

**LA LITERATURA EN LAS CLASES DE ELE: UNA PROPUESTA DE JUEGO DE TABLERO
“LA POESÍA VISUAL EN MOVIMIENTO”****LITERATURE IN SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE (ELE) CLASSES: A PROPOSED
BOARD GAME: “VISUAL POETRY IN MOTION”** <https://doi.org/10.63330/aurumpub.012-028>**Renata Raissa de Oliveira**

Graduação em Letras-espanhol

Universidade Federal do Pará (UFPA)

LATTES: <http://lattes.cnpq.br/4811158735919619>E-mail: renataraissad@gmail.com**Maria José Souza Lima**

Doutoranda em Letras Estudos Literários (UFPA/PPGL)

Universidade Federal do Pará (UFPA)

LATTES: <https://lattes.cnpq.br/1175447822304778>

ORCID: 0009-0009-0971-1662

E-mail: mariajoselima@ufpa.br**RESUMEN**

Mucho se habla sobre la importancia de la literatura en las escuelas; sin embargo, poco se discute sobre la necesidad del abordaje dinámico de los géneros literarios, en consecuencia, la poesía visual en las clases de español como E/LE. Siendo así, vista la necesidad de promover estrategias para discutir y enseñar la literatura, se buscó trabajar la poesía visual al incorporar la literatura en lengua española, pues poco se comenta acerca del género. Así que este trabajo tiene como finalidad abordar el texto literario al utilizar la poesía visual, teniendo como estrategia el uso del juego de tablero intitulado “La poesía visual en movimiento” como herramienta didáctica para la enseñanza y aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera. Para la fundamentación de este trabajo, se buscó reflexionar sobre autores para basar sobre la literatura, el género poesía, la poesía visual y lo lúdico, que son Amarilha (2013), Fernandes (2018), López (2012), Xavier (2002), Buoro (2014), Lima (2018) entre otros. Cabe señalar que, por lo que se refiere a metodología, fue hecha una revisión bibliográfica, de análisis cualitativa, analizando hipótesis descriptiva aplicada a 16 estudiantes de la institución de enseñanza en la Universidad Federal do Pará, Campus de Abaetetuba, por la cual se hizo una clase introductoria acerca del tema para aplicación del juego de tablero “La poesía visual en movimiento”, seguido de una encuesta, con las actividades abordadas para el fomento de la literatura basado en la poesía visual. Por fin, se comprobó que la poesía visual es una herramienta poderosa para enseñar y aprender español de forma lúdica y atractiva, y que, al incorporar juegos en este contexto, se percibió un proceso de aprendizaje aún más divertido, interactivo, productivo y eficaz.

Palabras clave: Literatura; Lengua española; Propuesta; Juego de tablero; Poesía.**ABSTRACT**

There is much talk about the importance of literature in schools; However, there is little discussion about the need for a dynamic approach to literary genres, consequently, visual poetry in Spanish classes such as E/LE. Therefore, given the need to promote strategies to discuss and teach literature, we seek to work on visual poetry to incorporate literature in the Spanish language, little is said about the genre. Therefore, this work has the purpose of approaching the literary text using visual poetry, using as a strategy the use of a



table game entitled “Visual poetry in movement” as a didactic tool for teaching and learning Spanish language as a foreign language. For the foundation of this work, we sought to reflect on authors to base on literature, genre poetry, visual and playful poetry, which are Amarilha (2013), Fernandes (2018), López (2012), Xavier (2002), Buoro (2014), Lima (2018) between others. It is worth noting that, as far as methodology is concerned, a bibliographical review of qualitative analysis was created, analyzing descriptive hypotheses applied to 16 students from the teaching institution at the Federal University of Pará, Abaetetuba Campus, for which an introductory class on the topic for application was carried out. of the table game “Visual poetry in movement”, followed by a survey, with the activities addressed to promote literature based on visual poetry. Finally, it was confirmed that visual poetry is a powerful tool for teaching and learning Spanish in a playful and attractive way, and that, when incorporating games into this context, a more fun, interactive, productive and effective learning process was realized.

Keywords: Literature; Spanish language; Proposal; Table game; Poetry.



1 INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como finalidad, exponer la importancia de la literatura, abordando directamente, el género poesía visual y su forma didáctica de enseñanza y aprendizaje de la lengua española. Según Amarilha (2013, p.83) “el gusto de leer se relaciona a los aspectos afectivos y morales que el texto proporciona al lector. Estos elementos se constituyen en el placer estético que se complementa con la función comunicativa”¹. Pues, la literatura es una forma de manifestación que tiene como materia prima la palabra, que siempre se utilizan en la construcción de historias y hechos.

A través de esta investigación se busca responder la siguiente pregunta, ¿cómo puede contribuir la literatura a través de la poesía visual al proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases de español como lengua extranjera utilizando un juego de tablero intitulado “la poesía visual en movimiento”? Cabe subrayar que, para eso, utilizamos algunos poemas como el huevo de Simias de Rodas (300 a. c), Manzana de Maria Lima (2018), Caligramas de Guillaume Apollinaire (1917), entre otros como subsidio para alimentar el proceso de enseñanza sobre poesía visual.

En este sentido, este trabajo tiene como objetivo principal, exponer la importancia de la literatura en las clases de español a través del género literario poesía visual como herramienta didáctica, sus características para el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos de una E/LE, utilizando el juego de tablero "La poesía visual en movimiento", reflexionando sobre la relevancia de la literatura en las clases de E/LE, incentivando la lectura, creación y desarrollo intelectual de los estudiantes, favoreciendo el conocimiento literario de forma lúdica, divertida y objetiva.

En consecuencia, otros objetivos son reflexionar sobre la importancia de la literatura en las clases de español como lengua extranjera. Utilizar la poesía visual como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la E/LE. Explicar la importancia del lúdico en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego de tablero "la poesía visual en movimiento". La metodología abordada, la cual se utilizó en una investigación bibliográfica según la visión de teóricos como Xavier (2002), Buoro (2014), Fernandes (2018), basada en el enfoque cualitativo de análisis descriptiva, aplicando el juego y los resultados de los alumnos con relación a didáctica.

En consecuencia, otros objetivos son reflexionar sobre la importancia de la literatura en las clases de español como lengua extranjera. Utilizar la poesía visual como herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la E/LE. La metodología abordada, la cual se utilizó en una investigación bibliográfica según la visión de teóricos como Xavier (2002), Fernandes (2018), Buoro (2014), Caillois (1986), basada en el enfoque cualitativo de análisis descriptivo, aplicando el juego y los resultados de los alumnos con relación a la didáctica.

¹ Traducción de la autora: “El gusto de leer se relaciona los aspectos afectivos y morales que el texto proporciona al lector. Estos elementos se constituyen en el placer estético que se complementa con la función comunicativa”.



Ante lo dicho, este trabajo discute sobre la importancia de las características del género poesía; del mismo modo, iremos a hablar sobre la poesía visual como herramienta didáctica y creativa en las clases de español como lengua extranjera. Así mismo como la metodología utilizada y aplicada en este trabajo. Por último, presentaremos lo eficaz que para la comprensión de la literatura resulta la utilización de poemas visuales.

2 POESÍA VISUAL: UNA HERRAMIENTA CREATIVA EN LAS CLASES DE ELE

En esta sesión presentaremos la poesía visual como herramienta creativa en las clases de español: dónde surgió, sus características, tipos, hasta dónde llega en los institutos. Actualmente, vivimos una época en que las modificaciones del lenguaje visual exponen sentimientos y emociones a través de los símbolos y también de las imágenes, que muchas veces nos estimulan a adquirir más conocimiento, utilizando un lenguaje mucho más eficaz y simple que el lenguaje escrito y oral.

La poesía visual surgió en la Grecia clásica junto con la aparición de grandes poetas como Teócrito de Siracusa (308-240 a. C.) y Simias de Rodas (300 a. C.). Poco después, en la renombrada Edad Media, surgieron Publio Optatiano Porphyrio y Rábano Mauro (780-826), los cuales crearon una base de poemas metafóricos y figurativos como *Carmina figurata*, en latín, o *technopaígnia*, en griego, que pueden ser considerados una especie de poesía visual, e inspiraron no solo a poetas medievales, sino también a los renacentistas, barrocos y concretistas-experimentalistas, utilizando palabras e imágenes verbales que dieron origen y reconocimiento al concepto de la poesía visual.

