

Las actividades lúdicas y la enseñanza de textos literarios en español

Ludic activities and the teaching of literary text in Spanish

Letícia Joaquina de Castro Rodrigues Souza e Souza (UFC)
leticiajoaquina@ufc.br

Recibido em: 20 de jan. de 2022.
Aceito em: 28 de fev. de 2022.

Participación en mesa-redonda promovida por el GEPELE – Grupo de estudios e investigaciones sobre prácticas de enseñanza y formación de profesores de lengua española, en 13/10/2021, en el canal YouTube de GEPPELE, intitulada As múltiplas perspectivas do ensino de espanhol: ludicidade e texto. La actividad culminó en el Foro permanente de discusiones, ocurrido entre los días 04 y 11/10/2021, por la plataforma Solar.

SOUZA, Letícia Joaquina de Castro Rodrigues Souza e. Las actividades lúdicas y la enseñanza de textos literarios en español. **Entrepalavras**, Fortaleza, v. 12, n. 1, e2387, p. 145-159, jan.-abr./2022. DOI: 10.22168/2237-6321-12387.

Resumen: La importancia de las actividades lúdicas se la reconoce desde épocas pretéritas, entre los más diversos pueblos como forma de educar y transmitir conocimiento entre diferentes generaciones, a pesar de que haya podido haber una vacilación, a lo largo del tiempo, entre una educación más estricta, preocupada por la disciplina y por la imposición de reglas de conducta y una educación más interactiva, capaz de acercar alumnos y profesores en la misión de educar de forma placentera. Ahora bien, el objetivo de este estudio es, por un lado, reflexionar sobre los beneficios del componente lúdico para el acercamiento al texto literario en las clases de español en nivel universitario; y, por otro lado, proponer una actividad lúdica con un género literario corto. Para la consecución de nuestros objetivos, nos valdremos de los estudios de Huizinga (2007), Silva (2006) y Kishimoto (1999) sobre el componente lúdico y de los estudios de Mendoza Fillola (2004, 2007) sobre el tratamiento didáctico del texto literario. Relativamente a los aspectos metodológicos, la investigación se desarrolla en la doble vertiente del abordaje teórico-empírico y es eminentemente cualitativa. El objeto material de análisis es un poema del

escritor cubano Nicolás Guillén. La construcción de este estudio ha permitido reforzar la creencia de que las actividades lúdicas pueden proporcionar un aprendizaje más placentero y auxiliar en la autonomía y auto-estima de los aprendices universitarios.

Palabras-clave: Lúdico. Aprendizaje placentero. Texto literario.

Abstract: The importance of ludic activities has long been recognized among the most diverse people as a way of educating and transmitting knowledge between different generations, despite the fact that there may have been oscillation over time between a more rigid education concerned with discipline and the imposition of rules of conduct; and a more interactive education that is capable of bringing students and teachers together in the challenge of educating in a pleasurable way. Therefore, the objective of this study is, on the one hand, to reflect on the benefits of the playful component for the approach to the literary text in Spanish classes at university level; and, on the other hand, to propose a playful activity with a short literary genre. To achieve our goals the studies by Huizinga (2007), Silva (2006) and Kishimoto (1999) are considered on the playful component and the studies of Mendoza Fillola (2004, 2007) in regards to the didactic treatment of the literary texts. Concerning the methodological aspects, the research is developed in a double strand of theoretical-empirical approach and is eminently qualitative. The material object of analysis emerges from a poem by the Cuban writer Nicolás Guillén. The construction of this study reinforced the belief that recreational activities can provide a more pleasurable learning experience and foster university learners' autonomy and self-esteem.

Keywords: Playful. Pleasant learning. Literary text.

Introducción

La incorporación de actividades lúdicas en las clases es un tema ampliamente discutido en las más diversas áreas del conocimiento, estando filósofos, antropólogos, historiadores, psicólogos, educadores y lingüistas de acuerdo sobre los beneficios que dichas actividades aportan para el desarrollo de la inteligencia y de los aspectos relacionados a la afectividad. Asimismo, el uso de juegos siempre ha sido destacado para el área de la adquisición y el desarrollo del lenguaje, y de los procesos de socialización entre niños y adultos.

