



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ABAETETUBA
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA LINGUAGEM
LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA ESPANHOLA

GABRIELA DE JESUS GONÇALVES DE SARGES

**“ACUÉRDATE DE MÍ”: UNA PROPUESTA DE ACTIVIDAD CON JUEGO DE
TABLERO PARA CLASES DE E/LE CON ENFOQUE INTERCULTURAL ENTRE
MÉXICO Y BRASIL**

ABAETETUBA-PA
2024

GABRIELA DE JESUS GONÇALVES DE SARGES

**“ACUÉRDATE DE MÍ”: UNA PROPUESTA DE ACTIVIDAD CON JUEGO DE
TABLERO PARA CLASES DE E/LE CON ENFOQUE INTERCULTURAL ENTRE
MÉXICO Y BRASIL**

Trabajo de conclusión de curso presentado para la obtención de grado de Licenciatura Plena en Letras Lengua Española por la Facultad de Ciencias del Lenguaje –FACL, del Campus Universitario de Abaetetuba de la Universidad del Pará –UFPA.

Tutor: Prof^o. Esp. Márcio de Abreu Ribeiro

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)**

S245a Sarges, Gabriela.
"Acuerdaté de mí": una propuesta de actividad con juego de
tablero para clases de E/LE con enfoque intercultural entre México
y Brasil / Gabriela Sarges. — 2024.
67 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Esp. Márcio de Abreu Ribeiro
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de
Língua Espanhola, Abaetetuba, 2024.

1. Interculturalidade; ensino-aprendizagem; jogo de
tabuleiro; México; Brasil. I. Título.

CDD 370.196

GABRIELA DE JESUS GONÇALVES DE SARGES

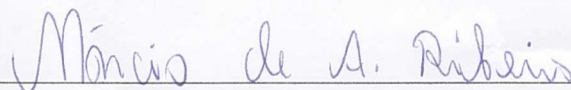
**“ACUÉRDATE DE MÍ”: UNA PROPUESTA DE ACTIVIDAD CON JUEGO DE TABLERO
PARA CLASES DE E/LE CON ENFOQUE INTERCULTURAL ENTRE MÉXICO Y
BRASIL**

Trabajo de conclusión de curso presentado para la obtención de grado de Licenciatura Plena en Letras Lengua Española por la Facultad de Ciencias del Lenguaje –FACL, del Campus Universitário de Abaetetuba de la Universidad del Pará –UFPA.

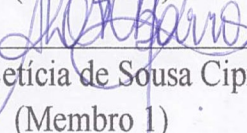
Tutor: Profº. Esp. Márcio de Abreu Ribeiro

Data de aprovação: ___/___/___

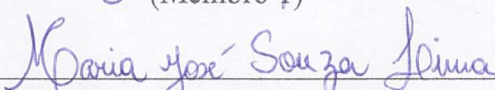
BANCA EXAMINADORA:



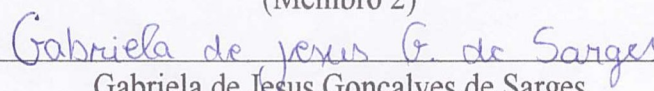
Prof.º Esp. Márcio de Abreu Ribeiro
(Orientador)



Profª Ms. Anne Leticia de Sousa Cipriano Barros
(Membro 1)



Profª Ms. Maria José Souza Lima
(Membro 2)



Gabriela de Jesus Gonçalves de Sarges
(Aluna)

“ACUÉRDATE DE MÍ”: UNA PROPUESTA DE ACTIVIDAD CON JUEGO DE TABLERO PARA CLASES DE E/LE CON ENFOQUE INTERCULTURAL ENTRE MÉXICO Y BRASIL

Gabriela de Jesus Gonçalves de Sarges¹
Márcio de Abreu Ribeiro²

RESUMEN: Esta investigación se centra en el área de enseñanza aprendizaje, pues presenta una propuesta con juego de tablero para utilización de los profesores y alumnos con la intención de trabajar el proceso de la interculturalidad entre Brasil y México. Para tanto, la interculturalidad es un marco en el estudio de lenguas extranjeras, esto porque para estudiarse a un otro idioma hay que conocer a las costumbres y tradiciones que cercan los hablantes nativos de esta lengua meta, así como, la cultura de ellos, observando a estos hechos, nuestra investigación se justifica en interés en expandir los estudios interculturales junto al idioma hispano en el Brasil, sumando a esto buscamos enfatizar la importancia de los juegos lúdicos, en específico los juegos de tablero, como una herramienta estratégica para los profesores utilizaren en clases. Con esta mirada, el objetivo de este trabajo es fomentar la importancia de los aspectos interculturales para la enseñanza del español como lengua extranjera, enfatizando la extrema relevancia de los recursos lúdicos pedagógicos en este proceso. En este sentido, nuestra metodología de la investigación contiene un abordaje de carácter bibliográfico y pesquisa de campo, así como, el aporte teórico que fundamenta esta pesquisa está centrado en los escritos de autores como Kraviski y Bergmann (2006), Candau (2012) Alsina (2004) y Chacón (2008). Los resultados apuntan que nuestra propuesta de juego de tablero “Acuérdate de mí” es una herramienta que impulsa para el desarrollo del español en los más distintos niveles de aprendizaje, siendo un material innovador e incentivador para los profesores y alumnos. Por fin, con base en el contenido desarrollado y en el análisis de la encuesta sobre el juego elaborado, concluimos entonces que los recursos lúdicos mezclados al dinamismo intercultural pueden ser grandes precursores en el desarrollo del español en las escuelas brasileñas.

Palabras clave: Interculturalidad; Enseñanza aprendizaje; Juego de tablero, México, Brasil

RESUMO:

Essa investigação centra-se na área do ensino aprendizagem, isso pois, apresenta uma proposta com jogo de tabuleiro para a utilização de professores e alunos com a intenção de trabalhar o processo da interculturalidade entre México e Brasil. Para tanto, a interculturalidade é um marco no estudo de línguas estrangeiras, isso porque para estudar-se a um outro idioma há que conhecer-se os costumes e tradições que cercam os falantes nativos dessa língua meta, assim como, a cultura deles, observando a estes fatos, nossa investigação se justifica no interesse em expandir os estudos interculturais junto ao idioma hispano no Brasil, somando a isso buscamos enfatizar a importância dos jogos lúdicos, em específico os jogos de tabuleiro, como uma ferramenta estratégica para o professores utilizarem em suas aulas. Com esse olhar, o objetivo desse trabalho é fomentar a importância dos aspectos interculturais para o ensino do espanhol como língua estrangeira, enfatizando a extrema relevância dos recursos lúdicos pedagógicos nesse processo. Nesse sentido, nossa metodologia de investigação contém uma abordagem de caráter bibliográfico e pesquisa de campo, assim como o aporte teórico que fundamenta essa pesquisa está centrada nos escritos de autores como Kraviski y Bergmann (2006), Candau

¹ Alumna de la carrera de Letras- Español (UFPA) Universidade Federal do Pará- Campus Universitário de Abaetetuba. Correo electrónico: gabrielasarges5@gmail.com

² Profesor especialista sustituto para la carrera de Lengua Española en la Facultad de Ciencias del Lenguaje de la UFPA. Correo electrónico: marcioar@ufpa.br

(2012) Alsina (2004) y Chacón (2008). Os resultados apontam que nossa proposta de jogo de tabuleiro “Acuérdate de mí” é uma ferramenta que impulsiona o desenvolvimento do espanhol nos mais distintos níveis de aprendizagem, sendo um material inovador e incentivador para os professores e alunos. Por fim, com base no conteúdo desenvolvido e na análise da pesquisa sobre o jogo elaborado, concluímos então que os recursos lúdicos misturados ao dinamismo e a interculturalidade podem ser grandes precursores no desenvolvimento do espanhol nas escolas brasileiras.