Conviene subrayar que el Huevo, poema del poeta Simias de Rodas, fue el primer poema visual ya registrado en el mundo occidental en el año 300 a. C.; eso no pasó desapercibido, lo que hizo que los poetas concretistas hicieran referencias a Apollinaire, Mallarmé e incluso a Simias de Rodas. Por esa razón, se intentó traer dentro de las clases, a través del juego, a algunos de los poetas más conocidos, como los ya citados anteriormente.

A pesar de estas modificaciones, los elementos básicos de la composición de la imagen durante el proceso de enseñanza y aprendizaje de la poesía visual nos revelan las dificultades de los estudiantes durante este proceso. Se observa una enorme dificultad por parte de los alumnos en la interpretación entre la imagen y su significado, y principalmente la decodificación de esas poesías. Sin embargo, estas dificultades no disminuyen su fascinación por el objeto, que puede ser asociado en la búsqueda de la enseñanza de la poesía visual.

A partir de lo expuesto, vamos a hablar sobre la poesía visual, no solamente como un género importante, sino como elemento lúdico para el proceso de enseñanza y aprendizaje; lo puede ser utilizada como herramienta didáctica y creativa para las clases de español. Partiendo de este punto, vamos a analizar sus aspectos estructurales, su influencia en el mundo, haciendo una comparación en lo que respecta a las

estructuras usadas por los artistas, e investigar cómo estos recursos pueden colaborar en la creación de las obras como material didáctico en el proceso de enseñanza.

Según Fernandes (2018), la poesía visual no fue creada con el objetivo de ser vuelta para el lúdico, sí como objeto mágico y religioso, pero lo que termina aliándose al sentido mágico y religioso es la capacidad de utilizar la habilidad creativa del poeta, causando un impacto al unir elementos visuales y verbales en su composición. Por lo que se refiere, la ludicidad es el principal factor para el desarrollo participativo de creación de los alumnos en las clases, vuelto incluso para las invenciones religiosas.

En ese momento, la intención de los poetas era crear un sentido mágico y religioso; ya en la Edad Media, se une al sentido mágico y religioso la cuestión de la habilidad y creatividad del poeta. Uniendo la palabra verbal a la imagen, los poemas figurados traen al apreciador una facilidad de comprensión y placer, comparables, sí, al poema escrito (Fernandes, 2018, p. 322).

Por lo tanto, la poesía visual fue ganando fuerza hasta tener su principal característica asociada a los fundamentos de la ludicidad, con base en los estudios de Johan Huizinga, Roger Caillois, Paul Zumthor y teóricos de la poesía concreta. Se puntuó este elemento básico de la poesía visual, la ludicidad, pues, según Fernandes (2018), "el interés estará centrado solo en la demostración de cómo algunos poetas considerados 'creativos' o 'innovadores' transgredieron lo común y crearon composiciones que se destacan justamente ahora por la ingeniosidad o por la ludicidad"².

Siendo así, el lúdico está relacionado con la capacidad de pensamiento entre el hombre, el lugar donde vives, la originalidad en asociar la diversión con placer, haciendo surgir poesía, donde los juegos eran asociados con la invención, sin pretensión de lo enseñado o del aprendizaje. De acuerdo con Roger Caillois, en *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo* refuerzan la palabra *ludus*, pues he reunido en sí dos principios comunes para este estudio: la poesía y la inventiva.

Su capacidad primaria de improvisación y de alegría, a la que yo llamo *paidia*, se si primero la ludicidad-actitud tan común al ser humano. Conjuga con el gusto por la dificultad gratuita, a la que propongo llamar *ludus*, para llegar a los diferentes juegos a los que sin exagerar se puede atribuir una virtud civilizadora. (...) El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría particular, en el manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional (Caillois, 1986, p. 65-68).

O sea, la poesía visual puede estar compuesta por metáforas visuales, juegos de palabras, recursos visuales sonoros y sin contar las imágenes poéticas. Con eso, ella pretende trabajar la autonomía del alumno,

² Traducción de la autora: "El interés estará centrado solo en la demostración de cómo algunos poetas considerados "creativos" o "innovadores" transgredieron lo común y crearon composiciones que se destacan justamente ahora por la ingeniosidad o por la ludicidad".



estimular la oralidad, el sentido crítico, la reflexión y la creatividad, permitiendo que el alumno tenga libertad para expresarse; es una de las muchas características de la poesía visual.

Sin contar, aún la gran capacidad de inclusión de personas con discapacidad auditiva y sordera, ella puede contribuir para una clase más divertida y atractiva, reforzando el uso de las metodologías activas como rigen los documentos de la Ley de Directrices y Bases de la Educación Nacional LDB, ley n.º 9.394/1996, artículo V: “acceso a los niveles más elevados de la enseñanza, de la pesquisa y de la creación artística, según la capacidad de cada uno”³, y la Base Nacional Común Curricular BNCC (2018).

A Arte, enquanto área do conhecimento humano, contribui para o desenvolvimento da autonomia reflexiva, criativa e expressiva dos estudantes, por meio da conexão entre o pensamento, a sensibilidade, a intuição e a ludicidade. Ela é, também, propulsora da ampliação do conhecimento do sujeito sobre si, o outro e o mundo compartilhado. É na aprendizagem, na pesquisa e no fazer artístico que as percepções e compreensões do mundo se ampliam e se interconectam, em uma perspectiva crítica, sensível e poética em relação à vida, que permite aos sujeitos estar abertos às percepções e experiências, mediante a capacidade de imaginar e ressignificar os cotidianos e rotinas (BNCC, 2018, 482).

La poesía visual transmite un lenguaje no solo a través de palabras, sino que consiste en desarrollar para el lector algo que pueda expresar visualmente su emoción. Utilizando recursos como la construcción de imágenes y símbolos que puedan captar la atención del lector. Propiciando la creación del lenguaje poético, en relación con la sensibilidad del conocimiento del sujeto en sí, abriendo espacio para la construcción artística en concordancia con la vida humana. Mediante esas características, el lecho puede tener diversas interpretaciones de una misma obra, para Xavier (2002).

Poesía visual o figurativa consiste en una forma de arte que busca la unión de dos códigos distintos- el verbal y el visual- creando así una intrincada y compleja red Inter semiótica. La activación de dicha red se da cuando los mecanismos lingüísticos de decodificación son en sincronía con los que gobiernan la recepción de imágenes. La coexistencia de la palabra y la imagen se hace a través de la directa transformación de símbolos verbales en elementos visuales expresivos (Xavier, 2002, pág. 3).

Del mismo modo, la unión de la escritura con la imagen genera en la poesía visual un recurso de lenguaje distinto de las otras áreas de la literatura, cerrando así la perspectiva de que el poema literario tiene que ser complejo, como los textos clásicos largos y lineales. Según Buoro (2014, pág. 38), “es correcto pensar que la poesía visual posee propiedades discursivas inventariadas por la poética general [...] Además, su estructuración obedece a una función poética, característica del texto literario”⁴

³ Traducción de la autora: “acceso a los niveles más elevados de ensino, de la pesquisa y de la creación artística según la capacidad de cada uno”.

⁴ Traducción de la autora: “Es correcto pensar que la poesía visual posee propiedades discursivas inventariadas por la poética general [...] Además, su estructuración obedece a una función poética, característica del texto literario”.

Por lo tanto, la poesía visual no cuenta solo como símbolos representativos de una sonoridad que antecede a la propia escritura; sin embargo, ella surge como una escritura creativa táctica que en sí misma es una forma cargada de significados. Con ese objetivo, este trabajo se centra en exponer y valorar la poesía visual como forma de aprendizaje, para desarrollar una enseñanza capaz de expandir la capacidad de pensamiento alrededor de la literatura española como herramienta creativa en las clases.

Figura 1: El Huevo, 300 a. c. Simias de Rodas.