Esto puesto, para poder entender mejor la relación entre lo lúdico y la enseñanza, es necesario emprender un viaje a lo largo del tiempo a fin de verificar de qué manera los maestros de las diferentes épocas se valieron del juego y de otras actividades lúdicas para facilitar el proceso de enseñanza de sus aprendices.

Kishimoto (1999) indica que la importancia de los juegos para que el aprendizaje sea más ligero y duradero se discute desde Platón y Aristóteles, quienes sugerían que las actividades lúdicas imitaran actividades de la vida adulta a modo de simulacro. El primero, evidenciaba en su época la relevancia de los juegos para los niños desde sus primeros años de vida para la adquisición y el desarrollo del

lenguaje; el segundo, defendía el uso de juegos como preparación para la vida adulta y la formación de la personalidad de los individuos, el *homo ludens* (el hombre que juega, crea).

Basados en Huizinga (2007) y en Mendoza Fillola (2004, 2007), haremos una breve reflexión sobre la relación entre lo lúdico y la literatura. Para el primer teórico, la poesía, por ejemplo, nace de la esfera del juego y permanece allí como si fuera su misma casa, siendo la *poesis* una función lúdica. Para el segundo teórico, la competencia literaria se forma a partir del juego que se crea en el intertexto lector y permanece vivo por la necesidad urgente en trabajar los textos literarios sin prescindir del placer estético inherente a toda obra literaria.

Tras realizar una somera reflexión teórica sobre la importancia del componente lúdico para la enseñanza, en ámbito general, realizamos, una reflexión sobre los beneficios de dicho componente para el acercamiento de alumnos universitarios a textos literarios, objetivo primero de este estudio.

Finalmente, nos despedimos de nuestro lector, ofreciéndole una muestra de actividad lúdica con el poema *Mulata*, del cubano Nicolás Guillén, que permite un acercamiento al texto literario por medio de un ejercicio de simulación, sin desconsiderar el juego fónico que el poema aporta.

La relación entre lo lúdico y la enseñanza a lo largo del tiempo

La capacidad de jugar del hombre, así como la de hacer simulacros es tan esencial para su definición como hombre que se lo ha designado no sólo como *homo sapiens*, el hombre que sabe, o aún como *homo faber*, el hombre fabrica, sino que se le aplica perfectamente la expresión *homo ludens*, el hombre que juega.

Para Huizinga (2007), el juego es anterior a la propia concepción de cultura, ya que aunque estrechando la concepción de cultura, ésta presupone una sociedad humana, y el juego está presente no solo en los humanos, sino en los animales, por ejemplo.

La esencialidad de esta actividad relacionada a la descarga del exceso de energía vital, al impulso congénito de imitación, a la necesidad de relajamiento, o incluso al deseo de entrar en competencia con otros, ha servido a lo largo del tiempo de trampolín para la enseñanza de una serie de conocimientos porque dicha actividad buscaba hacer evidente el placer en aprender y no solo el deber, estrechando la relación entre saber y sabor.

Los estudios sobre la importancia de las actividades lúdicas para el aprendizaje suelen desarrollarse mayoritariamente en contexto escolar para niños pequeños, habiendo un número menor de investigadores, como Silva (2006), que se preocupan por el aprendizaje lúdico entre alumnos de otros niveles de enseñanza.

Parece haber una dificultad en utilizar actividades lúdicas que aproximen texto y aprendiz adulto, ya que el juego, por ejemplo, parece estar permitido a los niños y prohibido a los adultos, en que el aprendizaje se enfrenta como un deber.

Para nosotros, la clave está en introducir prácticas menos formales como el juego dentro de un ambiente formal de aprendizaje como sería la universidad porque el juego no disminuye la seriedad de la vinculación del conocimiento en ámbito universitario, sino que lo favorece y lo hace significativo.

