso.

Es importante, además, favorecer en el alumnado (en este caso de clases de portugués como lengua no materna – PLNM), reflexiones como '¿cuál es mi manera de aprender?', '¿qué puedo hacer para aprender dentro y fuera de clase?', '¿cómo puedo ser más crítico en relación con la comprensión, producción y aprendizaje de una L2 y los resultados de estos estudios?', entre otros argumentos que

pueden reforzar los recursos que a los discentes les sean más útiles y eficaces para su aprendizaje. En este contexto educacional, no podemos dejar de lado las actividades lúdicas que tanto contribuyen para una infinidad de tareas espontáneas, donde se siente alegría y placer en ser partícipe. En este trabajo, hablaremos de la experiencia lúdica con universitarios de los cursos 2020-2021 y 2021-2022 en clases de PLNМ en la Universidad Pablo de Olavide (UPO), ubicada en la ciudad de Sevilla, capital del sur de España. Se trata de una ciudad cercana a la frontera con el sur de Portugal (145 km de la frontera con el Algarve), lo que les posibilita a los aprendices de portugués de la UPO viajar a menudo al país vecino, pero no significa que esta región fronteriza sea una zona bilingüe.

Parte de las actividades lúdicas presentadas en estos cursos tuvieron como base tareas originadas de los audios del primer programa radial emitido en portugués de Sevilla y alrededores, el programa *O Mundo da Língua Portuguesa*¹- OMLP, que forma parte de la parrilla de la radio universitaria² RadiOlavide, de la UPO. El OMLP, que empezó su emisión en octubre de 2019, forma parte de las actividades orales y también de los temas de creación de textos, narración y lectura de los ejes temáticos/bloques de la programación mensual que se presenta en seis bloques o secciones: 1. Entrevista con estudiantes Erasmus³ y otros discentes de intercambio que han estudiado o vivido en un país de la Comunidad de los Países de Lengua Portuguesa - CPLP⁴ y entrevistas con profesores de PLNМ y áreas afines en el *Papo Docente*; 2. Bloque literario I y Bloque literario II, con consejos de lectura y análisis de textos de la vasta literatura en lengua portuguesa (LP) de todos los países de la CPLP, además de lapromoción de concursos literarios y de producciones narrativas de los propios alumnos en las clases de LP en la UPO; 3. ¡La, La, Canta!, presentación de canciones en LP, siempre que no tengan derechos de autor⁵, para ser trabajadas en las clases de PLNМ; 4. ¿Cuál es la noticia?, varios temas relacionados con las noticias recientes de los países de la CPLP y sus diásporas; 5. ¿Cuál es la pista?, sugerencias para conocer los eventos y la agenda cultural de los países de la CPLP, especialmente los eventos fronterizos entre Andalucía y el Algarve; 6. ¡Solo un detalle más!, todo sobre el medio ambiente, la naturaleza, la fauna y la flora de los países oficiales de LP.

En este trabajo consideramos al programa OMLP como un emisor-receptor en el universo cibercultural y lúdico, y, en esta situación de enseñanza y aprendizaje, el lenguaje contempla los objetivos que, de hecho, son útiles para los alumnos. La adquisición de una lengua y la capacidad del alumno para interactuar en el ámbito de la oralidad están relacionadas con diversas situaciones, tipos de input y propósitos comunicativos, requiere, conocer cómo el alumno procesa y relaciona este input, es decir, todo lo que escucha en la lengua meta y cómo infiere la combinación de palabras, sonidos y la propia gramática para crear significados. Esta faceta de la oralidad es indispensable en un programa de radio y puede crear ambientes de juegos y actividades lúdicas muy favorables en clases de L2. De ese modo, es importante impulsar el conjunto de conocimientos que le permite a alguien acercarse a juegos pedagógicos cuando estudie una L2, a través de actividades donde la conducta lúdica es el motor de nuestra cultura, e incluso, de nuestra propia historia. Existe la relación entre las tecnologías y la educación, que permite una amplia reflexión sobre el uso pedagógico de estas tecnologías a través del podcast, por ejemplo. El podcast, contenido de los medios de comunicación de audio, es la forma de difusión del programa OMLP que, como ya se mencionó, se compone de 6 secciones y puede generar muchas actividades y juegos a partir

¹ El primer programa OMLP empezó su transmisión el 1 de octubre de 2019 (grabaciones realizadas en el estudio de RadiOlavide en la Universidad Pablo de Olavide - UPO, en Sevilla) y tiene todas sus emisiones grabadas en la Fonoteca de RadiOlavide.org disponible en <https://radiolavide.org/categoria-audios/o-mundo-da-lingua-portuguesa> RadiOlavide, bajo la gestión de la profesora Noelia Cámeron Núñez. La coordinación, creación y presentación del OMLP corre a cargo de la profesora de PLNМ en la UPO, Giselle Menezes Mendes Cintado. Colaboran y también presentan este programa Ana Margarida Were (colaboradora desde octubre de 2019), Beatriz Padrón (colaboradora entre 2019 y 2020), Elizabeth França (colaboradora desde marzo de 2020), Gabriela Morandini (colaboradora desde octubre de 2020) y Maria João Barbosa (colaboradora desde noviembre de 2020). La gestión técnica del programa está a cargo de Miryam Toro Pazos y Fran Barros. Para saber más sobre las biografías del equipo OMLP, consulte la página oficial del programa en *Facebook*.