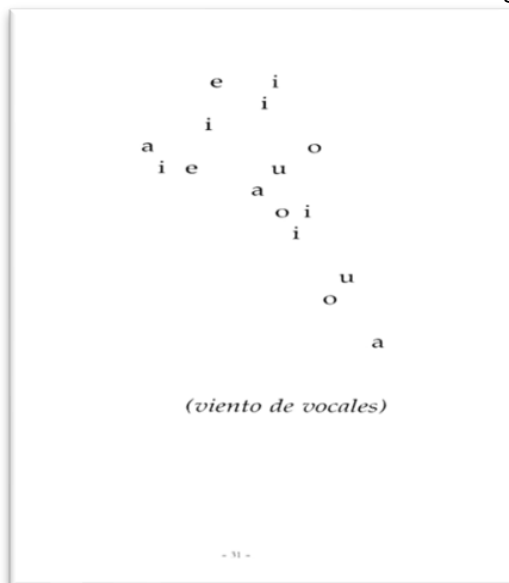


Fuente: http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/simias_de_rodas.html.⁵

Con relación al poema, el huevo se tomó la decisión de utilizar debido a su característica de fácil comprensión, ya que su significado trata del nacimiento de un pájaro canoro, el ruiseñor (entre los griegos, símbolo de poesía), y del canto —de madre e hijito, respectivamente— en ese momento primordial. Por las manos de Hermes, el mensajero de los dioses, el nuevo pájaro es lanzado al mundo para que reproduzca, por su cuenta, el ritmo de la canción.

⁵ http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/simias_de_rodas.html.

Figura 2: Viento de Vocales.1973-1975. Javier Sologuren.



Fuente: Archivo personal.⁶

Del mismo modo, el poema Viento de vocales fue uno de los primeros poemas visuales con los que tuve contacto. En el primer momento fue algo sin sentido, solo vocales amontonadas; después fue llamando la atención por su simplicidad gramatical: cómo algo tan complejo podría tornarse tan simple. A partir de aquel momento surgió el interés en crear algo para ayudar en la comprensión del estudiante.

Figura 3: Caligrama,1917. Guillaume Apollinaire.



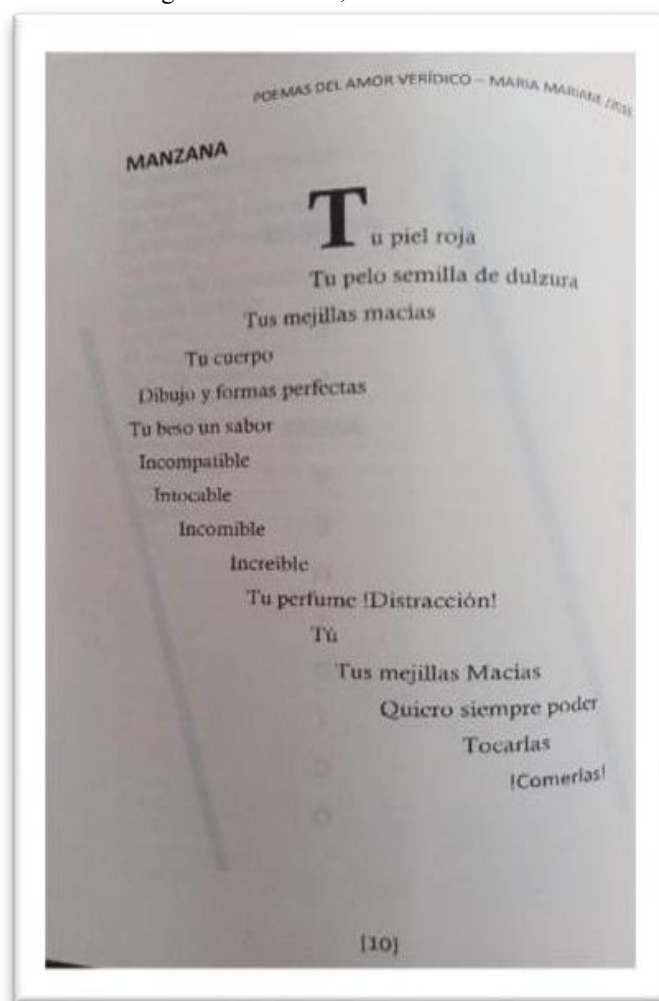
Fuente: http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/apollinaire.html⁷

⁶ Archivo personal.

⁷ http://www.antoniomiranda.com.br/poesia_visual/apollinaire.html

En el mismo contexto, el caligrama de Apollinaire surge para dar énfasis a la contextualización de que la poesía visual puede ser algo simple de enseñar y desarrollar; ella sugiere que lo nuevo es siempre bienvenido, que no debemos alejarnos ni rechazar lo que puede volverse revolucionario. Hay una pauta de que este poema fue producido como forma de protesta para llamar la atención de los antiguos hacia nuevos métodos de producción literaria. Otro ejemplo, actual, el poema Manzana (Lima, 2018), poema visual muy claro y dinámico.

Figura 4: Manzana, 2018. Maria Lima



Fuente: Archivo personal.⁸

El poema "Manzana" explora sentimientos de deseo, querer, sensualidad y la complejidad del amor. La autora utiliza metáforas e imágenes vívidas para expresar esas emociones. Es una obra que invita a la reflexión sobre las relaciones humanas y las marcas que dejan en nosotros. El poema explora sentimientos de ambición, del querer y la complejidad del amor. La autora utiliza metáforas e imágenes vívidas para

⁸ Archivo personal.

expresar esas emociones. Es una obra que invita a la reflexión sobre las relaciones humanas y las marcas que dejan en nosotros. Aunque su significado no está relacionado con las características de la poesía visual, su estructura nos recuerda totalmente lo contrario, trayéndonos una acomodación por el estado que ella transmite.

La poesía visual, al integrar texto e imagen, ofrece una rica herramienta didáctica y creativa. En contextos educativos, estimulando el pensamiento crítico e involucrando a diferentes tipos de aprendices. En el campo creativo, amplía las posibilidades expresivas, fomenta la innovación, promueve la interdisciplinariedad y ayuda a los artistas a desarrollar voces únicas. De esta manera, la poesía visual no solo enriquece el repertorio pedagógico, sino que también abre nuevas fronteras para la expresión artística, convirtiéndose en una poderosa aliada en el desarrollo intelectual y creativo. El crítico uruguayo N. N. Argañaraz presenta una buena caracterización para poesía visual:

[...] la poesía visual es poesía para ser vista ... Este tipo de poesía incorpora una serie de elementos (visuales) externos a los cánones de la poesía tradicional y propios de otras formas expresivas. No se limita solo al verbal y, en este sentido, representa una extensión de las posibilidades de la poesía tradicional. La poesía visual experimenta en diversos niveles las re/acciones entre palabras e imágenes y funda sus resultados en un contexto único. Por esta razón, su gramática (en sentido estructural) no es exclusivamente verbal ni exclusivamente visual, sino que es intersemiótica [...] (Argañaraz, 1986, p. 48).

Debido a todas esas informaciones y características ya mencionadas, se buscó trabajar esas poesías, como otras demás, por la simplicidad de comprensión, pues la mayoría de los alumnos no tienen conocimiento de lo que es la poesía visual. Por este hecho, fueron analizadas todas esas poesías con el fin de traer algo nuevo, pero que no fuera complejo para la enseñanza y aprendizaje, que pudiera ser trabajo de forma didáctica, creativa, para hacerles entender la importancia de la poesía visual y las diversas maneras que los profesores pueden trabajarlas.

Por ejemplo, el poema "El huevo" fue utilizado, ya que es la primera poesía registrada en el mundo occidental, y por la simple comprensión de su significado, que la contemplación de la belleza de una gestación de un pájaro, la belleza de la construcción de su propio camino. Ya el poema "Viento de vocales" fue el poema visual que llamó la atención de la autora de este trabajo, la ligereza de la gramática y la forma en que podemos hacer poesía y, en consecuencia, cómo podemos utilizar la gramática, no solamente para la escritura en textos lineales y discursivos.

Siendo así, la poesía visual, al integrar texto e imagen, ofrece una rica herramienta didáctica y creativa. En contextos educativos, estimula el pensamiento crítico, involucra a diferentes tipos de aprendices, facilita la alfabetización visual y permite la exploración de temas complejos en el campo creativo. En resumen, la poesía visual no solo enriquece el repertorio pedagógico, sino que también abre



nuevas fronteras a la expresión artística, convirtiéndose en una poderosa aliada en el desarrollo intelectual y creativo. Como también la utilización de lo lúdico en este proceso de enseñanza y aprendizaje.