Palavras chaves: Interculturalidade; ensino-aprendizagem; jogo de tabuleiro; México; Brasil

INTRODUCCIÓN

En principio, en la perspectiva educacional, la interculturalidad en la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua es esencial para un desarrollo completo de todas las competencias que involucran su adquisición, aproximándose de los aspectos culturales y hasta los histórico-sociales. Esto pues, la enseñanza de un idioma extranjero va mucho más allá de solamente reglas gramaticales y buena pronunciación de palabras, exige claramente un conocimiento previo de la cultura y tradiciones de su lengua meta.

Así, la interculturalidad en general es la interacción entre las culturas, “el concepto de interculturalidad trae una idea de interrelación, es decir, diálogo e intercambios entre diferentes culturas y supone la coexistencia de la diversidad como riqueza” (Nascimento, Lobatos, 2019, p. 79). O sea, existen diversas culturas y costumbres coexistentes en el mundo, esta vasta diversidad de algún modo termina por conectarse, principalmente cuando se trata de una enseñanza-aprendizaje de un según idioma, que es cuando se hace crucial la interacción y relación entre la cultura materna y la cultura de la lengua meta, esta aproximación y contacto es lo que denominamos “interculturalidad”.

Dicho esto, esta pesquisa está justificada con el interés de profundizar nuestros conocimientos interculturales, de modo que, buscamos señalar la importancia de ellos en la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera en Brasil, enfatizando la importancia de clases atípicas como motivación para los profesores y alumnos. Así pues, nos volvemos a un cuestionamiento central que guiará nuestra pesquisa, que es: ¿Cómo la interculturalidad en combinación con la dinamicidad puede auxiliar en el proceso de enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera para profesores y alumnos en Brasil, utilizando el juego de tablero “Acuérdate de mí”?

Con esta visión, el objetivo de esta investigación es realizar un estudio acerca de la interculturalidad, fomentando la relevancia de esta en el proceso de adquisición de una segunda

lengua, destacando la necesidad de la creación de clases más didácticas para la enseñanza del español en Brasil, a través de la creación del juego de tablero “Acuérdate de mí” utilizando de la interculturalidad entre los países Brasil y México explorando la temática del “día de los muertos” y embazando su diseño en la película infantil “Viva la vida es una fiesta”.

En el ámbito metodológico, para profundizar este estudio adoptamos una investigación de carácter bibliográfico y pesquisa de campo, utilizando de investigaciones y análisis de escritos relacionados al asunto, como libros y artículos, así como, los escritos de estudiosos que por medio de sus comprensiones de la temática ayudan a realzar las ideas desarrolladas en el texto, los cuales destacamos entre ellos Kraviski y Bergmann (2006), Candau (2012) Ansina (2004) y Chacón (2008). Partiendo de la propuesta de juego de tablero “Acuérdate de mí”, realizamos también una encuesta entre profesores para la verificación de eficacia del recurso didáctico creado, añadimos a esto un análisis simple de los resultados obtenidos.

Para fines informativos, en la estructura del artículo presentaremos respectivamente los conceptos y características de la interculturalidad, luego, hablaremos un poco del escenario intercultural en la enseñanza aprendizaje del español como segunda lengua en Brasil haciendo la sugerencia de algunas temáticas para trabajarse este idioma según los aspectos interculturales, en seguida, partiremos para la elaboración y exposición de la propuesta de juego lúdico; esta será cuidadosamente explicada, dejando aclarado cada fracción de la referente propuesta, por fin haremos la exposición de los análisis y resultados de la encuesta sobre el juego, a modo de cierre destacaremos nuestras consideraciones finales.

De esta manera, en el capítulo siguiente presentará lo qué es la interculturalidad, así que, iniciaremos nuestra investigación hablando de los conceptos y significados de este término. Para esto, llevaremos en consideración algunas ideas y definiciones de especialistas en los estudios interculturales, la junción de las nociones del asunto según las perspectivas de los autores citados creará una sustentación para el comienzo de nuestra investigación.

1. ¿QUÉ ES LA INTERCULTURALIDAD?

Antes de todo, hay que saberse que para alcanzar una definición de interculturalidad en primer lugar es crucial saber que para hablar de ella es esencial hablarse de la cultura, ya que la interculturalidad es como una derivación de la cultura y no existe sin la misma, esto llevando en consideración que el proceso intercultural es un medio de socialización entre las culturas, una realización continua de intercambio cultural.

Delante de esta realidad, la cultura es una de las partes más importantes de una sociedad y de un pueblo, pues, involucra toda historia de estos. Para poder adentrarse a cualquier lugar tenemos que saber sobre sus costumbres y su vida, o sea, sobre su cultura. Es interesante que los pueblos mismo teniendo sus distinciones culturales acaben por reconocerse entre ellos. Lo que nos pone a pensar que un mundo donde diferentes culturas coexisten es maravilloso la idea de comunicación y respeto entre ellas.

Podemos entonces, afirmar que la interculturalidad puede ser definida como la relación y comprensión entre distintas culturas o grupos étnicos generadores de identidad y representación cultural de un determinado pueblo o local. La propuesta de la interculturalidad es la una convivencia entre las civilizaciones, convivencia esta donde puedan aprender unas con las otras, esto sin disminuir o anular la gran diversidad existente en estas relaciones, como sistematizó Catherine Washl:

La interculturalidad es un proceso dinámico y permanente de relación, comunicación y aprendizaje entre culturas en condiciones de respeto, legitimidad mutua, simetría e igualdad. Un intercambio que se construye entre personas, conocimientos, saberes y prácticas culturalmente diferentes, buscando desarrollar un nuevo sentido entre ellas en sus diferencias. Un espacio de negociación y de traducción donde las desigualdades sociales, económicas y políticas, las relaciones y conflictos de poder de sociedad no son mantenidos ocultos y sin reconocidos y confrontados. Una tarea social y política que interpela el conjunto de la sociedad, que parte de prácticas y acciones sociales concretas y conscientes, intentando crear modos de responsabilidad y solidaridad. Una meta para alcanzar. (Washl, 2001, p.10-11)

En el proceso intercultural observase que un individuo al adentrar una sociedad diferente se pone a reflejar de manera crítica y sensible, no solo sobre esta nueva realidad, pero también mira suya con una visión más amplia. Surge entonces un proceso de reflexión y pensamiento que lleva a una interacción de una cultura con la otra, haciendo comparaciones e identificando semejanzas o diferencias, no permitiendo que ideas y acciones de una persona o grupo cultural esté encima de otro.