Las actividades lúdicas funcionan como herramientas que favorecen al discente de lengua española comparar, asociar, ordenar, clasificar, reflexionar sobre la estructuración y el funcionamiento de la lengua oral y escrita. De ahí su importancia incuestionable para el desarrollo de aprendices adultos en contexto institucional.

Sin embargo, antes de entablar una discusión más profundizada sobre los beneficios del componente lúdico para el acercamiento del alumno universitario de la licenciatura en Letras Español a los textos literarios, definiremos qué es lo lúdico y realizaremos, de manera somera, un recorrido a lo largo de la historia sobre la presencia del componente lúdico en el aprendizaje y cómo su importancia ha sufrido altibajos.

Ahora bien, la importancia de las actividades lúdicas se la reconoce desde épocas pretéritas, entre los más diversos pueblos como forma de educar y transmitir conocimiento entre diferentes generaciones.

Paulo Almeida (1974) nos dice que las actividades lúdicas siempre han estado directamente relacionadas con los grandes períodos de la civilización occidental y que las consideraciones más seminales ligadas al ámbito lúdico provienen de sociedades antiguas, como la griega y la romana. Platón y Aristóteles ya ponían en evidencia la importancia de los juegos para el desarrollo del aprendizaje a modo de simulacro.

Kishimoto (1999) nos desvela la importancia que el juego adquirió en las culturas egipcia y maya como herramienta por la cual se enseñaban a los más jóvenes los patrones de la vida social.

Algunos monjes de la Edad Media se utilizaban de textos teatrales de carácter jocoso para atraer la atención de sus estudiantes y poder enseñarles de modo más entretenido. El teatro pone en evidencia asumir el rol de otros y poder expresarse más libremente, generando, por un lado, reflexión y contemplación; y, por otro lado, la risa y el entretenimiento, lo que ha sido bastante valorado a lo largo del tiempo.

Almeida (1974) afirma que antiguamente no se solía diferenciar los juegos para niños y los juegos para adultos, ya que las actividades lúdicas estaban pensadas como eje afectivo entre personas, grupos sociales y distintas generaciones. Sin embargo, con el paso del tiempo, hay una separación entre juegos para niños y para adultos, probablemente por la falta de madurez de los niños para disfrutar de la convivencia con los adultos. Asimismo, se abandonan las actividades lúdicas colectivas por considerarlas sin función, es decir, inútiles, lo que se ve reforzado por las prácticas capitalistas en lo que verdaderamente importante es producir, sin tiempo a actividades placenteras.

El ambiente escolar, con los cambios de los valores morales impuestos por la escuela, por la iglesia y por la sociedad en general hace que la educación sea más estricta, preocupada por la disciplina y por la imposición de reglas de conducta, distanciando a su vez alumnos y profesores de una educación más interactiva y cómoda.

Sin embargo, según Silva (2006), las ideas renacentistas reintroducen otras posibilidades de enseñanza, contrarias a las ideologías punitivas, incluso con castigos corporales, para crear otras posibilidades pedagógicas y una nueva postura didáctica, que evidencie el placer en aprender. La autora nos dice que en el siglo XVIII hay una popularización de los juegos, que dejan de ser una exclusividad de los nobles y pasan a ser un instrumento de crítica.

En el siglo XIX se abren las puertas para la relación entre las actividades lúdicas y las innovaciones pedagógicas como elemento fundamental para la enseñanza/aprendizaje en las figuras de Rousseau, Pestalozzi y Fröebel.

En verdad, hay a lo largo del tiempo una alternancia sobre la importancia de las actividades lúdicas en contexto escolar, pasando a ser tema de investigación formal en el siglo XX con los estudios de Piaget (1970), Vygotsky (2007) y Bruner (1990).

Para Piaget, la importancia del juego reside en el despertar de la autonomía de los educandos, desde un proceso educativo más placentero, teniendo como herramienta las prácticas lúdicas. La contribución de

Vygotsky se da en la percepción del juego para la interacción social y la importancia para la creación de reglas y situaciones imaginarias por parte de los niños. Para Brunner, desde muy prematura edad, los juegos entre madre y bebé favorecen el desarrollo del lenguaje y la comprensión de reglas.