3 LO LÚDICO EN LA POESÍA VISUAL: HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE ELE

De este modo, se percibe que la ludicidad está en busca de la construcción de la identidad del ser humano, principalmente del niño; por eso los juegos están directamente relacionados con la formación de la autoestima de cada aprendiz. De la misma manera, cuando el profesor propone trabajar con juegos, el estudiante se siente listo y animado a dar su mejor estímulo a sus habilidades de interacción y desarrollo. Es esencial que el profesor conozca la importancia de los juegos para el desarrollo de su alumno; por eso, Teixeira (2012) afirma:

Al utilizar el juguete en las clases como material pedagógico, es importante que el profesor no se deje llevar por una libertad de explotación, es decir, simplemente dejar a los estudiantes en un espacio determinado jugando sin ninguna orientación y conciencia de sus acciones. Debe haber planificación, y las actividades deben ser mediadas por el profesor, desafiando a los estudiantes en la solución de problemas, aumentando el repertorio de respuestas para sus acciones, estimulando su creatividad y, principalmente, contribuyendo para su formación (Teixeira, 2012, p. 67).

Es válido resaltar que el juego no es importante solamente en la vida del niño, sino también del adulto y del anciano, pues todas las generaciones, desde las más antiguas hasta las actuales, presenciaron y presencian la importancia de la ludicidad en la formación del hombre, potenciando las más diversas áreas del conocimiento, utilizando los conceptos de las principales estrategias pedagógicas. Como afirma Santos (2011):

El juego trabaja con las emociones; es una característica de la infancia que persiste en la juventud, continúa en la edad adulta y alcanza la vejez. En cada etapa de la vida, el juego presenta trayectorias y funciones diferenciadas con una variedad de experiencias, de situaciones y de propósitos que dan características especiales para las actividades lúdicas del niño, del joven, del adulto y del anciano, ya sea en el juego o en las dinámicas (Santos, 2011, p. 13).

Por otra parte, la poesía visual es una forma de arte que explora la intersección entre la palabra y la imagen, creando un campo de expresión donde lo lúdico asume un papel central. Este tipo de poesía no se limita solo al contenido verbal, sino que incorpora elementos visuales que transforman la experiencia de lectura en un juego de significados, formas y percepciones, principalmente en la enseñanza de una E/LE.

Así pues, en la poesía visual, esta capacidad se manifiesta por la combinación de elementos gráficos que pueden ser comprendidos por lectores de diferentes orígenes, creando un lenguaje visual que complementa y expande el significado del texto. Fuentes subraya que el lúdico permite una mayor libertad interpretativa para una E/LE, lo que es esencial en la poesía visual, donde la ambigüedad y la polisemia son



elementos fundamentales.

Aunque el objetivo principal de los docentes de ELE no es de hacer clases divertidas, si tenemos que tener en cuenta que el componente lúdico puede ser un fin para conseguir nuestro objetivo final, que no es otro que el aprendizaje y uso del español. De este modo creando un ambiente positivo conseguiremos captar el interés de nuestros alumnos y el aprendizaje será mucho más efectivo. (FUENTES, 2008, p.6).

Así, el lúdico en la poesía visual no es solo un aderezo estético, sino un componente esencial que enriquece la experiencia poética. Invita al lector a participar activamente en la construcción del significado, promoviendo una interacción dinámica y creativa entre el autor, el texto y el lector. En última instancia, la poesía visual, al incorporar el lúdico, desafía las convenciones tradicionales de la poesía y del arte, abriendo nuevas posibilidades de expresión e interpretación.

El educador debe conocer y considerar las singularidades de los niños de diferentes edades, así como la diversidad de hábitos, costumbres, valores, creencias, etnias de niños con los que trabaja respetando sus diferencias y ampliando sus pautas de socialización. El educador es el mediador entre niños y los objetos de conocimiento, organizando y propiciando espacios y situaciones de aprendizaje que articulen los recursos y capacidades afectivas, emocionales, sociales y cognitivas de cada niño a sus conocimientos previos y a los contenidos referentes a los diferentes campos de conocimiento humano (MONTEIRO, 2002, p. 5).

Siguiendo la afirmación del autor, destacamos que el profesor hace toda la diferencia en el proceso de la enseñanza y aprendizaje, y cuando hablamos de poesía visual y E/LE, es aún mayor esta y más significativa la presencia del profesor, pues él realiza un trabajo sistemático considerando el objetivo que se desea alcanzar, en este caso, el proceso de aprendizaje debe ser presenciado integralmente entre interacción del alumno con la intención y el incentivo del profesor.

Es decir, el lúdico debe ser utilizado como herramienta estratégica en la enseñanza y aprendizaje, incluso para el trabajo de la poesía visual. Pero corresponde al profesor desarrollar actividades que estimulen el desempeño de los alumnos, insertándolos en el contexto artístico absorbiendo la musicalidad, creación de poemas y juegos, para propiciar el desarrollo cognitivo e intelectual de cada estudiante. Para eso, proponemos una metodología de aplicación de un juego que involucra las poesías visuales para estudiantes de español como lengua extranjera.

4 METODOLOGÍA

En términos metodológicos, el presente trabajo sintetizará las reflexiones hechas, se hizo una revisión bibliográfica respecto a la importancia de la poesía visual en la enseñanza y aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera. Se dio énfasis en los aspectos favorables y las ventajas acerca de la poesía visual, lo que resulta una herramienta potente para el aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera.



Para eso, fueron realizados estudios a partir de artículos, libros, videos y entre otros, enfatizando la importancia de cada autor, escritor y profesor a la que citamos en este trabajo como Argañaraz (1986), Xavier (2002), Santos (2011), Fernandes (20018), Lima (2018), entre otros los que dirigimos durante este adobo para enfatizar las investigaciones realizadas para contribuir con esta investigación.

Todavía cabe señalar que hace parte de esta metodología la construcción y desarrollo del juego de tablero, producido a partir de la idea de esta autora. El juego fue producido en la plataforma Canva, para ayudar con la producción de un poema llamado “Pensamiento dudoso”, pues así el juego se quedaría más original, haciendo la unión entre colores e imágenes. También fue producida una encuesta, para que fueran colectadas informaciones sobre el contenido trabajado, así que al final de la clase los alumnos tendrían que contestarla.

Además, se realizó una investigación de naturaleza cualitativa, específicamente un estudio a través de la aplicación del juego de tablero La poesía visual en movimiento, utilizando también una encuesta que fue aplicada a los alumnos y respondida al final de la clase, en la Universidad Federal de Pará - UFPA, campus de Abaetetuba, los días 07 y 08 de junio 2024, en la clase de español 2022 y también con algunos alumnos (as) concluidos también de español de la respectiva institución. Y claro, contamos con la participación de una alumna de una institución privada. Vale señalar que la aplicación fue seguida de una encuesta hecha en *Google Forms* que se llevó a cabo en estos respectivos días.

5 SOBRE EL JUEGO DE TABLERO, ORIGEN

Acerca del juego, explicaremos más sobre él a partir de esta sesión. Según algunos historiadores, los juegos de mesa surgieron en la región de Mesopotamia y Egipto, cerca de 5.000 años a. C., ellos eran llamados "pasaje del alma". Los juegos eran indispensables durante el período de luto, tras la muerte de algún ser querido; creían que eran una forma de diversión eterna y de mantener a los muertos cerca, y los juegos que pertenecían a los muertos se enterraban con ellos para librarlos del tedio eterno.

Sin embargo, a partir de los años 31 a. C., a través de la conocida ruta de la seda, los juegos de mesa sufrieron diversas modificaciones y dieron origen a los juegos clásicos, actualizando diversos tipos de juegos de tablero. Ya en Brasil, el juego más famoso era conocido como juego de la onza, que formaba parte de la cultura indígena, probablemente originaria de los incas. Este juego tiene como objetivo capturar las piezas del jugador, dejando al oponente sin posibilidad de movimiento, similar al juego de damas.