Para fines de definiciones, es válido mencionar que, el concepto de la interculturalidad puede ser fácilmente confundido con otro termino cultural, el multiculturalismo, este es utilizado para indicar la coexistencia de los múltiples grupos culturales en una misma sociedad, pero sin enfocarse en mantener un relacionamiento entre ellos. Así, es necesario fijar que, mismo con las muchas ramificaciones de la cultura, la interculturalidad puede fácilmente distinguirse, luego cuando se escucha hablar de interacción entre diferentes culturas puedes identificar que refiriese a la interculturalidad, tal como afirma Candau:

Para algunos autores, estos dos términos se contraponen, multiculturalismo siendo mirado como una afirmación de diferentes grupos culturales en su diferencia y el

interculturalismo poniendo el acento en las interrelaciones entre los diversos grupos culturales. (Candau, 2012, p.125)³

Es verdad que nuestra temática que ha sido ampliamente discutida a lo largo de los años, múltiples estudios y pesquisas traen la idea de lo intercultural como esencial, pero mismo con estos estudios se carece de una mirada más específica para algunos puntos, como por ejemplo, sabemos la definición de la interculturalidad, así que poco se habla de las características de ella, fue buscando una comprensión acerca de esto que a delante destacaremos algunas características comunes y esenciales para la intercultural.

1.2. Características de la interculturalidad.

Para quedarse más aclarado sobre lo que es la interculturalidad y sus características, tomamos como base los escritos de los autores Ansina (2004, p.53-68) y Walsh (2005, p. 10-11), por medio de los cuales podemos verificar los conceptos, que según ellos, están basados en la constatación de los reales objetivos y las necesidades de mantener viva la visión intercultural, de este modo, quizás un día lograremos llegar al marco de respeto mutuo, donde en el proceso de aprendizaje de una segunda lengua el intercambio cultural sea más valorado por los profesores y alumnos.

Abajo, seguirán de modo más explicativo algunas de las definiciones, según las cuales podemos identificar las principales características de la interculturalidad.

a) Rechazo a la discriminación;

La interculturalidad busca despertar consciencia social y principalmente cultural en las personas, combatiendo y defendiendo que todos los pueblos y sociedades tienen sus propias costumbres, lleva consigo la responsabilidad de difundir el bueno tratamiento y respecto a todos, independiente de la nacionalidad, etnia, sexo, color o raza. Rechaza todo tipo de exclusión y camina siempre para la inclusión, comprendiendo la diversidad de lenguas, culturas, costumbres, razas nacionalidad y particularidades de cada grupo social.

b) Respeto hacia la identidad oriunda de los pueblos;

En vista de la vasta heterogeneidad cultural proveniente de los pueblos, la interculturalidad reconoce y torna valida toda y cualquier manifestación de identidad y tradición, promueve el respeto a cada trazo regional como la religión, las manifestaciones artísticas, la lengua y los rituales. Busca no solo respetar, pero también valorar y comprender las variaciones socioculturales.

³ Para alguns autores, esses termos se contrapõem, multiculturalismo é visto como uma afirmação de diferentes grupos culturais em suas diferenças e o interculturalismo colocando o acento nas inter-relações entre os diversos grupos culturais (Candau, 2012, p.125)

c) Derecho a ejercer la identidad;

Cada individuo o grupo mantiene su identidad, eso es lo que torna capaz la distinción e identificación de este individuo o grupo en una sociedad, cada uno carga en su historia características propias, específicas de su nación, para la interculturalidad es esencial este derecho a ejercer su identidad, derecho a expresar su personalidad y valores atribuidos en su vivencia comunitaria social.

d) Comunicación igualitaria.

En el medio social en que estamos inseridos la libertad de expresión es una de las grandes formas de respeto e inclusión, todos tienen el derecho de expresarse sus opiniones, independiente de las posibles diferencias o discordancias. En el proceso intercultural sucede del mismo modo, es innegable la existencia de la diversidad, pero al crearse una interacción y relacionamiento donde el objetivo es un intercambio de informaciones que van a generar una mejor aprendizaje y comprensión sobre determinado pueblo, cultura o lengua, la comunicación y expresión deben acontecer de forma igualitaria, en el cual ambas las partes puedan manifestar sus normas y costumbres.

Todas estas características mencionadas son llevadas en consideración en el proceso de la interculturalidad, para mantener una relación entre una cultura y otra hay que saberse respetar desde los pequeños hábitos hasta las grandes expresiones artístico-culturales existentes. Podemos comprobar esto en el enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua, en que la vivencia para el aprendizaje de un nuevo idioma es llena de interacciones, comparaciones e intercambios de informaciones, siempre respetando las distinciones, sin la presencia de grandes conflictos.

Adelante observaremos como esto sucede en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera en el Brasil, donde las clases interculturales aún tiene poco espacio, pero es notable la influencia que ejerce y los resultados que trae consigo, desde los más visibles en el desarrollo de habla, hasta los que se refieren a factores externos a eso, como, por ejemplo, la disminución del preconceito y la remoción de las barreras divisoras socioculturales.

2. LA INTERCULTURALIDAD EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA EN BRASIL

El interculturalismo es esencial en el bilingüismo, proceso donde se aprende una LE, eso pues la habla es una de las mayores muestras culturales de una población y está directamente ligada a las características léxicas y fonológicas de una lengua, engloba aspectos histórico-

culturales, involucrando incluso factores sociales que cuando estudiados traen consigo la más pura interculturalidad, “La educación intercultural debe conducir al alumno a la reflexión, al cuestionamiento sobre el yo, al distanciamiento de este y la progresiva aproximación con la diferencia con vista a la eliminación de preconceitos y estereotipos” Gordino. 2012, p. 8)⁴.

Cuando se trata de la interculturalidad centrada en la enseñanza-aprendizaje de un segundo idioma es inevitable buscar aproximaciones con esta nueva lengua a ser estudiada, en el curso de las clases se incluye los conocimientos y culturas relacionadas a este, para que así sea generadas las relaciones como “exploraciones interculturales y el aprendizaje de la lengua, o sea, que ellas permitan a los alumnos investigar aspectos culturales y se desarrollen lingüísticamente” (Jordão, 2004, p. 6)⁵.

Tratándose de los estudios interculturales entre el portugués y el español existen las famosas semejanzas entre los dos idiomas, que para muchos brasileños resulta en una “facilidad mayor” de aprender al idioma hispánico, pero aún más que pequeñas similitudes en la pronunciación de palabras existen significados más amplos, fundamentos lingüísticos, tradicionales y únicos de cada lengua, lo que suele dificultar la adquisición de esta LE⁶ para los hablantes de portugués.

En este contexto, aprender y enseñar español por vías interculturales es algo que requiere de dedicación, foco y constancia. Puesto esto, nos fijamos en la siguiente cita sobre el asunto “debe consistir en ir más allá de la comprensión periférica y superficial. Por eso favorecer el conocimiento y el reconocimiento de lo que es distinto ha de ser una práctica habitual en las clases en aula de lenguas extranjeras” (Iglesias, 2003, p. 24), señalando la gran valía de los estudios por medio del reconocimiento e interacción entre las dicotomías lingüístico-culturales mencionadas.