² RadiOlavide es la radio universitaria de la Universidad Pablo de Olavide (UPO), en Sevilla, proyecto liderado por el Vicerrectorado de Cultura y Políticas Sociales en colaboración con distintas áreas, servicios, facultades y departamentos que conforman la comunidad universitaria. Ver: <https://radiolavide.org/pagina/quienes-somos>.

³ El Protocolo Erasmus, la Acción Erasmus o incluso el Programa Erasmus se estableció en 1987, es un programa de apoyo interuniversitario para la movilidad de estudiantes y profesores de enseñanza superior entre los Estados miembros de la Unión Europea y los Estados asociados, y permite a los estudiantes estudiar en otro país durante un periodo de tiempo de entre tres y doce meses.

⁴ Comunidad de los Países de Lengua Portuguesa - CPLP: Angola, Brasil, Cabo Verde, Guinea-Bisáu, Guinea Ecuatorial, Mozambique, Portugal, Santo Tomé y Príncipe, Timor Oriental.

⁵ La UPO no tiene permiso para emitir música con derechos de autor. El procedimiento para este permiso legal de radio con canciones con este registro está en proceso y, por ahora, se puede emitir cualquier canción reconocida como *Free Copyright*.

de su contenido diverso, llevándole al oyente las voces de todos los países de la CPLP, PALOP (Países Africanos de Lengua Portuguesa)⁶ y sus diásporas.

2 MODELOS TEÓRICOS

Tener un sistema educativo exitoso en el campo de segundas lenguas, además de una enseñanza gratuita que sea derecho de cualquier persona, independientemente de sus condiciones financieras, raza, sexo, creencias o tendencia política, es un reto para cualquier país que se preocupe por las prácticas docentes, pues es deseable que los programas de educación lingüística de las universidades, centros oficiales de idiomas e instituciones educacionales promuevan la valorización de la interculturalidad y de la gestión compartida con discentes y docentes, en especial cuando dos países están tan próximos como España y Portugal. Sobre este aspecto afirma Morello (2011, p.15):

No espaço escolar, a presença do docente que fala outra língua com outra cultura, inclusive para ensinar propicia uma relação direta com o outro - a outra escola, o outro ritual, o outro sistema de ensino - gerando múltiplos canais de interação, de práticas linguísticas, e de aprendizagens. Além disso, a construção de um modelo comum supõe uma perspectiva de atuação que não imponha um modelo de ensino de um país sobre o outro.

En las clases de PLNM aquí citadas, los aprendices suelen convivir en un ambiente donde cultura y diversidad caminan en una dirección de cooperación y pactos educacionales que influyen la lengua y la cultura de regiones fronterizas y los países ahí implicados. Por ejemplo, cuanto más haya Políticas Lingüísticas (PL) que permitan la enseñanza del portugués en universidades y colegios andaluces (que es la región donde está localizada la UPO) y de la lengua española en el sur de Portugal, más intercambios lingüísticos y educacionales serán posibles entre esas localidades.

Esta interacción fronteriza trae así experiencias entre las lenguas portuguesa y española en el panorama de estudios donde, casi siempre, existió el mito de la facilidad de aprender portugués por los hablantes de español y de que estos aprenden portugués sin dificultades. Sin embargo, los estudios de Rey (2012) comprueban números elevados de errores en tareas, por ejemplo, de producción oral y escrita, así lo cita:

En la enseñanza de portugués como lengua extranjera a hablantes de español, uno de los fenómenos con los que tiene que lidiar el profesor es el gran número de errores que se encuentran en la producción oral y escrita de los aprendices que se deben a la influencia del español. El aprendizaje del portugués por hablantes de esta lengua parece sufrir especialmente los efectos de lo que se conoce como transferencia, término general que se aplica a la influencia de la lengua materna o lengua primera (L1) en el aprendizaje de una lengua. (REY, 2012, p.23)

Con la idea de promocionar las variables decisivas que resultan en buenas actividades del aprendiz, tendremos en cuenta todo el contenido de las secciones del programa OMLP relacionado con los discursos inseridos en un sistema lingüístico de una L2, es decir, como lo indica Mayor (1994, p. 43):

Las locuciones, textos o discursos construidos con el sistema lingüístico L2 constituyen obviamente una variable decisiva, tanto en su modalidad escrita o hablada, como en el papel de input o de output que desempeñan respecto de la actividad del aprendiz. Las locuciones, textos o discursos producidos por el profesor y/o hablante de L2 constituyen el input que recibe el aprendiz, a partir del cual va poco a poco adquiriendo el uso de esa L2 y por tanto produciendo, como output, locuciones, textos o discursos de esa lengua, que es el objetivo final de adquisición.