Algunos siglos más tarde, justo después del período de la Revolución Industrial, hubo una gran difusión de los juegos de tablero. Con la posibilidad de una producción en masa, algunos fabricantes comenzaron a producir versiones de juegos clásicos y nuevos juegos para satisfacer la demanda de la clase media emergente, principalmente en Estados Unidos y Europa. Con el paso de los años, los pequeños productores de juegos formaron una lucrativa industria cultural.

Sin embargo, los juegos de tablero no tenían ninguna preocupación con esquemas y estrategias, el juego de la vida, lanzado en 1860 es considerado el marco de la era moderna de los juegos de mesa, alcanzando la marca de más de 45 mil copias vendidas, a pesar de esto, el juego más popular del mundo es el Monopoly, más conocido como "banco inmobiliario en Brasil, fue creado con el objetivo de enseñar la teoría del economista Henry George sobre tarifa simple"⁹

No obstante, después del año 1945, los juegos de estrategia ganaron más fuerzas. Y a lo largo de la historia los hombres han desarrollado y recreado diversos tipos de juegos de mesa, sacando a relucir la forma que cada grupo social revela su forma de Comprender su propio ambiente. Por eso, se observa la importancia de trabajar lo lúdico en la enseñanza y el aprendizaje; eso hace que el alumno comprenda mejor su propia naturaleza, desarrolle el pensamiento crítico.

En suma, los juegos son mucho más que "simular"; se utilizan como símbolos de lucha, sean entre hombres, hombres y dioses o incluso la lucha de resistencia contra una sociedad opresora. Además, los juegos actualmente tienen un objetivo un poco más educativo y orientado hacia la ludicidad e incluso la enseñanza y el aprendizaje. También vamos a hablar de sobre el juego de tablero "la poesía visual en movimiento" la descripción y reglas en la próxima sesión.

5.1 SOBRE EL JUEGO DE TABLERO, LA POESÍA VISUAL EN MOVIMIENTO

A continuación, vamos a hablar sobre el juego de tablero La poesía visual en movimiento, los materiales utilizados, la cantidad y el tamaño. Con eso, empezaremos con el tablero, hecho en material confeccionado en plástico lona, con el tamaño de 60X90cm, totalizando 33 casas con desafíos diferentes, producido con los colores azul en el fondo, las casas rosa, roja, amarilla y lila; también hay 7 poesías visuales, además de tener 4 colores, rosa, rojo, amarillo y verde, que simbolizan a los jugadores. El mismo posee 9 cartas, siendo un comodín.¹⁰

Forman parte aún un dado con 6 lados, 4 peones en los siguientes colores: rosa, rojo, amarillo y verde, los mismos que representan los colores de las casas de los jugadores; también tiene una hoja de papel A4 en horizontal, y aún cuenta con 8 pares de juego de la memoria.

⁹ Traducción de la autora: "Banco inmobiliario en Brasil, fue creado con el objetivo de enseñar la teoría del economista Henry George sobre tarifa simple".

¹⁰ El juego de tablero La poesía visual en movimiento, producido por la autora, posee este nombre porque la poesía visual está siempre en desarrollo, en marcha, causando un impacto entre lo lúdico y el género literario. El juego tiene el objetivo de enseñar sobre la poesía visual en las clases de español como lengua extranjera.

Figura 5: Piezas del tablero



Fuente: Elaborado por las autoras

Figura 6: Cartas de preguntas y respuestas del juego



Fuente: Elaborado por las autoras

Las tarjetas de preguntas y respuestas serán utilizadas para la contribución del conocimiento sobre la poesía visual y los hechos y características que la rodean. Hay también algunas preguntas presentes directamente en el tablero para un mayor provecho tanto del espacio del material como del tema en sí.

Figura 7: Juego de memoria



Fuente: Elaborado por las autoras

El juego de la memoria compuesto por poemas visuales será utilizado para contribuir a la dinámica del juego; el participante tendrá un minuto para conseguir completar correctamente todos los pares y avanzar en el juego acumulando puntos.

Figura 8: Carta comodín



Fuente: Elaborado por las autoras

Las cartas comodín se utilizarán una sola vez por cada participante. Ella tiene la posibilidad de hacer avanzar al jugador en el juego, o de perjudicar a un oponente, haciendo que él retome al inicio del juego. Tiene tres opciones, y el jugador decide cuál usar. Pero una de esas opciones hace que el participante avance, pero quede algunas rondas sin jugar posteriormente.

Figura 9: hoja para producción de la poesía visual



Fuente: Elaborado por las autoras

Hoja de papel para la producción del poema visual que los participantes desarrollarán antes de iniciar el juego. Aún serán puestas en el anejo las producciones de las poesías visuales. Por otra parte, fue hecha una búsqueda sobre los escritores que dan subsidios para las producciones de materiales por parte de los profesores, para componer las clases y así tornarse más atractiva como pedagógica. Según Leffa (2003, p. 17), “El material a ser producido debe ofrecer al estudiante la ayuda que necesita en el grado exacto de su adelanto y de sus necesidades, llenando posibles vacíos”, por lo que puede ser utilizado varios tipos de materiales para favorecer el aprendizaje, haciendo que tanto el profesor como el alumno aprendan juntos en la producción de los materiales. Aun en concordancia con el autor, él afirma:

La definición clara de los objetivos da una dirección a la actividad que se está desarrollando con el uso del material. Ayuda a quien aprende porque sabe lo que se espera de él. Ayuda a quien elabora el material porque permite ver si el aprendizaje está siendo eficiente, facilitando así la evaluación (Leffa, 2003, p. 17).

El material desarrollado por los profesores debe seguir una línea de razonamiento lógico y objetivo, para que sea realizado el aprendizaje de forma significativa y eficiente, visando no solamente al alumno, sino también a quien lo produce, facilitando la enseñanza de una E/LE como lengua extranjera, dejando la clase más interactiva y dinámica, para que pueda fluir el pensamiento crítico, fortaleciendo una unión entre quien produce y quien utiliza esos materiales, manteniendo una relación de afinidad. En cambio, iremos a hablar más sobre el juego en la próxima sesión, para explicar sobre el origen de los juegos.

5.2 DESCRIPCIÓN Y REGLAS DEL JUEGO

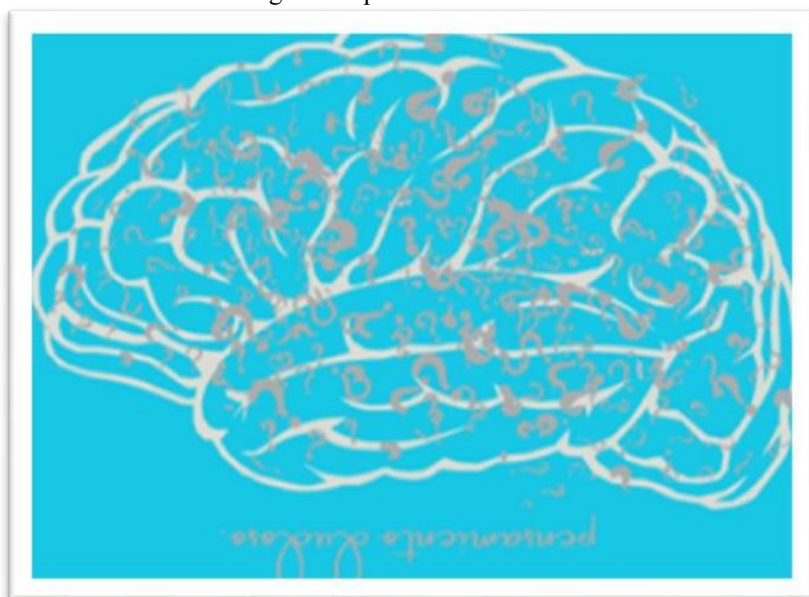
La poesía visual en movimiento es un juego de tablero que fue creado con el objetivo de incentivar y fomentar el desarrollo de enseñanza de la poesía visual para estudiantes de lengua española como lengua

extranjera, que tengan interés también en el área de la literatura, pues el mismo puede ampliar los conocimientos a través de los juegos lúdicos.