Tanto para Bakhtin como para Vygotsky, el sujeto es un ser que se construye y se constituye socio-cultural e históricamente en la interacción con el otro, en el contexto en que ambos están insertados. Dicho eso, el proceso de autonomía del texto, hablado o escrito, y la apropiación de las habilidades lingüísticas se adquieren más fácilmente en las actividades lúdicas.

A lo largo de este trabajo se ha mencionado términos como actividades lúdicas y juegos y hay algunos otros relacionados a este campo semántico como juguete y broma. Cada uno de estos términos puede adquirir un matiz diferente o ser tratados como sinónimos. La cuestión central es que todos están muy relacionados los unos con los otros. Para Posada González (2014, p. 23):

El juego se presenta semánticamente como una palabra polisémica, amplia y con diversas acepciones; según la Real Academia Española, etimológicamente proviene del latino *iocus* que hace referencia a broma. Dentro de los posibles significados de la palabra juego están el de “acción y efecto de jugar” y “ejercicio sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde”.

El juego para Huizinga (2007, p. 45) es:

Una actividad u ocupación voluntaria, ejercida dentro de ciertos y determinados límites de tiempo y de espacio, según reglas libremente concedidas, pero absolutamente obligatorias, dotado de un fin en sí mismo, acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y de una consciencia de ser diferente de la “vida cotidiana”.

Después de mencionar someramente los conceptos de actividad lúdica y juego, hace falta mencionar que la broma se relacionaría a estadios más elementales y sería libre de reglas, caracterizándose por la ausencia de objetivos; ya los juegos serían más competitivos y con reglas pre-definidas. Se diría, pues, que la broma, por un lado, se aproxima más de la figura del niño, mientras que, por otro lado, el juego se aproxima más del universo del adulto.

Después de haber realizado estas reflexiones más generales sobre los beneficios del juego para el aprendizaje, pasamos a una discusión más específica sobre la relación entre lo lúdico y los textos

literarios, intentando apuntar una alternativa para el acercamiento de alumnos de nivel universitario a los textos literarios en las clases de lengua española.

Lo lúdico y los textos literarios

Mendoza Fillola (2007) considera la literatura una de las manifestaciones más creativas que la sociedad suele valorar como un indicador cultural. Un auténtico soporte y reflejo de los usos de la lengua y de los valores que asume la palabra y que trasmite el discurso, sea como función basilar, sea como función estética.

Los géneros literarios han recobrado su valor textual en las clases de E/LE como defiende Souza (2008) y su potencial como texto auténtico tiene gran valor asociado al uso de actividades lúdicas que sirvan como recurso de acercamiento entre texto y lector.

Las posibilidades de actividades son tan diversas como la variedad de los textos y las necesidades de aprendizaje, pudiendo ser útiles no solo para el desarrollo de la lectura, sino para el desarrollo de las demás habilidades como oralidad y escritura, sobre todo, como componente motivador y lúdico en las clases de E/LE, incluso para el público adulto.

Pese a la dificultad en incorporar actividades lúdicas que aproximen texto y aprendiente adulto, el juego se muestra como una alternativa rentable, capaz de involucrar los alumnos en la tarea de aprender, al paso que impulsa el aprendizaje.

Si consideramos lo lúdico como componente facilitador para la creación de vínculos afectivos positivos y desarrollo cognitivo, sus beneficios serán indispensables no solo en el aprendizaje del niño, sino también para el aprendizaje del adulto.

Entre los diversos textos literarios, el género teatral parece haber sido el que ha encontrado un mejor espacio como recurso para el trabajo lúdico del aprendizaje de la lengua o de otros aspectos relacionados al comportamiento humano.

Silva (2006) comenta que el carácter jocoso, lúdico y educativo del teatro favoreció la enseñanza desde la Edad Media en la figura de Rosvita Gandershein, monja que utilizaba obras teatrales de eje educativo en las que unía el drama y la comedia a la vez. En el siglo XVI los jesuitas, en especial, José de Anchieta, utilizaba como estrategia lúdica el teatro, entre la población indígena para enseñar el vernáculo y para el trabajo mismo de la catequesis.