Por otro lado, concordamos con Baker y Wright (2010) cuando afirman que las clases multiculturales deben adoptar un abordaje variado y ecléctico, es más, donde haya clases multilingües, hay potencialmente un ambiente de aprendizaje, motivación y autoestima.

⁶ Países Africanos de Lengua Oficial Portuguesa – PALOP es la denominación que reciben los países africanos que tienen el portugués como lengua oficial. El grupo está formado por los cinco miembros originales -Angola, Cabo Verde, Guinea-Bissau, Santo Tomé y Príncipe y Mozambique-, además de Guinea Ecuatorial, que se unió al grupo más tarde.

Como muchos ejercicios con juegos y actividades presentados en las clases de portugués de este trabajo tuvieron prácticas con audios, se dio especial importancia a la didáctica de la oralidad que se utilizará en la locución del OMLP y, posteriormente, a la producción y expresión oral de las actividades de los alumnos al crear sus propios podcasts, promoviendo un ambiente motivador para la creación de nuevos audios. Este escenario será bienvenido siempre que haya, según Vasconcelos y Pechi (2021), la indicación de aspectos positivos del uso moderado y adecuado de juegos en clases. Las autoras también afirman que los beneficios de ambientes lúdicos están relacionados con la salud física y mental, puesto que *“o jogo, a brincadeira, a ludicidade, o cômico, o humor e o riso estão de alguma forma entrelaçados e incluem, além de outras características, excitação, prazer, aprendizado e socialização”* (VASCONCELOS; PECHI, 2021, p. 216b).

Por su parte, en los estudios de Sá (2018), para una buena presentación, ya sea lúdica o no, de los principios que subyacen en la didáctica de la oralidad, es necesario utilizar un tono de voz adecuado y tener una dicción clara, además de presentar un discurso cohesionado y utilizar una terminología clara y precisa. Sin embargo, la narración durante el OMLP es mayoritariamente de carácter coloquial y las locutoras buscan corroborar las propuestas de una interlocución con oyentes procedentes de diversas partes del mundo, facilitando la dinámica social de la comunicación a través de la emisión.

A partir de lo que Gardner (1995, 2010) describe como los ocho tipos de inteligencia (lingüística, lógica y matemática, espacial, musical, corporal y kinestésica, interpersonal, intrapersonal y naturalista), varias propuestas de actividades en clases de L2 promueven los estímulos a las inteligencias múltiples del ser humano, puesto que proponen conceptos que son considerados importantes en actividades concretas para distintas inteligencias. Tal como Carrillo y López (2014, p. 82) comentan sobre este tema:

En los últimos tiempos un gran número de educadores, padres y madres consideran importante tener en cuenta aquellos talentos que demuestran tener los estudiantes para proponerles actividades concretas que trabajen aquellas inteligencias y facultades que parecen destacar. En cuanto a los objetivos de aprendizaje, la Teoría de las Inteligencias Múltiples no realiza una descripción de los mismos, aunque centra su atención en el contexto de aula (setting) debido a que es el soporte donde se desarrollarán las experiencias de aprendizaje, y que darán cuenta de un óptimo ambiente de aula que posibilite el desarrollo de las diferentes inteligencias y la adquisición del aprendizaje, de esta manera el alumnado será el objetivo mismo de la práctica educativa, el cual será estimulado convenientemente para que se convierta en un aprendiz mejor y más optimista con respecto a la lengua que aprende y usa.

El resultado positivo que se deriva de un entorno donde el aprendiz no está solo, que se vea y piense dentro de una colectividad, jamás desprovisto de una atmósfera de contexto ambiental cognitivo (LÉVY, 1993 *apud* ANTUNES, 1998), en que sea actor participativo en el proceso educativo, será el evidente beneficio que una buena práctica pueda proporcionar, es decir, llevará, seguramente, a una expresiva participación en el aula con el uso de una L2, lengua esta que tiene un medio cognitivo a la que pertenecen nuestras inteligencias. En concordancia con lo anterior, Antunes (1999, p. 10) subraya que “todas nuestras inteligencias no son nada más que segmentos componentes de una ecología cognitiva que nos engloba”. Es más, según este autor, “[...] el individuo no sería inteligente sin su lengua, su herencia cultural, su ideología, su creencia, su escritura, sus métodos intelectuales y otros medios del ambiente”. De todas formas, el estado lúdico de cada persona está presente en todas las fases de la vida y en entornos cognitivos. En palabras de Luckesi, (2014, p. 18):