Para componer el juego, seleccionamos algunas imágenes sobre las poesías visuales que fueron utilizadas en el tablero y en el juego de la memoria, como Alas de Eros, El huevo, El hacha, los cuales son de autoría de Simias de Rodas (300 a. C.), Caligrama, de Apollinaire (1918), Effes, de Salette Tavares (1963), Péndulo, de E. M. Melo y Costa (1961), Beba coca cola, de Décio Pignatari (1957), Poema del amor verídico, de María Lima (2018), entre otros. Poner pie de página

También hay en su composición los materiales que serán utilizados en el juego, que son: 1- Tablero; 2- 4 piezas de peones; 3- 1 dado; 4- Juego de la memoria. 5. Tarjetas de preguntas y respuestas; 6. Hojas de papel. Todavía hay el poema Pensamiento dudoso¹¹, elaborado por la autora de este trabajo, que está inserido en el fondo del tablero; fue creado en un momento de total frustración intelectual, llegando a dudar de su propia capacidad. Por eso, su interpretación tiene el objetivo de conectar al pensamiento humano las múltiples capacidades de hacer elección. El poema Pensamiento dudoso significa la mente que, en la mayoría de las veces, no siente capacidad de creación y percepción.

Figura 10: pensamiento dudoso



Fuente: Elaborado por las autoras

¹¹ El poema visual Pensamiento dudoso, producido por la autora, tiene el objetivo de conectar el pensamiento humano con las múltiples capacidades de hacer elección, la mente que en la mayoría de las veces no siente capacidad de creación y percepción.



Ahora, vamos a hablar de la preparación y desarrollo del juego. En primer lugar, colocar el tablero expuesto sobre una base; entregar una hoja de papel para que cada jugador desarrolle su propia poesía visual; barajar el juego de la memoria y girar sobre la base, uno al lado del otro; poner las tarjetas de preguntas y respuestas vuelta de la misma manera que el juego de memoria.

Asimismo, el juego puede empezar con 4 personas de modo individual, 12 personas con cuatro grupos de tres participantes o 16 participantes con cuatro grupos de cuatro jugadores cada uno. Los jugadores comenzarán el juego produciendo una poesía visual con la palabra (tocar); aquel que concluya dentro de un minuto iniciará lanzando el dado. El participante debe seguir el número de casillas que indica el dato y luego realizar y completar las tareas de la casa a la que se detiene. Si logra completar en el plazo estimado, avanzará; si no cumple en el plazo determinado, se queda o retrocede algunas casas.

Cabe destacar que las casillas de color rojo indican que el jugador necesita utilizar las cartas. Las casillas amarillas indican que el participante debe responder las preguntas del tablero y la carta comodín, que estará presente en color lila; puede dar ventajas o no, y ella podrá ser utilizada una sola vez por cada participante. Si el participante cae en la carta comodín nuevamente, él pasará la vez para el jugador que está en la última posición.

A continuación, la carta valdrá cinco puntos; si el nivel de complejidad fue elevado, los puntos serán multiplicados por el doble del valor. Si el participante no realiza las tareas, perderá la cantidad de puntos más la mitad del mismo valor. Ganará el juego el que logre alcanzar el mayor número de puntos y completar el juego hasta la línea de llegada. En caso de empate, los jugadores empatados lanzarán una ronda más, y el que consiga cumplir con lo que la casa manda, gana. **Observación:** Es importante recordar que el jugador que se niegue a cumplir cualquier tarea será automáticamente descalificado. Entonces, para aclarar sobre la aplicación, hablaremos más en la próxima sesión.

6 APLICACIÓN Y ANÁLISIS DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN LAS CLASES DE E/LE COMO LENGUA EXTRANJERA

En esta sesión, hablaremos sobre la aplicación y análisis del juego de tablero "La poesía visual en movimiento". Vale resaltar que esta aplicación ocurrió en dos días seguidos, en la Universidad Federal de Pará-UFPA, en el horario de la mañana, con dos clases completamente distintas, que tienen dos cosas en común: la voluntad de aprender sobre la poesía visual y el español.

El día 7 de junio de 2024 iniciamos con algunos alumnos de la clase de español de 2018 (ya concluyeron) y una alumna de una institución particular; estuvieron presentes 4 alumnos. Comenzamos haciendo una presentación sobre la propuesta de trabajo, donde se presentó el tema del trabajo en formato de juego de mesa, la poesía visual en movimiento, donde fueron expuestos algunos modelos de poesía visual, para facilitar el proceso de dinámica del juego.

Hablamos cuando surgió la poesía visual, los primeros poetas y las primeras poesías ya registradas en el mundo, a través de diapositivas, y también imágenes impresas y videos. Inmediatamente después fue presentado un plan de clase explicando todos los pasos que serían seguidos en el transcurso de la clase; incluso se presentó un cuestionario sobre el tema abordado y las características del juego. También hablamos de cómo la poesía visual puede impactar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

Fueron expuestos algunos ejemplos de poesía visual, como Huevoveo (300 a. C..) de Simias de Rodas, Caligrama (1917) de Apollinaire, Viento vocalesles (1975) de Javierier Sologuren, entre otros; después hablamos sobre la importancia que lo lúdico tiene para contribuir en nuestro proceso de aprendizaje. Finalmente, presentamos el juego de mesa, las cartas, los peones, la hoja para crear poesía visual y los dados, y mostramos cómo se desarrollaría el juego. Tiene las cartas de preguntas y respuestas, el juego de la memoria, preguntas sueltas en el tablero, la carta comodina que puede dar o no ventajas para el jugador, y también en dañar a su oponente.

En nuestra primera observación, nos dimos cuenta de que había una cierta atención de los estudiantes, porque los mismos, a pesar de que ya habían completado el curso, nunca tuvieron contacto con la poesía visual dentro de la institución para la enseñanza-aprendizaje; consecuentemente, no conocían la misma. Ya habían oído hablar de ella, pero nunca estudiaron, aún más en formato de juego orientado a la ludicidad. La alumna de la institución privada fue su primer contacto tanto con la poesía visual como con el español. Pero, en segundo lugar, le gustó, pues le pareció interesante, aún más en español, ya que nunca había oído hablar del tema.

Para demostrarlo, pero más adelante evaluaremos a través del cuestionario y los gráficos que utilizamos para exponer el nivel de satisfacción y aprendizaje de los alumnos. Antes de eso, vamos a explicitar cómo funciona el juego; el mismo posee cuatro casas que son identificadas por los colores rosa, roja, amarilla y verde, respectivamente. Con en el primer momento había solo cuatro alumnos, quedaría cada uno en una casa, y seguirían las reglas expuestas en el juego.

Para iniciar el juego, todos debían producir una poesía visual utilizando la palabra (tocar); el participante que finalizara en primer lugar comenzaría lanzando el dado. Entonces el alumno A concluyó su poesía y comenzó: ellos deberían andar el número de casa que el dado indicara; dependiendo de la casa en la que la que ellos cayeran, tendrían que cumplir el desafío, vale recordar que, si ellos cumplían correctamente el desafío, avanzaban una casa; si no; si no, rían en sus lugares, o incluso podría volver algunos espacios, en caso de que cayeran en la casa donde tiene la carta comodina. Ellos reían elegir si ganarían ventajas o si perjudicaría a sus adversarios.

La primera tarea, de acuerdo con el tablero, es tomar una carta y cumplir con lo que pide; el segundo desafío es cumplir con la siguiente pregunta: decir el nombre de 4 poemas visuales que has aprendido. Ya el primer castigo, el jugador tiene que quedarse 2X sin jugar, pasando el tiempo para el próximo



participante. De ese modo, siguen las preguntas y respuestas que se refieren a la poesía visual. En el juego también está el desafío de organizar todos los pares del juego de la memoria que se hicieron a partir de las imágenes presentadas durante la clase.

También en relación a eso, hablaremos de la segunda aplicación; la misma ocurrió el día 08 de junio de 2024, a las 09:30 de la mañana, también en el campus de la Universidad Federal de Pará-UFPA, específicamente con la clase de español 2022. La aplicación tuvo lugar poco después de la clase de lingüística aplicada a la enseñanza española, impartida por la Prof. Ma. María José Souza Lima, la cual es la orientadora de este trabajo.