Así, la enseñanza del español como lengua extranjera en el Brasil presentase en partes como una necesidad proveniente de la utopía de un mejor alcance de la interculturalidad (integración, dialogo, encuentro entre las dos partes) buscando un mayor dominio y aproximación de la lengua española, para así mantener las relaciones entre los países hispanohablantes y el Brasil. Estas relaciones tienen eje en interés generalmente con fines profesionales y de inclusión social, como dice Anselmo Guimarães (2002):

⁴ A educação intercultural deve conduzir o aluno à reflexão, ao questionamento sobre o eu, ao distanciamiento deste e à progressiva aproximação com a diferença, com vista à eliminação de preconceitos e estereótipos. Gordino (2012, p. 8)

⁵ Explorações interculturais e aprendizagem da língua, ou seja, que elas permitam aos alunos investigar aspectos culturais e desenvolver-se lingüísticamente. (Jordão, 2004, p. 6)

⁶ Lengua Extranjera

El Brasil viene creciendo económicamente, con relaciones internacionales con la España, acuerdos con países hispanohablantes, principalmente después de la creación del MERCOSUL. El liderazgo del Brasil en tratado del MERCOSUL hace con que ele Brasil tenga evidencia política internacional, con amplitudes y consecuencias sociopolíticas. El país tiene la necesidad de una aproximación más marcante con esos países y la lengua es un instrumento de suma importancia. Muchas empresas españolas invierten en el Brasil. Con esto, el mercado de trabajo busca adaptación a esta nueva realidad. Cursos de español en todo el país tienen crecido. Más alumnos procuran el curso de español para mejorar su currículo. (Guimarães, 2022, p. 6)⁷

Además de una ampliación y perfeccionamiento profesional, el estudio del español con enfoque intercultural para los brasileños es una oportunidad que los alumnos puedan acostumbrarse a respetar lo que a ellos es diferente, eliminando posibles estereotipos que vengan a formarse. Esto ayuda no solo en la consciencia de lo cultural/intercultural, pero también en la vida social y humanitaria de estos aprendientes, que amplían cada vez más sus visiones del mundo. Así, “la conciencia de interculturalidad, la alteridad, supone aceptarse como ser cultural e históricamente construido, cuya identidad es susceptible de evolución permanente” (Atienza, 1997, p. 1001).

Es importante enfatizar que, trabajar la interculturalidad en las escuelas en el Brasil, o hasta mismo en otros lugares, puede ser una probación tanto para los profesores cuanto para los alumnos de la enseñanza básica hasta la superior. Es difícil para ambos pues en general los alumnos ya traen consigo una conciencia formada sobre lo que es “diferente”, y suelen a rechazar lo que es divergente a sus ideas. Por consiguiente, mismo con los conflictos existentes, mantener los estudios y la enseñanza de modo intercultural es crucial para el enriquecimiento de las culturas y tradiciones de cada grupo, así como para la expansión personal de los individuos como veremos en la perspectiva Ansión (2007):

Un proyecto intercultural es un proyecto de convivencia en paz. Busca convertir en ventaja los productos de los encuentros históricos, por más desastrosos que puedan haber sido para los pueblos, como es el caso de los pueblos indígenas de América. La diversidad ha sido ocasión de maltrato, de construcción de sociedades verticales y autoritarias, pero encierra también mucha riqueza potencial. En un mundo globalizado, en el que se ha ido afirmando como universal una sola vertiente cultural, y en momentos en que esta orientación única aparece cada vez más como un impasse para la humanidad, el trabajo intercultural se hace cada vez más necesario y se convierte en una importante fuerza de cambio para hacer viable el mundo del futuro. (Ansión, 2007, p. 43,44)

⁷ O Brasil vem crescendo econômica e politicamente, com relações internacionais com a Espanha, acordos com países hispanófonos, principalmente depois da criação do MERCOSUL. A liderança do Brasil no tratado do MERCOSUL faz com que o Brasil tenha evidência política internacional, com amplitudes e conseqüências sociopolíticas. O país tem a necessidade de uma aproximação mais marcante com esses países e a língua é um instrumento de suma importância. Muitas empresas espanholas investem no Brasil. Com isso, o mercado de trabalho busca adaptação a essa nova realidade. Cursos de espanhol em todo o país têm crescido. Mais alunos procuram o curso de espanhol para melhorarem seu currículo. (Guimarães, 2022, p. 6)

Dicho todo esto, sabemos entonces que la interculturalidad tiene carácter significativo en la enseñanza aprendizaje de una segunda lengua, para agregar, destaco la necesidad de la utilización de recursos y estrategias didácticas, para la obtención de mejores resultados en clases, lo que ni siempre es sencillo, como, por ejemplo, por la falta de materiales. Sin embargo, en la sección siguiente hablaremos más explícitamente de estos puntos, así como destacaremos algunas sugerencias de como trabajar y como presentar la interculturalidad para los estudiantes en las escuelas.

3. ¿CÓMO TRABAJAR LA INTERCULTURALIDAD EN LAS CLASES DE LE EN LAS ESCUELAS EN BRASIL?

Es un hecho que la educación intercultural tiene considerable relevancia en las turmas de español como una LE, su valor trae adjunto grandes responsabilidades más allá del aprendizaje del idioma, como la de romper los muros de la intolerancia. Con todo, como vimos anteriormente, existe una secuencia de desafíos para trabajar la interculturalidad en las escuelas, estos que van desde la falta de recursos necesarios para los profesores hasta el rechazo de los alumnos, por la falta de entendimiento de la temática, destacamos con esto, la necesidad de la creación de estrategias para esta enseñanza.

Observando este contexto, abajo desarrollaremos algunas opciones para trabajarse utilizando la interculturalidad en la enseñanza aprendizaje del español en las escuelas en Brasil. Destacaremos, entonces, tres temas que involucran los presupuestos interculturales y que pueden ser utilizados para la realización de actividades dinámicas y ejercicios en las escuelas, estas temáticas están directamente relacionadas a la cultura de los pueblos, son elementos sociales importantes y pueden auxiliar bastante en el proceso de enseñanza aprendizaje del español como LE, como podemos comprobar en los aportes de Kraviski y Bergmann:

La suma de estos elementos sociales, contextuales y culturales forman el ambiente en el cual el individuo esta inserido y produce, así, sus representaciones sobre otras culturas y lenguajes. La influencia de este medio sobre el individuo y sus creencias tiene impacto significativo en la adquisición de una segunda lengua, ya que no apenas la cultura del individuo configura su carácter, pero también la influencia de un medio social y cultural trasvés de la nueva lengua, llevando a compartir y enriquecer el conocimiento previo del mundo (Kraviskip, Bergmann, 2006, p. 80-81)⁸.

⁸ A soma desses elementos sociais, contextuais e culturais forma o ambiente no qual o indivíduo está inserido e produz, assim, suas representações sobre outras culturas e linguagens. A influência desse meio sobre o indivíduo é extremamente forte, sendo determinante na formação do seu caráter e na sua maneira de ver o mundo. E essas crenças têm um impacto significativo na aquisição de uma segunda língua, já que não apenas a cultura do indivíduo configura seu caráter, mas recebe também a influência de um outro meio social e cultural através da nova língua, levando-o a compartilhar e enriquecer o seu conhecimento prévio de mundo. (Kraviskip, Bergmann, 2006, p. 80-81)

Tal cual ya expuesto, siguen algunas temáticas como sugerencias para los docentes utilizaren en las aulas de español como LE en las escuelas brasileñas. Las propuestas están nombradas con los siguientes tópicos: a) comidas típicas, b) expresiones idiomáticas, yergas y falsos amigos y c) tradiciones.

a) Comidas típicas;

La primera sugerencia es trabajar con los alumnos las comidas típicas de los países hispanohablantes los profesores pueden hacer una clase demostrativa o ilustrativa donde se presentan a los alumnos las costumbres gastronómicas de estos países. Luego, crear una clase con esta temática puede ser muy interesante y de igual manera llama la atención de los estudiantes para lo que está siendo enseñado por el/la maestro(a).