Com a idade mais avançada, o estado lúdico pode advir das diversas realizações naquilo que se gosta de fazer – trabalho, pintura, música, poesia, escrever, conversar, recordar, estar com filhos, netos, netas, viajar... Então, ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem. Ela não é igual para todos. Experiências que podem gerar o estado lúdico para um não é o que pode gerar o estado lúdico para outro, à medida que ludicidade não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância.

Esa ecología cognitiva a la que pertenecen nuestras inteligencias provoca una cadena de estímulos relacionados con actividades que, como veremos en el presente texto, mejoran progresivamente técnicas y otros elementos de los avances de aprendices de L2.

Y es en este proyecto pionero de lengua portuguesa, con la emisión del OMLP en RadiOlavide, que se refuerzan las líneas de investigación en el área de la comunicación lingüística, ya que se trata de un conjunto de habilidades que se apoyan mutuamente en el acto de la comunicación radiofónica, a través de la ciencia de la información tecnológica.

Por ejemplo, es posible ver que un alumno de L2 ya cuenta con ciertas habilidades y destrezas adquiridas en la L1, lo que le lleva a desarrollar la competencia oral, siempre que la propuesta didáctica de aprendizaje sea adecuada a la intención comunicativa del hablante. En una sociedad sumergida en redes de comunicación aumentadas con los más variados recursos tecnológicos (imágenes, sonidos, etc.), se entiende que, en palabras de Souza e Santos (2019, p. 37), cada vez más,

A tecnologia está presente no nosso cotidiano e nas atividades que realizamos, ela não se restringe à máquinas nem equipamentos eletrônicos, mas a reinvenção do ser humano através de instrumentos já existentes. A partir da capacidade de rever e modificar essa técnica já existente, utilizando-a com o objetivo de melhorar uma atividade, nascem as novas tecnologias. A tecnologia é, assim, antiga e atual, antiga por ser praticada desde os primórdios, quando o ser humano passou a criar meios para melhorar a sobrevivência e atual por continuar integrada na vida dos indivíduos através dos equipamentos modernos.

La tecnología, con todo su ingenio y optimización, no sustituye al pensamiento. La expresión del pensamiento es siempre perceptible a través de la interconexión entre el lenguaje y el mundo, ya que describimos la realidad que nos rodea y consideramos la comunicación lingüística como parte de los discursos ligados a las argumentaciones, a los consensos y al uso de ciertas reglas gramaticales. El aprendizaje de una lengua es, por tanto, una relación interactiva de comunicación donde el input significativo tiene una implicación directa con la producción oral, en palabras de Almeida Filho (2002, p. 15):

Uma abordagem contemporânea de ensinar línguas toma entre outras coisas o sentido ou a significação como requisito central e os compreende como função de uma relação. Algo terá sentido se for tomado em conjunto e em relação a alguma outra coisa. Aprender uma língua nessa perspectiva é aprender a significar nessa nova língua e isso implica entrar em relações com outros numa busca de experiências profundas, válidas, pessoalmente relevantes, capacitadoras de novas compreensões e mobilizadora para ações subseqüentes. Aprender LE assim é crescer numa matriz de relações interativas na língua-alvo que gradualmente se desestrangeriza para quem a aprende.

3 ACTIVIDADES LÚDICAS A TRAVÉS DE TRANSFERENCIA POSITIVA PORTUGUÉS-ESPAÑOL EN CLASES DE PLNM EN LA UNIVERSIDAD PABLO DE OLAVIDE - EJEMPLOS Y REFLEXIONES

Hay que llevar a cabo un análisis previo de las necesidades comunicativas del aprendiz. Los aspectos diferentes en los dos idiomas (portugués y español) habrá que introducirlos en estructuras escritas y orales debidamente seleccionadas, de acuerdo con el proceso de enseñanza, así analizado por Rey (2012, 28a):

El proceso de enseñanza estaría conformado, a grandes rasgos, por dos momentos, el de la planificación y el de la acción didáctica. El proceso de aprendizaje se concibe como proceso psicolingüístico de adquisición por un lado y como proceso o acción de aprendizaje por otro. Dentro del contexto de aprendizaje habría que tener en cuenta, asimismo, el contexto lingüístico en el que se encuentra inmerso el aprendiz.