Durante las discusiones en el Foro de GEPPELE (Grupo de estudios e investigaciones sobre prácticas de enseñanza y formación de profesores de lengua español) del 04 octubre de 2021 al 11 de octubre de 2021, pudimos intercambiar experiencias por la Plataforma SOLAR/UFC sobre las múltiples perspectivas en la enseñanza del español involucrando lo lúdico y lo textual y, en esa ocasión, pudimos verificar que los profesores reconocen el papel del teatro como texto capaz de aportar lo lúdico a las clases de español en los diferentes niveles de enseñanza, de cursos libres al ámbito universitario. Algunos de los aspectos que abogan por su utilización en las clases dice respecto a la interacción social y al juego de papeles que hay en las obras de teatro. La unión entre los aspectos más serios y dramáticos de la vida real asociados a los aspectos más cómicos y entretenidos del teatro, este maravilloso juego, da lugar a lo lúdico en las clases de E/LE.

Sin embargo, nos gustaría comentar la relación entre lo lúdico y otro género textual poco explotado en clases de E/LE en la universidad, la poesía. Para Huizinga (2007), la poesía está intrínsecamente ligada al juego desde su esencia más primitiva, habiendo que liberarse de la idea de que la poesía tiene solamente función estética, ya que ésta posee una función vital, social y litúrgica.

Acquaroni (2006) afirma que es verdad que no hablamos con poemas, pero aun así, es necesario reconocer que nuestro cotidiano está cuajado de recursos expresivos, directamente relacionados con la esfera poética.

La autora nos brinda con seis rasgos específicos del lenguaje poético que justifican su implicación didáctica en las clases de E/LE. El primero es la brevedad, ya que los poemas son más breves, aunque los hay más largos, que los textos en prosa y pueden perfectamente adaptarse al corto tiempo de clase; el segundo es la universalidad, pues la poesía está presente en la cultura de todos los pueblos que suelen discutir el amor, la muerte, la naturaleza, el paso del tiempo, etc.; el tercer rasgo es la ambigüedad, la resonancia simultánea de los sentidos se suma a la combinación de vocablos que no habían estado juntos en otras situaciones lingüísticas, es decir, se puede examinar la flexibilidad y la potencialidad del lenguaje desde la poesía; el cuarto es la unidad, como si el poema funcionara como un círculo, siendo autosuficiente, en una eterna recreación de ritmo no susceptible a la modificación; el quinto es la sonoridad, el componente rítmico y musical del poema es parte esencial y nos permite disfrutar con los estímulos sonoros,

que apenas percibimos en la comunicación cotidiana; finalmente, el sexto rasgo, la compacticidad, el poema no requiere recurrir a contextos externos, ajenos a su propia estructura, es decir, ofrecen un contexto completo a modo compacto.

En el siguiente apartado, trataremos de dar indicaciones de naturaleza más práctica para una aproximación lúdica entre alumnos universitarios de la licenciatura de Letras Español y el poema desde la perspectiva del tratamiento didáctico del texto literario para el aprendizaje de la lengua española.

Una muestra de actividad lúdica con el poema mulata de Nicolás Guillén

Según Mendoza Fillola (2004), el texto literario es un amplio y diversificado exponente del potencial expresivo de la lengua, y la clave para reconocer el uso literario de la lengua está en la identificación de la finalidad estética.

Para que el alumno de E/LE pueda interactuar con el texto literario de modo afectivo y efectivo, es necesario que se le presente la obra de modo motivador y no como un discurso de difícil comprensión, es decir, los alumnos necesitan sentirse destinatarios capaces, por su experiencia lectora, de interactuar y, aún más, sentir placer con la interacción con textos literarios, de ahí que nos conviene presentarlos desde una perspectiva lúdica.

Ante una obra literaria que le parezca significativa, el alumno relaciona y es capaz de organizar sus conocimientos en respuesta a los estímulos del texto, que se hace placentero y culmina en aprendizaje.