Para la propuesta de clase demostrativa el profesor puede llevar algunas comidas típicas de los países hispanohablantes, 1) para que los alumnos puedan probar y decir que les parece, 2) o hasta mismo puede pedirse para que los propios alumnos hagan las comidas y lleven para una clase conjunta, donde podrán exponer sus experiencias en el proceso de producción, y juntos hacer una exposición de sus consideraciones. Ya la propuesta de clase ilustrativa es que, 3) los alumnos hagan pesquisas en grupo de una comida típica de un país y presenten en una clase hablando cual comida seleccionaran, el país de donde es esta comida (Ej⁹: Guacamole/ México), así como, una explicación de que les llamó la atención en esta iguaria y lo que es igual o distinto de lo que ya conocen en Brasil.

Se puede considerar este tema, de comidas y alimentación, un tema muy relevante para el enseñanza-aprendizaje de lenguas por medio de la interculturalidad, porque llevan en sus ingredientes y recetas una gran representación histórico-cultural en los cuales al mantener el contacto los alumnos puedan comprender y expandir sus conocimientos acerca de la cultura ajena. Podemos mirar esto en el habla de Delmonte (2006, p. 179), cuando dice que “ciertos alimentos y ciertas prácticas gastronómicas van a estar cargados de especial contenido simbólico”. En otras palabras, las comidas son llenas de memorias y parten de costumbres, lo que varía de acuerdo con la historia y cultura de los pueblos, lo que hace crecer la probabilidad de buenos resultados en las escuelas.

b) Expresiones idiomáticas, yergas y falsos amigos;

En esta segunda temática hacemos la sugerencia de trabajarse inicialmente las expresiones idiomáticas y yergas, en general sabemos que las variaciones lingüísticas ocurren

⁹ Ejemplo

tanto en la distinción de un idioma para con el otro como también entre el mismo idioma, donde por factores culturales y sociales surgen variantes desde la pronuncia hasta los significados de palabras o expresiones. De acuerdo con Silva (2015, p.24) “la variación lingüística hace parte de la construcción democrática de una sociedad a cuál muestra la identidad cultural de la comunidad y de los individuos en sus particularidades”¹⁰.

Direccionando para nuestro enfoque que es la interculturalidad, en las clases podemos trabajar este tema de diversos modos, trayendo, por ejemplo, las yergas que son dialectos muy particulares de cada grupo social, existiendo incluso variaciones entre un mismo grupo o pueblo, de igual manera funciona las expresiones idiomáticas. Para la enseñanza de una segunda lengua, los profesores pueden elaborar actividades como estudios comparativos, donde los alumnos puedan pesquisar y analizar los cambios en los significados y las diferencias semánticas de determinadas expresiones o palabras de acuerdo con el lugar y contexto, llevando en consideración su propio idioma y la lengua meta, que es el español.

Siguiendo en las propuestas lingüístico-interculturales podemos destacar los “falsos amigos”, que son expresiones que generalmente causan malentendidos cuando escuchados. Tratándose del intercambio cultural entre portugués y español los malentendidos pueden incluso ser mayores, visto la “semejanza” de los idiomas, (Ej: Cachorro- en portugués significa: perro “esse cachorro é travesso” / en español significa: bebé de perro “que bello este cachorro de pero). Estas semejanzas distintas pueden causar un choque cultural en los alumnos, pero es un asunto que ciertamente van a divertirse estudiando al mismo tiempo que aprenden la competencia tanto lingüística cuanto la intercultural.

c) **Tradiciones.**

Hablar de interculturalidad es hablar de cultura, donde cultura es tradición. De esta manera, nuestra tercera propuesta de temática para clases con esta temática es trabajar las tradiciones de los pueblos. Repletas de significados, historias y frutos de la creación de importantes legados, las tradiciones hacen parte de todas las civilizaciones, por supuesto es una cuestión indispensable para el aprendizaje de una segunda lengua, aún más cuando se utiliza de la interculturalidad para este fin.

En esta perspectiva, trabajar este tema, así como los otros, no solo colabora para la adquisición de una lengua, pero ayuda también a expandir los conocimientos interculturales en el ambiente escolar, lo que trae seguridad y un poco más de confianza a los estudiantes, lo que

¹⁰ A variação lingüística faz parte da construção democrática de uma sociedade, a qual mostra a identidade cultural da comunidade e dos indivíduos em suas particularidades” (Silva. 2015, p.24)

es primordial, “generar espacios seguros en la escuela para el intercambio cultural, donde expresiones de identidad y tradición de cada territorio sean valoradas y reconocidas por igual en una escena cultural escolar” (González, Zapata, 2023, p. 1).

Una idea para trabajarse es proponer a los alumnos que hagan búsquedas por las tradiciones festivas, orales o artísticas de los países hispanohablantes (Ej: las leyendas), puede sugerirse que hagan incluso la presentación de una pieza teatral, así como una feria cultural donde puedan expresar y presentar las tradiciones de tal manera que logren comprender y romper las barreras de la diferencia cultural.

Esta última opción abarca las otras dos y pueden ser trabajadas en conjunto, una complementando la otra. El profesor puede hacer un cronograma para las clases, en cada momento trabaja una de las temáticas y al final cierra toda con una pieza teatral o exposición, como sugerido anteriormente. Estas temáticas presentadas suelen ser opciones para que el profesor tenga una dirección a seguir, es bueno destacar que por medio de las sugerencias el profesor puede dejar su creatividad fluir, generando clases auténticas y adaptando los temas con estrategias que vengán a suplir sus necesidades en su realidad escolar.

4. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN

La interculturalidad es un asunto que está cada vez más cerca a los estudiantes de lenguas extranjeras, es fundamental que el alumno al aprender una segunda lengua mantenga contacto con la cultura de los pueblos hablantes nativos. Para tanto, los investimentos interculturales en las clases buscan hacer que los alumnos sean mediadores y hablantes interculturales por medio de los conocimientos lingüísticos y culturales, visando el desarrollo de las habilidades cognitivas y comunicativas frente al encuentro e interacción con otra cultura distinta de la suya, conforme apunta Antonio Muñoz Sedano (2001):

La competencia intercultural es definida como una capacidad de interacción que incluye componentes afectivos cognitivos y de comportamiento. Los fines de una educación intercultural son: reconocer y aceptar el pluralismo cultural como una realidad social; contribuir a la instauración de una sociedad de igualdad de derechos y equidad; contribuir al establecimiento de relaciones interétnicas armoniosas. (Muñoz, 2001, p. 101)

Mirando a estos hechos, en esta investigación nos dedicamos a una pesquisa bibliográfica y campo. Dicho lo anterior, creamos en el desarrollo de este trabajo, de modo autorial, el juego de tablero “Acuérdate de mí”, que servirá como propuesta concreta de nuestro estudio, para la averiguación de eficiencia de esta nuestra propuesta didáctica realizamos una encuesta con tres profesores que, por su vez, ayudaran en los análisis y resultados de nuestro juego.

Así que, nuestra motivación para esta pesquisa está contextualizada en la necesidad de destacar la importancia de la interculturalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera en el Brasil. Para tanto, acentuaremos lo cuanto las herramientas y recursos didácticos auxilian y contribuyen con este proceso, proporcionando la unión entre la interculturalidad y el dinamismo de las clases innovadoras.