Un ejemplo de transferencia positiva en el ámbito cultural y gramatical, además de contribuir a un mejor desarrollo de la pronunciación de los aprendices de portugués, se puede extraer de las clases iniciales de este estudio, al realizar una exposición de los verbos en portugués que fuesen semejantes o más usados en el día a día de un alumno español, una clase con frases hechas/dichos extraídos de un programa de radio o televisivo, con el mismo significado en español (p. ej. *As paredes têm ouvidos*/Las paredes oyen; *Querer é poder*/Querer es poder; *Roupa suja se lava em casa*/La ropa sucia se lava en casa; *Ao mau tempo boa cara*/Al mal tiempo buena cara; *Em boca fechada não entra mosca*/En boca cerrada no entran moscas, etc.). Una de las tareas hechas con la confección de este tema fue oír el podcast del programa OMLP del mes de diciembre de 2021⁷, en su segunda sección literaria, en los cursos de Aula Abierta de Mayores (AAM) y Personal Docente Investigador (PDI). Por primera vez en la UPO se ofrecen clases de portugués para universitarios mayores de 50 años a partir de noviembre de 2020 en el proyecto AAM, del mismo modo que se enseña de forma pionera la lengua portuguesa y sus literaturas a profesores de esta universidad pública sevillana en clases de PDI, teniendo su inicio

⁷ Podcast del programa OMLP de diciembre de 2021 aquí en la Fonoteca de RadiOlavide.org: <https://upotv.upo.es/video/61c0603fabe3c6bfec8b456a> y la narrativa del texto "El león y el lobo" empieza en el minuto 44'30".

en mayo de 2021, ambos cursos durante la pandemia⁸ de Covid-19. El Área de Formación del Profesorado de la UPO ofertó 20 plazas de portugués en este curso y se cubrieron todas.

Trabajar con los alumnos del AAM y PDI el texto El león y el lobo (*O leão e o lobo*, en portugués), una pequeña narrativa angoleña que puede ser muy útil en clases de redacciones creativas, fue la oportunidad para que ellos jugaran con la recreación de nuevos dichos o refranes populares, y fue justamente la creatividad de los aprendices que los llevó a crear un nuevo párrafo final para este cuento, cada uno relacionando el texto oído en el podcast con un dicho de su elección. Otra opción de actividad con este mismo texto fue la elaboración de diálogos con otros personajes y finales que traen alguna moraleja, de este modo, surgieron producciones textuales con nuevos títulos como: *El papagayo y la boa* (*O papagaio e a jiboia*); *El cocodrilo y la tortuga* (*O crocodilo e a tartaruga*), *El tucán y el zorro* (*O tucano e a raposa*), *El colibrí y el chimpancé* (*O beija-flor e o chimpanzé*), *El jaguar y el conejo* (*A onça-pintada e o coelho*), *La gaviota y el delfín* (*A gaivota e o golfinho*), *El mono y la jirafa* (*O macaco e a girafa*), *El bacalao y la sardina* (*O bacalhau e a sardinha*), *El lagarto y el armadillo* (*O lagarto e o tatu*) y *El mapache y la paloma* (*O guaxinim e a pomba*). Esto fue muy motivador para los estudiantes hispanohablantes, al trabajar personajes que pertenecen a la fauna de países distintos a España, como el tucán o el cocodrilo, muy presentes en algunas regiones de Brasil; el bacalao, tan relacionado con la gastronomía portuguesa; o incluso las jirafas y los monos, de países africanos lusófonos.

Otra actividad muy bien recibida por estos alumnos fue el juego ¿Qué vas a hacer?, escuchando el podcast del programa OMLP de mayo de 2020⁹ en la sección “La, la, canta” con la canción *Vou exagerar nos beijos* (Voy a exagerar en los besos). Primeramente, en grupos de tres o en pareja indagamos: ¿Exagerar es positivo o negativo? ¿Te arrepentiste de alguna exageración? En seguida, cada grupo escribió en una hoja la respuesta a la pregunta: ¿Qué te gustaría exagerar después de dos años conviviendo con la pandemia? Los participantes tendrían que adivinar el número máximo de respuestas correctas de los colegas con las posibles opciones, tales como: después del control de la pandemia, me gustaría: 1. Exagerar en los abrazos; 2. Tener muchos reencuentros con los amigos y familiares; 3. Hacer muchas actividades y cursos presenciales; 4. Hacer muchos viajes; 5. Comer fuera toda semana; 6. Involucrarme en muchos proyectos solidarios/humanitarios/ambientales; 7. Exagerar en la limpieza; 8. Ir a muchos conciertos; 9. Hacer mucho deporte; 10. Exagerar en nada.