Es común que el texto literario aparezca vez u otra en las clases de lenguas de la universidad. Sin embargo, parece haber una subutilización de dicho texto, ya que los profesores suelen utilizarlo como recurso para la evaluación de la oralidad de los alumnos, estando más interesados por el producto final, es decir, por la comprensión final de la obra, no habiendo un trabajo procesual de aproximación entre texto y lector, que pudiera garantizar la formación de un lector literario habitual.

Considerando la relación entre los componentes lúdicos y el acercamiento al texto literario poema, es decir, la importancia de lo lúdico para alcanzar nuestro objetivo final, que es reunir mecanismos que hagan posible que los alumnos se diviertan en clase, aprendan en

clase, por medio de la simulación de situaciones verosímiles, por medio del aprender jugando, propusimos en Souza (2008) una alteración de la tabla de Farrel (2003) en la que podemos ver algunos elementos importantes para la realización de la actividad.

Pero antes de eso, presentaremos el poema *Mulata*, de Nicolás Guillén, y hablaremos someramente sobre la vida y obra de este genial poeta y periodista cubano.

MULATA

Ya yo me enteré, mulata,
mulata, ya sé que dise
que yo tengo la narise
como nudo de cobbata.

Y fíjate bien que tú
no ere tan adelantá,
poqqe tu boca é bien grande,
y tu pasa, colorá.

Tanto tren con tu cueppo,
tanto tren;
tanto tren con tu boca,
tanto tren;
tanto tren con tu sojo,
tanto tren.

Si tú supiera, mulata,
la veddá;
¡que yo con mi negra tengo,
y no te quiero pa na!

Nicolás Guillén (1902-1989) es un poeta y periodista cubano de gran reconocimiento nacional e internacional, teniendo gran destaque en la poesía con sus obras de gran dimensión popular y aliento social, que valoran singularmente al negro cubano, al paso que lo crítica. La riqueza de sus obras, desde el punto de vista lingüístico, está en la reproducción del lenguaje oral hablado por los negros y, desde el punto de vista cultural y social, por la crítica que hace al prejuicio del hombre negro consigo mismo. El autor sirve de mediador entre el hombre blanco

y el hombre negro, poniendo en evidencia el mestizaje y el nacimiento del mulato. Dicho término, mulato, parece haber adquirido en la contemporaneidad un matiz peyorativo, ya que su probable motivación hace referencia al animalito mula, resultante híbrido de yegua con el burro. Razón por la cual ha sido sustituido para hacer referencia a los individuos nacidos de padre y madre de distintos orígenes, entre negros y blancos. Este hecho, para nada, invalida el valor del poema y/o su propósito antirracista. El poema, como todo ejemplo de buena literatura, se mantiene al margen del paso del tiempo, sin embargo, nos ha parecido oportuno aclarar la cuestión terminológica.

Todo eso justifica la elección de una de sus obras para servir como acercamiento del texto literario al alumno universitario porque pone en evidencia la estrecha relación entre lengua y cultura, tan importante en las asignaturas que llevan este nombre: español: lengua y cultura.

Pasando para la parte más práctica de este estudio, presentaremos la Tabla 1 que nos servirá de base para la construcción de nuestra actividad.

Tabla 1 – Directrices para la construcción de la actividad

Foco Lingüístico	• Oralidad
Tópico	• Discriminación racial
Objetivo General	• Acercar a los alumnos universitarios, con nivel intermedio de lengua española, por medio de actividades lúdicas, a la poesía cubana de Nicolás Guillén.
Objetivos Específicos	• Percibir rasgos importantes de la variedad española cubana. • Conocer un poco sobre la poesía cubana de Nicolás Guillén. • Disfrutar con la dramatización de situaciones reales evidenciadas por la literatura. • Entrenar la oralidad.
Conocimiento Previo	• Desde la perspectiva gramatical, es importante que los alumnos sepan utilizar adecuadamente los adjetivos para características físicas y psicológicas, así como establecer comparaciones. Respecto al conocimiento genérico, es oportuno que los alumnos sepan manejar adecuadamente el género textual entrevista. Finalmente, en lo que concierne al conocimiento enciclopédico, entender comportamientos relacionados al racismo.
Materiales	• Fotocopia del reportaje sobre racismo. • Fotocopia del poema Mulata, de Nicolás Guillén. • Pizarra. • Rotulador. • Aparato de música.
Nivel	• Semestres Intermedios

Fuente: Elaboración propia.