Con esta perspectiva, el objetivo en esta investigación es acentuar los aspectos interculturales, buscando señalar su importancia en las clases de español como segunda lengua, frisando la necesidad de la creación de clases con propuestas más dinámicas e involucrando recursos pedagógicos para profesores y alumnos como el juego de tablero. En otras palabras, objetivaremos nuestro trabajo resaltando el interculturalismo y las clases dinámico-pedagógicas como partes cruciales en el proceso de desarrollo del español como lengua extranjera en las escuelas de Brasil.

Como embasamiento teórico, en este estudio realizamos una minuciosa búsqueda física y en línea de fuentes seguras para la obtención de materiales bibliográficos, como libros, artículos y estudios que nos concedieran una estructuración segura para nuestra pesquisa. Entre los autores en que nos embazamos para solidificar nuestro estudio destacamos como referencial teórico Kraviski y Bergmann (2006), Candau (2012) Ansina (2004) y Chacón (2008). Los escritos de cada autor nos guiaran por una buena pesquisa educativa e intercultural, cumpliendo el objetivo del referente estudio.

Por consiguiente, nuestra propuesta, el juego de tablero “Acuérdate de mí”, se desarrollará de la siguiente manera: a principio haremos una breve explicación de la temática tratado “el día de loa muertos” haciendo una relación intercultural de esta tradición en los países Brasil y México; después presentaremos en detalles el juego y sus características, del mismo modo presentaremos sus objetivos, instrucciones, etapas, reglas, curiosidades, todo esto para que el profesor que venga a utilizar este recurso logre tener éxito al aplicarlo.

En resumidas cuentas, el articulo y juego que creamos, es hecho para jugarse en 2 grupos de 3 a 4 personas; su tablero tiene 30 espacios en los cuales están dispersos aleatoriamente algunas tareas (adivinanzas, rompecabezas, cuestiones, laberintos y cartas con de curiosidades), los grupos necesitan cumplir cada tarea solicitada de acuerdo con sus avances en el juego; cada una de las etapas fue pensada visando mejorar las habilidades y competencias de los alumnos, tanto lingüísticas como cognitivas, considerando aspectos interculturales. Haciendo un aporte más específico, esta actividad tiene el objetivo de desarrollar el español por medio de las competencias interculturales.

Además, para la fundamentación de esta propuesta realizamos una encuesta en línea por medio la plataforma Google Forms, donde encaminamos el archivo del juego en PDF para tres profesores de niveles diferentes de actuación en la enseñanza (nivel fundamental, medio y superior) y solicitamos que ejecutasen una evaluación de nuestro material, los dichos maestros que nombraremos de P1, P2, y P3, respectivamente. Cabe mencionar que, optamos por la realización de una encuesta entre docentes por tratarse de una sugerencia de recurso lúdico para aplicación en clases de ELE.

Así, por medio de la encuesta contamos con la colaboración y opinión de los dichos profesores, los cuales postulamos que contestasen un total de 10 preguntas sobre el juego. Opinamos, entonces, para analizar solamente 5 de ellas, las cuales son: 1. ¿Cuál el nivel de desarrollo de las habilidades presupuestas en el juego?; 2. ¿Cuál sería el nivel de eficacia del juego como un recurso didáctico para enseñar español?; 3. ¿Lograrías aplicarlo en una de tus clases o tendrías alguna dificultad?; 4. ¿Qué impacto crees que tiene el juego en la motivación para aprender español?; 5. ¿Recomendarías este juego para otros profesores? Los datos, respuestas y gráficos serán recopilados y generados por la misma plataforma en que fue realizada la pesquisa, el Google forms.

Dentro de esta orden de ideas, en la próxima sección seguiremos con un repase de como ocurre la interculturalidad en la enseñanza-aprendizaje del español partiendo de la teoría a la práctica, dando énfasis a la dinamicidad como parte crucial en cualquier aprendizaje, incluso el español. En seguida, haremos una introducción a nuestro juego de tablero, presentando su temática y la relación entre las culturas expuestas, y luego presentaremos el paso a paso de la actividad, recordando siempre que el objetivo de esta propuesta es generar el desarrollo de la lengua española través de la interculturalidad.

5. LA INTERCULTURALIDAD EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA ENTRE MÉXICO Y BRASIL: UNA PROPUESTA DE ACTIVIDAD CON JUEGO DE TABLERO PARA PROFESORES Y ALUMNOS

Observando el escenario presentado anteriormente en los apartados 2 y 3, en cual discutimos que la enseñanza aprendizaje de una segunda lengua por vías interculturales tiene sus pros y contras, constatamos entonces la necesidad de la utilización de estrategias didácticas para mejor desarrollar las clases interculturales del español como lengua extranjera en Brasil para profesores y alumnos. Esto pues, el uso de estas herramientas pedagógicas es indispensable para el proceso de aprendizaje de cualquier contenido, incluso para los idiomas, la aplicación

de las clases conducidas por estos recursos es una forma de incentivo para los alumnos, que por cuenta de las novedades de una actividad atípica suelen aprender más rápido y con más gusto.

Visto de esta forma, en medio al mar de posibilidades didácticas resaltamos al juego lúdico, él que es una importante herramienta para la enseñanza de cualquier asignatura, los cuales en sus particularidades desafían al maestro a dejar su zona de confort y apostar en la creatividad y en su potencial facilitador, así los alumnos van a tener la posibilidad de adquirir en la práctica determinados asuntos, por medio de los cuales, por supuesto, van a sentirse motivados y con sed de aprender cada vez más. Lo que podemos comprobar en la colocación de Chacón (2008):

La diversión en las clases debería ser un objetivo docente. La actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia la materia, bien sea para cualquier área que se desee trabajar. Los juegos requieren de la comunicación, provocan y activan los mecanismos de aprendizaje. La clase se impregna de un ambiente lúdico y permite a cada estudiante desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje. Con el juego, los docentes dejan de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje, además de potenciar con su uso el trabajo en pequeños grupos o parejas. (Chacón, 2008. p, 2)

En concreto, en esta investigación producimos un juego de tablero que es una propuesta de actividad lúdica que explotará como enseñar la lengua española utilizando de la interculturalidad entre Brasil y México, por medio de la tradición mexicana del día de los muertos. Cada parte del juego fue calculada para remeter a algo de esta cultura de los mexicanos, buscando destacar sus diferencias y similitudes con la cultura y costumbres de los brasileños para la misma data festiva, como punto central del juego adelante destacaremos algunas particularidades sobre este día en los dos referentes países.

5.1. El día de los muertos en México y Brasil.

La vida y la muerte, dos grandes misterios de la humanidad, sin dudas un asunto que puede generar diversas y significativas interpretaciones, en lo que podemos afirmar que, cada país, cultura o hasta mismo cada persona trata de esta cuestión a su manera, todo depende de sus raíces y enseñamientos provenientes de antiguos hábitos y tradiciones. Luego, en este artículo trataremos de la temática del día de los muertos en la visión de los países Brasil y México, estamos delante de una gran dicotomía cuando se trata de este asunto, dos opiniones que siguen extremos opuestos socioculturales.