De un grupo de 20 alumnos del curso de portugués PDI del último semestre, las tres respuestas más señaladas fueron, en este orden: exagerar en los abrazos, tener muchos reencuentros con los amigos y familiares y no exagerar en nada. También se puede trabajar un juego de preguntas y respuestas en el Zoom¹⁰ a través del Kahoot!¹¹, ya que este puede ser utilizado en sincronía con muchas plataformas de videoconferencia. Este tipo de actividad fue de gran ayuda lúdica en las clases virtuales de portugués en la UPO durante los dos primeros años de pandemia, principalmente porque los alumnos juegan a su ritmo en sus pantallas, mientras el docente acompaña su progreso en tiempo real. Esto es muy útil para la revisión de contenidos o las tareas de casa. La tarea/juego en Kahoot! del último semestre de las clases aquí señaladas consistió en completar frases con las parejas correctas de los animales de los cuentos creados por los alumnos, fue la actividad textual con los nuevos diez títulos inspirados en el cuento angoleño “El león y el lobo”, así, quien terminara primero la unión correcta de los nombres de los animales/parejas, ganaría este juego virtual.

Una actividad igualmente interesante para hispanohablantes es trabajar con la letra de esta canción (*Vou exagerar nos beijos*) para abordar el tema de futuro próximo con la estructura del verbo Ir + a + Infinitivo. En español existe la perífrasis Ir + a + Infinitivo, que siempre causa confusión en los primeros niveles de cursos de PLNM para nativos en español. Se puede indagar oralmente en clase

⁸ La pandemia de COVID-19, también conocida como pandemia de coronavirus, es una pandemia en curso de COVID-19, una enfermedad respiratoria causada por el coronavirus del síndrome respiratorio agudo severo 2 (SARS-CoV-2). El 20 de enero de 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS) clasificó el brote como una emergencia de salud pública de importancia internacional y, el 11 de marzo de 2020, como una pandemia.

⁹ Podcast del programa OMLP de mayo de 2020 aquí: <https://upotv.upo.es/video/5eccbc82abe3c6114a8b456c> y la canción *Vou exagerar nos beijos* empieza en el minuto 44'10" en la sección La, la, canta.

¹⁰ Zoom es un sistema de videollamadas y reuniones virtuales, disponible en ordenadores de escritorio, portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas.

¹¹ Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación (disponible en app o versión web). Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o videos. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.

algunas partes de esta composición para que los discentes opinen y respondan a las preguntas: en la canción, el cantante ¿qué va a hacer cuando la tempestad acabe? ¿Quién va a querer inmensa paz? ¿Y quién va a exagerar en los besos? ¿Quién va a vencer la batalla? ¿Quién va a mojar los pies en la fuente de los deseos? Después, se puede hacer la lectura e interpretar esta letra trabajando una de las frases en español de la canción *Vou exagerar nos beijos*.

"*Vou exagerar nos beijos*"

*O que vais fazer quando a tempestade passar
Sugiro que fiques, que leias um poema
Ou estarás cansada pra chegada do mar
Poderás escolher, mas prefiro tua luz neste lar
¿Tu mano en mi boca, mi boca en tus ganas y a ganas quien gana si hablamos de amar, si...?*

(Refrão)

*Tu sempre me dizes: vou querer imensa paz
Eu sempre te digo: vou exagerar nos beijos
A vida decidirá
Vamos molhar os pés na fonte dos desejos?*

*O que vamos ganhar quando a discussão acabar?
Ninguém vai vencer essa batalha
Sabes bem que até a brisa traz lágrimas
Vamos voltar ao tempo do nunca, jamais...
Seremos mais velhos e um dia no espelho,
A saudade virá com lembrança e silêncio.*

Mas...

(Refrão)

*Tu sempre me dizes: vou querer imensa paz
Eu sempre te digo: vou exagerar nos beijos
A vida decidirá
Vamos molhar os pés na fonte dos desejos?*

*Só sei que vou exagerar nos beijos
Ah, vou sim!
Vou exagerar nos beijos.
Valerá*

Creemos que la transferencia ocurrida en la ejecución de estas actividades lúdicas puede ser de gran importancia para el aprendizaje de una segunda lengua, desarrollando con éxito los niveles de producción, comprensión y el conocimiento lingüístico. Muchas de estas actividades contribuyen a la corrección de los propios errores por parte del discente, teniendo en cuenta lo que menciona Rey (2012) con relación a las actividades en situaciones de comprensión y producción:

A las actividades de práctica, orientadas hacia los contenidos concretos en situaciones de comprensión y producción, cabría añadir actividades orientadas hacia la competencia estratégica, actividades de postproducción, como la corrección de los propios errores por parte del aprendiz. Este tipo de actividades encajan en el modelo pedagógico de resolución de problemas: el aprendiz recibe el feedback de incorrecto y se ve obligado a resolver un problema, a encontrar por sí mismo la respuesta que posee por su conocimiento de Interlengua, en lugar de ser mero espectador de la corrección que realiza el profesor. Asimismo, estas actividades

permiten que el aprendiz diseñe estrategias propias de control de la producción, con lo que asume el control de su aprendizaje. (REY, 2012, p. 372bv)