Igualmente, la primera aplicación, la segunda ocurrió con presentación de la diapositiva, explicando lo que es la poesía visual, sus características y los tipos existentes, cómo surgió y los primeros poetas y también las primeras poesías ya publicadas. También fue presentado el plan de clase, especificando cada paso de la presentación hasta la aplicación del juego de mesa; de esta vez participaron un total de 12 alumnos.

Por lo que se refiere al párrafo anterior, los 12 alumnos que participaron en el juego fueron divididos en cuatro grupos de tres personas cada equipo. Siendo así, los equipos iniciarían produciendo una poesía visual, con lo ya citado anteriormente en el inicio de esta sesión; en seguida lanzaba el dado el equipo que terminara primero. De ese modo, el equipo amarillo concluye la poesía en primer lugar y consecuentemente inicia juego.

Todos los equipos deberán completar los desafíos que cada etapa solicita, pero hay algunas casillas en las que el participante deberá elegir un equipo para completar el desafío en su lugar. Cada equipo puede elegir cualquier otro equipo para realizar la tarea; sin embargo, el equipo elegido puede completar y ayudar, o simplemente no puede lograr la tarea a propósito. Esto puede suceder con equipos o individualmente en el juego, independientemente del número de personas que estarán jugando.

A partir de este momento, observaremos algunos gráficos que representarán algunas preguntas relacionadas con el juego, para saber el nivel de satisfacción y aprendizaje de cada estudiante, cuál es su aprobación con respecto al juego de tablero La poesía visual en movimiento como herramienta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje. Además, expondremos también algunas preguntas hechas a través de la encuesta, para reforzar esta aplicación.

En estos gráficos, mostraremos algunas preguntas que fueron elaboradas en la encuesta con un total de 18 preguntas. Que se refiere a los estudiantes si conocen o ya conocían el contenido trabajado; en este caso, de las 18 preguntas hechas en la encuesta, vamos a utilizar en este texto apenas 3, las cuales son gráficos que corroboran con las preguntas hechas y también con la aplicación de estos análisis haciendo la pregunta.

¿Ya conocías el contenido trabajado en el juego?

Gráfico 1: Datos de la pesquisa

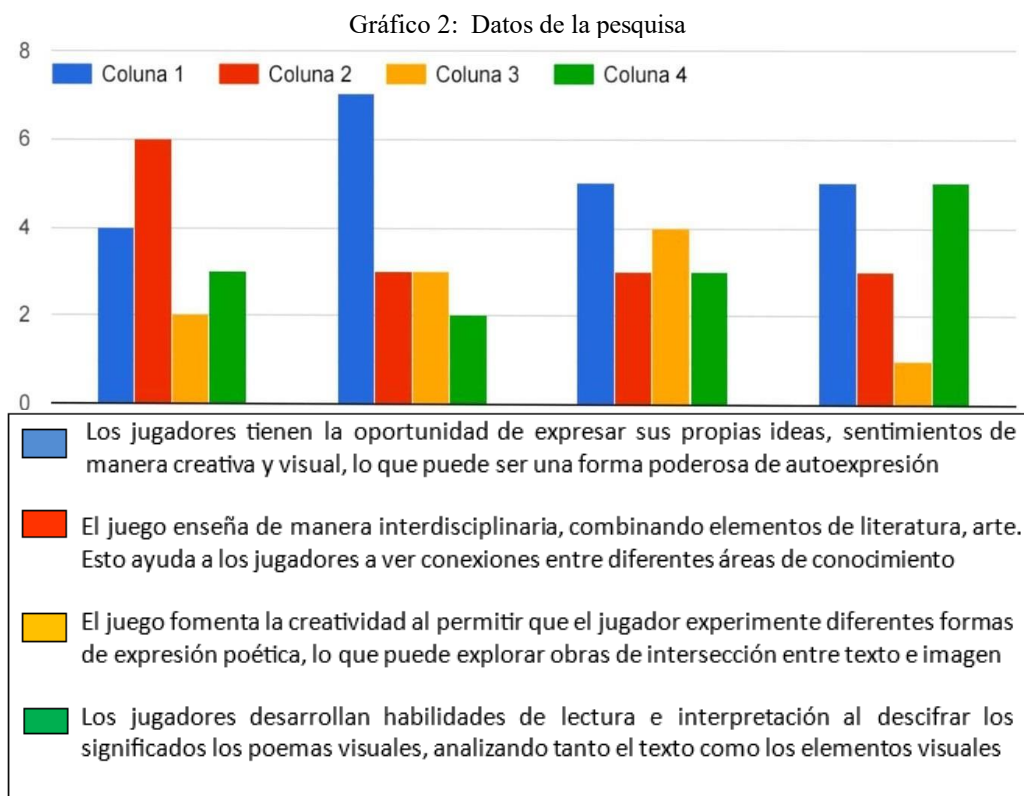


Fuente: Encuesta¹²

Podemos percibir que el 50% de los estudiantes que participaron en la aplicación no conocían la poesía visual, pero les gustaron mucho lo que aprendieron. El 7,1% no había oído hablar y no conocía ningún tipo de poesía visual; el 21,4% ya había oído hablar de la poesía visual, sin embargo, nunca estudiaron; otro 21,4% les gustó y encontraron interesante. A partir de eso, podemos percibir la suma importancia y la extrema necesidad de la utilización de este contenido insertado en la literatura y enseñado en las clases de español como lengua extranjera.

¿Qué se aprende de la poesía visual con el juego?

¹² Elaborado por las autoras a partir de la encuesta del trabajo.

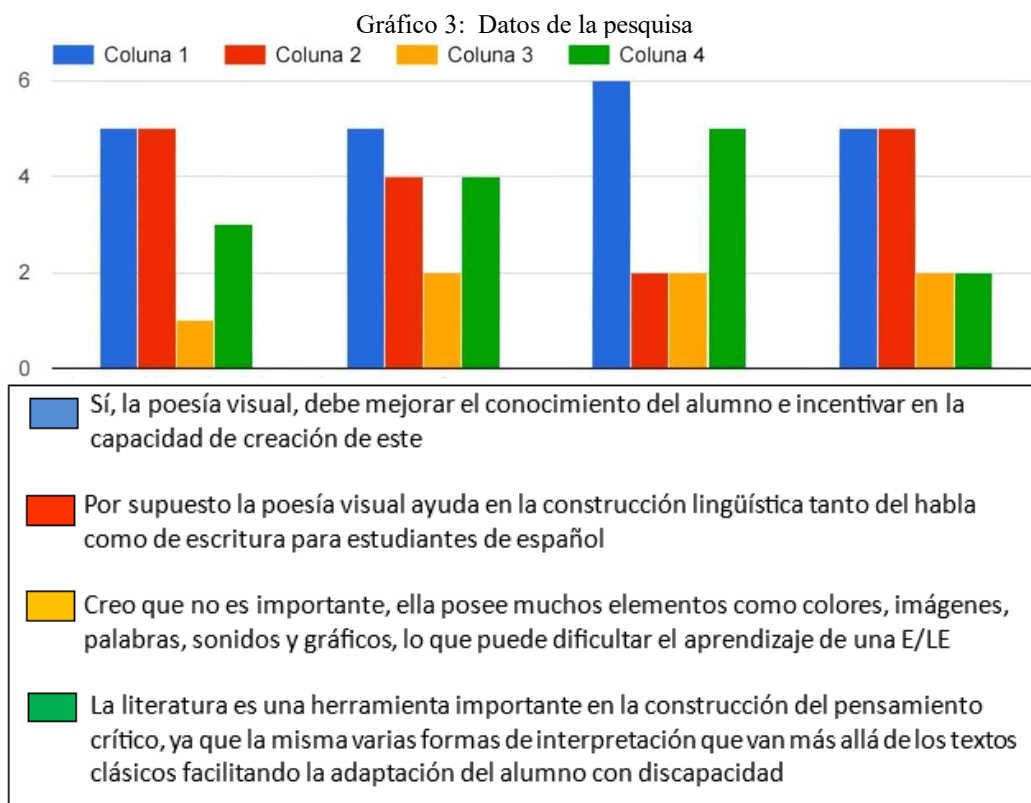


Fuente: Encuesta¹³

Mientras en este segundo gráfico, los estudiantes respondieron lo que pueden aprender de la enseñanza de la poesía visual a través del juego de mesa "La poesía visual en movimiento"; la mayoría respondieron que tienen la oportunidad de experimentar y fomentar la creatividad, permitiendo el desarrollo de la enseñanza de forma interdisciplinaria, cultivando el interés por el contenido estudiado.