Considerando los presupuestos teóricos de Gelabert, Bueso y Benítez (2002), de la teoría a la práctica oral en las clases de E/LE,

para estructurar una actividad exitosa, debemos considerar tres pasos importantes: la pre-actividad (actividad de motivación, de conocimiento del tema y de avance de hipótesis sobre el contenido, por ejemplo); la actividad (exposición clara de los objetivos y de los pasos a seguir para realizarla, desarrollo y evaluación de la actividad); y la pos-actividad (deducción de reglas gramaticales, práctica de contenidos gramaticales, trabajo léxico, trabajo de otras destrezas, juegos, etc.)

Ahora bien, pasamos a cada una de esas actividades y a la reflexión sobre la importancia de trabajar el texto literario desde la perspectiva lúdica.

Paso 1: pre-actividades

Objetivo actitudinal: Respetar las diferencias y reflexionar sobre la manera que nos portamos frente a lo que se considera tabú en la sociedad brasileña y en la sociedad cubana.

1. El profesor prepara cintas con estereotipos de raza o cultura, estereotipos somáticos y estereotipos de lugar de origen.
2. Pide para que sus alumnos hagan un círculo y luego va pegando un estereotipo en la espalda de cada estudiante, de manera aleatoria.
3. Solicita que los estudiantes den una vuelta por la clase y observen lo que está escrito en las espaldas de cada uno de los compañeros, sin decir lo que está escrito.
4. Luego se hace una puesta en común sobre el tratamiento que se da a estas personas y cómo combatirlo.
5. El profesor enseña a sus alumnos universitarios de nivel intermedio el reportaje del periódico BBC Brasil titulado “No contrato negros”: habla la víctima detrás de la denuncia viral que expone el racismo laboral en Brasil, de Júlia Dias Carneiro, de 6 de abril de 2017¹. Se trata de un reportaje que cuenta la historia de un joven negro con excelente formación y currículum que deja de ser contratado por una empresa por el simple hecho de ser negro.
6. Se pide a los alumnos que elijan un compañero de clase y simulen una entrevista de trabajo en que el entrevistado sufra algún tipo de discriminación – juego de rol.

¹ Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-39510701>

Paso 2: actividad

Objetivo conceptual: Conocer un poco sobre la poesía cubana de Nicolás Guillén y percibir rasgos fónicos importantes de la variedad cubana.

1. El profesor presenta someramente algunos aspectos significativos de la vida y obra de Nicolás Guillén.
2. Visionado del vídeo con el poema Mulata, de forma cantada, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=it7pOBpDR68>
3. Presentación del poema Mulata y análisis de las características lingüísticas del habla de Cuba reflejadas en el poema.
4. Interpretación del poema.
5. Dramatización de la situación vivida en el poema.

Paso 3: pos-actividad

Objetivo procedimental: Simular una situación de discriminación y compartir de forma oral con un compañero de clase.

1. Utilizando la herramienta Whatsapp, grabar un audio para un amigo en el que se narra una de esas dos situaciones:
a. Has sufrido racismo en el trabajo; b. Estás insatisfecho con algún aspecto de tu apariencia y ya no quieres convivir socialmente.
2. El alumno debe aconsejar positivamente a su amigo, utilizando las siguientes estructuras lingüísticas: imperativo afirmativo y negativo, perífrasis de obligación, adjetivos físicos y psicológicos.
3. Los alumnos encaminan la actividad al profesor para la realización de las posibles correcciones.

Con estas actividades, deseamos que los estudiantes universitarios de nivel intermedio se acerquen de una manera lúdica y sencilla a una realidad que está “marginando” a muchas personas.