Dentro del diseño curricular de tareas ya vivenciadas y las que están por venir en los cursos de portugués para AAM y PDI en la UPO, son bienvenidos temas transversales a través de varias actividades (lúdicas, debates, confección de sus propios podcasts, campañas gráficas, musicales, dramatizaciones, etc.) para que el alumnado siga trabajando temas como la diversidad étnica y de género, el medio ambiente, los medios de comunicación, el ocio, las ciencias y la tecnología, entre otros contenidos. Buenas prácticas también integran este currículo, a fin de establecer una mayor coherencia metodológica. Además, actividades extrauniversitarias relacionadas con otras culturas, en especial las que dinamicen los intercambios del aprendiz y del profesorado con otros países (Teletandem¹², Lectorados¹³ y afines) pueden mejorar en gran escala la fluidez de los mismos.

No nos olvidemos, entre tantas otras actividades que podríamos citar en el eje de transferencia positiva en enseñanza de una L2, el uso de la Tecnología de la Información (TI) en la elaboración de materiales y en el desarrollo de los mismos en la clase, bien como el uso de imágenes, fotos, videos y el vocabulario empleado, considerando su tamaño, uso y nitidez. En especial para trabajar actividades lúdicas con los universitarios con más de 50, 55 años y hasta los 70, 75 años del AAM que, muchas veces, no dominan el manejo de los ordenadores o textos con letras muy pequeñas e incluso imágenes sin tanta calidad.

Es importante también observar la fusión de los temas presentados en la L2 integrados a otros contenidos o temas, orientar a los alumnos para los aspectos de similitud entre las lenguas portuguesa y española, valorando soluciones positivas así como las ideas divergentes durante las clases de PLNM, en especial con hispanoblantes, con esas semejanzas o diferencias entre estos dos idiomas. En este sentido de cooperación, se busca trabajar entre profesorado y alumnado un lenguaje que facilite las habilidades de comunicación entre ambos, es decir, incrementar soluciones de problemas en un ambiente de clase libre de tensiones, proporcionando *feedback* individual y en grupo. Es más, el ambiente en clase debe proporcionar diálogos fructíferos con relación al estudio de la lengua portuguesa con voces plurales, teniendo los alumnos acceso a toda la información cultural y lingüística de los países de la CPLP. Aquí también se podría centrar la búsqueda de soluciones para eventuales problemas que surjan entre el docente, los aprendices y el propio curso, compartiendo los objetivos que logran la integración profesor y alumno.

Por último, pero no menos importante, la dedicación a las actividades propuestas, el desempeño discente en las mismas, la interacción con los implicados en un entorno que demuestre confianza en el ambiente de aprendizaje y la forma que se desarrollen las condiciones para la consecución de los objetivos propuestos son esenciales para facilitar el proceso de integración en lo relativo a la presentación de una cantidad suficiente de información en la lengua meta, desencadenando clases en ambientes lúdicos donde los objetivos propuestos estén ajustados a las condiciones del discente, su interés, habilidad, etc.

4 CONCLUSIÓN

Es sabido que en los niveles de adquisición y uso de la lengua enfocan aspectos de transferencia positiva a medida que el profesor enseña y recibe *feedback* de sus aprendices. El aula en L2 podrá hacer que el alumno no se sienta presionado al realizar solamente el acto comunicativo, este ambiente deberá ser aún más abarcador, para no resultar en escasez de cantidad de input.

En general, como factor positivo de transferencia en actividades lúdicas en el aprendizaje de portugués por hispanoblantes en este estudio, destacamos la proximidad entre el portugués y el español, la identificación con la cultura como un factor favorable en el proceso de enseñanza/aprendizaje y la ejecución de tareas con juegos que abarquen el colectivo y la cooperación, la proximidad geográfica (sur de España y el sur de Portugal) y lingüística, siendo que esta “similitud tiene que ser sentida a través del contacto,

¹² Teletandem es un modelo de telecolaboración o de intercambio virtual, es decir, un enfoque pedagógico que utiliza las tecnologías para permitir la comunicación y la interacción entre personas que están separadas geográficamente. En concreto, el teletandem es un contexto de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras en el que dos hablantes nativos (o competentes) de lenguas diferentes se reúnen virtualmente mediante tecnologías VOIP-Voice over Internet Protocol (*Skype* o *Zoom*, por ejemplo) para poder aprender el idioma del otro.