En Brasil en general es conocido como un país lleno de una vasta diversidad de tradiciones y fiestas conmemorativas, que por su vez resaltan la alegría como parte de la cultura del país, pero este pueblo alegre hace sus homenajes a los muertos de una forma distinta. El

día 2 de noviembre, es un día donde la población se dedica al recuerdo de sus muertos con oraciones, pesar y tristeza; es costumbre de las personas en este día visitaren al cementerio para encender velas y llevar flores como señal de recuerdo a sus queridos fallecidos.

Podríamos resumir esta data para gran parte de los brasileños como un feriado no tan feliz, es un día de dolor para los que perdieran los que amaban para la dicha muerte. Según la visión de Brasil recordar este día con dolor y permanecer reclusos, es como una señal de respecto con las almas. Mediante sus reflexiones sobre la vida y sus ciclos, la mayoría de los brasileños guardan el según día de noviembre entre lágrimas y la nostalgia de las memorias construidas, en una pequeña mención de Carvalho que describe como es vivenciado el día de los muertos en Brasil para la mayoría de la población.

El día de los muertos para los brasileños, como muestran innumerables pesquisas, es un momento de homenaje sobria a los muertos, sin fiestas alegres, sin comidas típicas, sin danzas o músicas, marcada por visitación a los cementerios, encendido de velas en los túmulos, oraciones del rosario, lentas y silenciosas procesiones. (Carvalho, 2023, p. 53)¹¹

Para los mexicanos, al contrario del Brasil, el día de los muertos es sinónimo de alegría, en este día se hacen grandes fiestas para la conmemoración de la vida en cuanto se recuerda de la muerte. Una curiosidad del día de los muertos en el México es que ello es una tradición muy antigua, proveniente de la cultura de los pueblos indígenas originarios del México, principalmente los mayas y aztecas. Actualmente esta tradición es considerada Patrimonio Cultural Inmaterial Mundial, por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, Ciencia y Cultura- UNESCO¹².

Además, para los habitantes del México, esta data es muy aguardada, sucede de igual manera al Brasil en el día 2 de noviembre, en lo cual, en el México según la tradición indígena-mexicana, las almas de los muertos vuelven a sus casas para visitar a sus parientes, los cuales se dedican a preparar lo mejor para recibir a sus visitantes, como fiestas, ornamentación de flores, mucha música y alegría. Haciendo un aporte más amplio del escenario mexicano mediante el día de los muertos, Andressa Carvalho y Rafael Guimarães (2023) en un artículo sobre el día de los muertos citan que:

Para los mexicanos la muerte no es un factor que debe ser temido, al hacer parte de un ciclo natural de la vida humana, por lo tanto, debe ser encarada con celebración, más allá del carácter lúdico servir como un aporte de alivio a la tristeza generalmente

¹¹ “O Dia de Finados para os brasileiros, como mostram inúmeras pesquisas, é momento de homenagem sóbria aos mortos, sem festejos alegres, sem comidas típicas, danças ou música, marcada por visitação aos cemitérios, acendimento de velas nos túmulos, rezas do terço, lentas e silenciosas procissões”. (Carvalho, 2023, p. 53)

¹² www.uepg.br/culturaplural/día-de-los-muertos-a-tradicao-cultural-da-america-latina

asociada a la pérdida de entes queridos, realzando la relevancia de mantener viva las memorias. (Guimarães, Carvalho, 2023, p.6)¹³

Es común en esta cultura que, en este día los familiares de los muertos les hagan altares con elementos simbólicos tradicionales y objetos que recuerden al fallecido. Cada parte de estas ofrendas tienen significados y hacen referencia a la vida y la muerte, así como, mantienen vivas los que por su vez ya murieran. Aún en el artículo citado anteriormente, de Carvalho y Guimarães, podemos observar un poco de los costumbres, hábitos y simbolismos de esta tradición:

Las “ofrendas”, popularmente conocidas como altares, son preparados en las entradas de las casas y en los cementerios, cada “ofrenda” tiene un significado único y personal dedicado al fallecido contando un poco de su historia y gustos en vida. Son decorados con fotografías, velas, incensio, bebidas, objetos personales, y también la flor del muerto. La culinaria también es un pilar esencial en la festividad, una vez que se acredita que los muertos retornen para desfrutar de los alimentos que adoraban durante la vida, más allá de los platos favoritos de los muertos, hay también los platos tradicionales y dulces típicos, como el pan del muerto. La música se integra en una parte del feriado, las bandas tradicionales mexicanas tocan músicas emotivas y alegres en los eventos, cementerios y paradas que suceden en todo país, durante la celebración en las calles son cercadas por danzas, coches, músicas y personas vistiendo trajes tradicionales mexicanos y las ropas que se parecen con las “calacas”. Las personas tienen la costumbre de pintar sus faces para quedaren se iguales a las calaveras y se adornan con flores y papeles coloridos mezclados con negro, de modo a ser un emblema de la fusión entre la vida y la muerte. (Guimarães, Carvalho, 2023, p.7)¹⁴

Mirando a las dos culturas, una cosa es clara, existe una oposición en las ideas y la vivencia de la celebración de los muertos en los dos países, Brasil y México. Mismo con las similitudes como el día en que es celebrado y las homenajes y recuerdos de los muertos, la diferencia es gigante cuando se trata de la forma como este día es visto, en el modo como es celebrado y vivenciado por los respectivos pueblos, al mismo tiempo en que en el Brasil se cubre de tristeza, el México vibra de felicidad. Es muy importante mencionar que mismo con las distinciones debemos siempre tener en mente que ninguna de las culturas esta “equivocada”,

¹³ “A morte não é um fator que deve ser temido, ao fazer parte de um ciclo natural da vida humana, portanto deve ser encarada com celebração, além desse caráter lúdico servir como um aporte de alívio à tristeza geralmente associada a perda de entes queridos, realçando a relevância de manter viva as memórias dos que já partiram”. (Guimarães, Carvalho, 2023, p.6)

¹⁴ “As “ofrendas”, popularmente conhecidas como altares, são preparados nas entradas das casas e nos cemitérios — cada “ofrenda” tem um significado único e pessoal, dedicado ao falecido, contando um pouco da sua história e gostos em vida. São enfeitados com fotografias, velas, incensos, bebidas, objetos pessoais, e também a flor de muerto. A culinária também é um pilar essencial na festividade, uma vez que se acredita que os falecidos retornam para desfrutar dos alimentos que adoravam durante sua vida, além dos pratos favoritos do morto, há também pratos tradicionais e doces típicos, como o pan de muerto. A música se integra numa parte do feriado, as bandas tradicionais mexicanas tocam músicas emotivas e alegres nos eventos, cemitérios e paradas que acontecem em todo país — que durante a celebração as ruas se enchem de danças, carros, músicas e pessoas vestindo trajes tradicionais mexicanos e roupas que se assemelha as “calacas”. As pessoas têm o costume de pintar os rostos para se assemelharem às caveiras, e adornam-se com flores e tecidos coloridos mesclando com preto, de modo a ser um emblema da fusão entre a vida e a morte”. (Guimarães, Carvalho, 2023, p.7)

por el contrario, las dos están correctas de acuerdo con sus visiones. Podemos observar las semejanzas y dicotomías existentes en la siguiente tabla:

Figura 1: Cuadro de la dicotomía entre Brasil y México

Brasil	México
• Día 2 de noviembre	• Día 2 de noviembre
• Recordar con fotos	• Recordar con fotos
• Encender velas	• Preparar un altar
• Tristeza por la Muerte	• Alegría por la vida
• Silencio y oración	• Fiestas y desfiles

Fuente: elaborado por la autora

Es en este punto que queríamos llegar, el punto en que ya sabiendo un poco más de ambas culturas llegamos en la conciencia y saber que, mismo teniendo sus oposiciones, las dos tradiciones son correctas y una no es “más cultura que la otra”. Mirando a la coexistencia de tantas culturas, tenemos que comprender que cada pueblo vive sus hábitos y costumbres a su modo y cabe a cada uno de nosotros respetar y admirar a cada raíz de cultura existente.