¿Crees que es importante trabajar el género poesía visual como forma literaria en las clases de español? ¿Por qué?

¹³ Elaborado por las autoras a partir de la encuesta.



Fuente: Encuesta¹⁴

Mientras tanto, en este gráfico se hizo una pregunta. ¿Cree que es importante trabajar el género poesía visual como forma literaria en las clases de español? ¿Por qué? La mayoría de los estudiantes creen que es importante trabajar el género poesía visual en las clases de español, porque transmite una experiencia única, que los textos literarios no pueden alcanzar, sin contar con su facilidad de interpretación debido a las diversas características que puede transmitir y la facilidad de comprensión lectora.

Después del análisis de los gráficos, se percibe que el encuentro de los alumnos con el género poesía visual fue impactante desde el punto de vista del estudiante, primero por el hecho de no conocer la poesía visual o incluso haber oído hablar. Después, por el simple hecho de ser un contenido innovador debido a sus múltiples funciones, se debe añadir también que la poesía visual tiene la capacidad de transmitir una experiencia nueva y de forma didáctica.

Es válido recordar que el repertorio de aplicación tendría que terminar hasta las 10:30, pero la disputa estaba reñida con empate en el número de puntuación; sin embargo, se añadió una ronda más para que el juego fuera finalizado. Con eso, el equipo rosa fue el campeón, con un total de 25 puntos, haciendo que el juego llegara al final a las 10:45. Al final, fue un momento único de alegría y aprendizaje para el equipo que ganó.

¹⁴ Elaborado por las autoras a partir de la encuesta.



Siendo así, el juego de mesa a través de la poesía visual tiene el objetivo de enseñar a los alumnos que existen diversas formas de literatura, y que no debemos apegarnos a los métodos literarios tradicionales, no descartando su funcionalidad y capacidad de transmitir sentimientos al lector, sino que debemos estar siempre abiertos a aceptar lo nuevo, y que este nuevo puede ser fundamental para nuestro proceso de enseñanza y aprendizaje.

Por lo tanto, la relevancia del juego y del contenido en análisis tuvo una percepción de que el juego es capaz y puede traer conocimiento y diversión al alumno. Donde el estudiante pueda dejar de lado la vergüenza y la timidez, incentivando este en su desempeño escolar, incentivando la práctica de aprendizaje lúdico y poniendo en práctica estrategias para aprender cualquier contenido propuesto. En consecuencia, en la próxima sesión hablaremos de la conclusión de este trabajo.

7 CONSIDERACIONES FINALES

En cierto modo, evaluando todo el marco teórico, podemos afirmar que el juego es una herramienta didáctica, que tiene gran utilidad para el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases de E/LE, evitando problemas que afectan a los estudiantes que inician el aprendizaje del español como lengua extranjera. Ante eso, el alumno se convierte de forma más atractiva y efectiva en las clases, ya que cuando el alumno pierde el miedo, él es capaz de producir una comunicación espontánea y directa. Así que la investigación se detuvo a reflexionar y valorar la literatura en clases de ELE, pensando y proponiendo un abordaje dinámico.

Por eso, la aplicación de las habilidades, cuando se utiliza como herramienta didáctica, tiene el objetivo de analizar una competencia comunicativa directa del español como lengua extranjera. Está claro, hoy en día los juegos educativos están cada vez más presentes en el ambiente escolar, ayudando a estudiantes en la creación y familiarización de los conocimientos agregados al transcurrir de su progresivo aprendizaje.

A respecto del juego de la poesía visual en movimiento, se puede decir que los alumnos recibieron bien, les gustó y aprobaron, pues los aprendices se mostraron dispuestos, atentos y aceptaron bien la propuesta de aprender sobre poesía visual utilizando el juego de mesa. De esto nos damos cuenta de que han aprendido mucho sobre el contenido explicado. Podemos decir que los juegos educativos en clase contribuyen de manera significativa al proceso de enseñanza y aprendizaje de una E/LE como lengua extranjera.

Por supuesto, podemos analizar que el profesor puede enseñar español, proporcionando una forma en que el alumno sea capaz de asimilar el conocimiento a través de un aprendizaje lúdico y eficaz, desarrollando habilidades importantes que puedan satisfacer el ámbito para el proceso de enseñanza y aprendizaje de una E/LE, colaborando para que el alumno tenga un desempeño comunicativo adecuado.



En síntesis, después de todas estas exposiciones en relación con el contenido de este trabajo, podemos afirmar que los juegos se hacen para un mejor aprovechamiento y desempeño de las habilidades lingüísticas y creativas que son adquiridas durante el proceso educativo del estudiante. Para que se asegure el éxito en la adquisición de una E/LE como lengua extranjera, debemos respetar el proceso de desnivel de los jugadores para que tengamos alumnos esforzados y comprometidos con el éxito del que se les propone.

Finalmente, con ese estudio, analizamos que los juegos pueden ser utilizados como recursos didácticos; en cuestión, el juego de la poesía visual en movimiento puede también ser utilizado de forma interdisciplinar, ya que el mismo se encuentra insertado en el contexto literario, ya que la literatura forma parte de las más variadas lenguas. Durante las investigaciones de este trabajo, percibimos que los aprendices. Ante todo, lo dicho, se notó que el trabajo queda satisfactorio, pues los logros hechos son de fundamental importancia para el campo de la enseñanza y aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera, introducida en la literatura hispánica.

Por eso, firmamos que la enseñanza y aprendizaje de la lengua y literatura, con la utilización de la poesía visual, es, sin duda, una de las formas más prácticas de utilización de lo lúdico en la literatura hispánica. Todos los procesos de este estudio comprobaron el interés, placer y aprendizaje con la clase de poesía, los poemas y materiales utilizados; además, como punto clave, la aplicación del juego con sus dinámicas y la encuesta permitieron generar datos relevantes acerca del proceso de aprendizaje, confirmando la propuesta como una herramienta didáctica eficaz para la enseñanza y aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera.



REFERENCIAS

AMARILHA, Marly. *Estão mortas as fadas?* Petrópolis: Vozes, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Se a citação for direta, adicione o número da página após o ano, por exemplo: (BRASIL, 2018, p. 35).

BUORO, Thiago. *O texto pluricódigo da poesia visual*. São Paulo: Araraguara, 2014.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México. D. F: Fondo de cultura económica, 1986.

FERNANDES, Geraldo Augusto. Panorama da ludicidade na poesia visual. *Palimpsesto - Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras da UERJ*, [S. l.], v. 17, n. 26, p. 321–348, 2018. DOI: 10.12957/palimpsesto.2018.35303. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/palimpsesto/article/view/35303>. Acesso em: 23 jun. 2024.

FUENTES, Charo Nevado. Escuela Internacional de Salamanca: El componente lúdico en las clases de ELE. Marcoele. *Revista de Didáctica ELE / ISSN 1885-2211 /* núm. 7. Salamanca, 2008. Disponible en: https://marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf. Acesso em: 23 jun. 2024.

LEFFA, V. J. *Produções de matérias de ensino: prática e teoria*. 2ª edição. Pelotas. EDUCAT. (2003). Disponível em: *PRODUÇÃO DE MATERIAIS DE ENSINO: TEORIA E PRÁTICA - PDFDownload grátis* (docplayer.com.br). Aceso em 21 de junio de 2024.

LIMA, M. J. S. *Poemas Del Amor Verídico*. 1. Ed. São Paulo: Garcia, 2018. V. 1. p.10.

MONTEIRO, Borges. *Epistemologia da prática: o professor reflexivo e a pesquisa colaborativa*. São Paulo: Cortez, 2002.

N.N. Argañaraz, *Poesía visual Uruguay*, Montevideo, Uruguay, Ed. Mario Zanochi, 1986.

SANTOS, Iramar. *Educação Infantil*. Porto Seguro, BA. 2011.

TEIXEIRA, Sirlândia . *Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Walk editora, 2012.

XAVIER, H. P. A Evolução da poesia visual: da Grécia Antiga aos infopoemas. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, v. 17, p. 161 - 190, 2002.