¹³ Cargo o plaza del lector o profesor auxiliar que enseña su lengua materna en un centro de enseñanza extranjero.

instrucción y aprendizaje” (Rey, 2012, 76). Como posible desventaja en esa acción de transferencia, “el mito de la facilidad - el descuido o despreocupación del proceso de aprendizaje, como si no fuese necesario poner un gran empeño en la tarea” (REY, 2012, p. 66), tanto como “o *conhecimento movediço – a falta de clareza com que são percebidas as diferenças pelos aprendizes ou a tendência de apagamento das distinções entre elementos linguísticos da língua de partida e a língua-alvo*” (ALMEIDA, 1995, p. 15).

Por otro lado, elegir al programa OMLP de RadiOlavide para trabajar lúdicamente en este estudio fue una experiencia placentera ya que el uso de los podcasts aquí señalados presenta en sus bloques un abanico de expedientes didácticos por los matices de las prácticas de difusión y cultura intrínsecos a este proyecto. Estos matices vitalizan una propuesta de integración lúdica entre un podcast presentado en LP y un crisol de enfoques teórico-metodológicos que siguen siendo investigados cada año de emisión de este programa pionero en el sur de España. Este proyecto, que favorece por completo el escenario lúdico de las clases de LP en la UPO, pretende llegar no sólo al público universitario, sino también a aquellos que están fuera del ámbito académico, poniendo a disposición de la sociedad en general podcasts gratuitos que puedan promover los más diversos diálogos en las áreas de conocimiento compartidas con los temas y bloques del OMLP. Con conocimiento e información, la interacción es más compartida y aporta más.

Por tanto, si hay interacción entre lo que se aprende y no centramos el aprendizaje de L2 sólo en contenidos, podrá el aula ser una referencia para los alumnos para vincularse a la responsabilidad de convertirse en partícipes de una situación lingüística y sociocultural, convirtiéndose en individuos que inevitablemente se relacionan con los demás.

REFERENCIAS

- ALMEIDA FILHO, J. C. P. de. *Dimensões comunicativas no ensino de línguas*. Campinas: Pontes Editora, 2002.
- ALMEIDA FILHO, J. C. P. de. Uma metodologia específica para o ensino de línguas próximas? In: ALMEIDA FILHO, J. C. P. de (org.). *Português para estrangeiro interface com o espanhol*. Campinas, Editora Pontes, 1995.
- ANTUNES, C. *As Inteligências múltiplas e seus estímulos*. Campinas: Papirus, 1998.
- ANTUNES, C. *Estimular Las Inteligencias Múltiplas: qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. 6. ed. Tradução: Alberto Villalba. Madrid: Narcea Ediciones, 1999.
- BAKER, C.; WRIGHT, W. *Foundations of Bilingual Education and Bilingualism*. Bristol: Multilingual Matters, 2006.
- CARRILLO, M. E.; LÓPEZ, A. La teoría de las inteligencias múltiples en la enseñanza de las lenguas. *Contextos Educativos*, Logroño, v. 17, 2014, p. 79-89. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4690236.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2022.
- GARDNER, H. *Inteligencias Múltiplas*. La Teoría en la Práctica. Barcelona: Paidós, 1995.
- GARDNER, H. *La Inteligencia Reformulada: Las Inteligencias Múltiplas en el Siglo XX*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2010.
- LUCKESI, C. Ludicidade e Formação do Educador. *Revista Entreideias*. Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul. /dez. 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168/8976>. Acesso em: 08 jul. 2022.
- MAYOR, J. Adquisición de una segunda lengua. In: ASELE. *Actas IV, 1994*, Madrid. Disponível em: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/04/04_0021.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2022.
- MORELLO, R. Educação Linguística: compartilhar a gestão, promover as línguas, qualificar as políticas – desafios e novos protagonismos. *Ideação* (Dossiê: Gestão em Educação Linguística de Fronteira), Foz do Iguaçu, v.13, n. 2, p. 11-20, 2. sem. 2011.

REY, R. A. *La transferencia en el aprendizaje de portugués por hispanohablantes*. Salamanca: Luso Española de Ediciones, 2012.

SÁ, C. M. *Técnicas de comunicação oral e escrita*. Aveiro: UA Editora, 2018. (coleção Educação e Formação – Cadernos Didáticos).

SOUZA, F. M. de; SANTOS, G. de F. *Velhas práticas em novos suportes? As Tecnologias Digitais como mediadoras do complexo processo de ensino-aprendizagem de línguas*. São Paulo: Mentis Abertas, 2019.

VASCONCELOS, S. I. C. de; PECHI, D. Brincadeiras da televisão brasileira como fontes para atividades lúdicas em aulas de PLNM. *In: VASCONCELOS, S. I. C. C. de. (org). Ludicidade no Ensino de Português como Língua Materna e não Materna*. São Paulo: Mentis Abertas, 2021.



Recibido el 16/08/2022. Aceptada el 08/01/2023.