Asimismo, por medio del acercamiento al texto literario poema, los estudiantes deben tomar conciencia de sus propios prejuicios y de cómo actúan frente a ellos. Es necesario tener en cuenta que la labor del profesor de lenguas extranjeras va más allá de enseñar los aspectos lingüísticos, ya que lengua y cultura son indisolubles.

El grado de Letras Español trabaja con la formación de futuros profesores, que se enfrentarán en sus clases con las situaciones más diversas, teniendo éstos que estar preparados no solo para enseñar contenidos, sino para enseñar a sus alumnos y alumnas a ser seres críticos y pensantes, preocupados por sí y por los demás.

Consideraciones finales

Es consenso que durante la realización de actividades lúdicas, el ambiente en sala se vuelva más agradable y liviano porque la tendencia es que los alumnos relajen, demostrando una postura más activa, lo que les posibilitará retener más fácilmente los contenidos abordados. Todo eso es posible porque el alumno se siente más confiado y demuestra interés y satisfacción en participar. Los bloqueos se deshacen y el aprendizaje ocurre de modo más natural y con mayor eficacia.

Los textos literarios se muestran excelentes aliados a la hora de pensar las actividades lúdicas por su carácter plástico y libre de moldes demasiado fijos. La posibilidad de proyección y de discusión en torno a algo que no es la realidad, pero que la representa, se muestra muy benéfica para un trabajo significativo con la lengua y la cultura de los países de habla española.

La construcción de este estudio ha permitido reforzar la creencia de que las actividades lúdicas pueden proporcionar un aprendizaje más placentero y auxiliar en la autonomía y auto-estima de los aprendices universitarios.

Admitir la unión entre lo lúdico y las propuestas de enseñanza más tradicionales en ámbito universitario, supone aceptar este *homo ludens*, que aprende jugando y juega aprendiendo. Llevar lo lúdico al ambiente de enseñanza universitaria conlleva muchos aspectos positivos para el aprendizaje porque implica una participación más activa del alumnado, favoreciendo aspectos fundamentales de la construcción humana como: la reflexión, la socialización y la creatividad.

Referencias

ACQUARONI, Rosana Muñoz. Hija del azar, fruto del cálculo: la poesía en el aula de E/LE. **Carabela**, Madrid, n. 59, p. 49-77, 2006.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: prazer de estudar. São Paulo: Loyola, 1974.

BRUNER, Jerome. **El habla del niño**: cognición y desarrollo humano. Barcelona: Paidós, 1990.

FARREL, Thomas S. C. **Planejamento de atividades de leitura para as aulas de idioma**. Trad. Itana Summers Medrado. São Paulo: Special Book Services Livraria, 2003. (Portfolio SBS: reflexões sobre o ensino de idiomas; 6)

GELABERT, Maria José; BUESO, Isabel; BENÍTEZ, Pedro. **Producción de materiales para la enseñanza de español**. Madrid: Arco Libros, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Madrid: Alianza Editorial, 2007.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

MENDOZA FILLOLA, Antonio. **La educación literaria**: bases para la formación de la competencia lecto-literaria. Málaga: Aljibe, 2004.

MENDOZA FILLOLA, Antonio. Materiales literarios en el aprendizaje de lengua extranjera. **Cuadernos de Educación**, Barcelona, v. 55, p. 140, 2007.

PIAGET, Jean. **Psicología e pedagogía**. São Paulo: Companhia Editorial Forense, 1970.

POSADA GONZÁLEZ, Regis. **La lúdica como estrategia didáctica**. 2014. 89 f. Disertación (Magister en Educación) – Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia, 2014.

SILVA, Irenilda Francisca de Oliveira e. **O papel de atividades lúdicas na produção de textos dissertativos**. 2006. 161 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem) – Universidade Católica de Pernambuco, Recife, Brasil, 2006.

SOUZA, L.J.C.R.S. **A inserção do texto literário nas aulas de E/LE: diretrizes para o Núcleo de Línguas Estrangeiras da UECE**. 2008. 264 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Fortaleza, 2008.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev S. **Pensamento e linguagem**. Trad. José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.