Pensando de esta forma, que creamos a nuestra propuesta de juego dinámico, como ya mencionamos, es un juego de tablero que trata de enseñar al español para los brasileños por medio de la interculturalidad utilizando la conmemoración del día de los muertos en el México. La interculturalidad en este juego ocurre en el momento en que al jugar entramos en contacto con una cultura totalmente diferente y aprendemos a observar y analizar de modo crítico y social, entendiendo y respetando al espacio de expresión del otro y reflexionando sobre el nuestro. A seguir, presentaremos nuestro juego, los objetivos, instrucciones, las fases, las reglas, el modo de jugar y curiosidades sobre ello.

5.2. El juego de tablero “acuérdate de mí”: propuesta didáctica para profesores y alumnos.

El juego de tablero “Acuérdate de mí” trata de la temática del “Día de los Muertos”, es un juego que fue planeado visando facilitar la enseñanza aprendizaje de los estudiantes de lengua española en Brasil. Al desarrollar de esta propuesta pedagógica, buscamos, por medio de las corrientes interculturales, fortalecer los lazos de buena convivencia entre las culturas; es una propuesta dinámica y pedagógica que suele incentivar a los alumnos a tener más interés en

aprender a la cultural y el idioma hispano. Esta es una propuesta didáctica para que los profesores puedan trabajar de forma lúdica y creativa con sus alumnos.

Este juego favorece la reflexión del aspecto intercultural en las clases de ELE por medio del contacto mantenido entre las dos culturas citadas, brasileña y mexicana, así por medio de las tareas desarrolladas presentes en el juego el alumno tendrá esta noción central. Para mejor comprender, un ejemplo son las cartas de curiosidad (que veremos a seguir), por medio de ellas los alumnos aprenden sobre la otra cultura y expanden sus conocimientos reflexionando el propio suyo.

Así siendo, el juego fue elaborado para que sea accesible y comprensible para profesores y alumnos de los distintos niveles de enseñanza, desde el fundamental hasta el universitario. El paso a paso y los contenidos son de simples entendimiento, así como las tareas son sencillas y adaptables para diferentes realidades y ocasiones escolares. Con esta mirada, las figuras, colores y características visuales del juego son intencionalmente lúdicas y atractivas para llamar la atención de los alumnos.

De este modo, una de las estrategias didácticas presentes en el juego es que él tiene su diseño inspirado en la película infantil “Coco- Viva la vida es una fiesta”, para los niños este es un sutil detalle que suele hacer gran diferencia, pues los debe incentivar y animar aún más, por tratarse de un diseño que llama la atención de los alumnos. La estética visual es una importante aliada cuando hablamos de interactividad en las actividades académicas y pedagógicas, entonces, la intención del diseño de esta propuesta es asegurar que los alumnos mantengan su concentración en la actividad.

Figura 2: Tablero del juego “Acuérdate de mí”



Fuente: elaborado por la autora

Considerando estos fatos, los objetivos de nuestro juego, de modo general, son: desarrollar las habilidades lingüísticas de lectura y habla en los alumnos a través de los medios interculturales, al mismo tiempo que se enseña al español y desempeña en estos estudiantes las siguientes competencias interculturales: la consciencia sociocultural, el respeto hacia las diferencias e identidad de cada pueblo, así como, la interacción entre las culturas y capacidad de comunicación igualitaria, donde sea posible por incentivo de las interacciones culturales lograrse alcanzar al objetivo del aprendizaje de la lengua española.

Para utilizar este juego y aplicarlo en clases el profesor necesita saber de algunas informaciones referentes a su estructura, y como aplicarlos, abajo describiremos cada parte del juego detalladamente, para que pueda ser comprendido, así como, presentaremos nuestro manual producido para los profesores;

Figuras 3 y 4: Folder de instrucciones, para profesores y alumnos



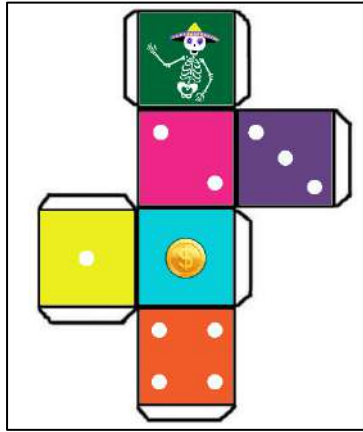
Fuente: elaborado por la autora

Instrucciones;

- Cantidad de jugadores: acuérdate de mí es un juego de tablero pensado para ser jugado por 2 grupos de 3 a 4 personas cada, esto puede ser adaptado caso el profesor que aplique mire la necesidad aumentar o disminuir estas cantidades.
- El conjunto del juego contiene: 1 manual/folder, con informaciones del juego; 1 tablero con 30 espacios, contando con los espacios de salida y llegada, que son las casas donde el jugador va a caminar; 2 piezas, que serán los “jugadores”; 8 tarjetas con cuestiones; 8 laberintos; 18 cartas de curiosidad; 8 tarjetas de adivinanzas; 8 rompecabezas; 16 parejas de juego de la memoria; 1 dado y 1 bolsa con 130 monedas.
- Para avanzar el grupo debe jugar al dado, lo cual tiene sus numeraciones de 1 hasta el 4, en los dos lados equivalentes a los números 5 y 6 están, respectivamente: una

calavera, donde el jugador debe volver una casa del juego; y una moneda, en esta el jugador se quedará parado en la misma casa, pero ira recibir una moneda bonus.

Figura 5: Dado del juego “Acuérdate de mí”



Fuente: elaborado por la autora

- En el tablero están distribuidas algunas monedas, hay casas con 1, 2 o 3 monedas, así como también hay casas que no contienen ninguna, estas monedas están dispersas de modo aleatorio en el tablero.

Figura 6: Tipos de monedas para utilizarse en el juego



Fuente: elaborado por la autora

- Al avanzar las casas, los jugadores deben recoger las monedas presentes en el tablero y en el dado, al final estas monedas serán contabilizadas y cada una de ellas será equivalente a un dulce (esto se queda opcional al profesor, puede ser balas/ chocolates/ dulces en general).
- El equipo que llegar primero al final del camino gana al juego y recibe una recompensa por su vitoria (el profesor puede quedarse libre para elegir la recompensa del grupo vencedor).
- Para las monedas que restaren al final del juego, el profesor puede sugerir una partida de juego de la memoria, donde el grupo ganador recibe todas las monedas restantes (el juego de la memoria fue pensado exactamente para esta finalidad).

Figura 7 y 8: Cartas del juego de la memoria



Fuente: elaborada por la autora

a) Etapas del juego;

- Para cruzar la línea de llegada los jugadores tendrán algunos obstáculos en su camino por el tablero, estos obstáculos irán desde las casas en que debe volver y las casas en que se quedarán una ronda sin jugar, hasta las casas donde deberá realizar pruebas para poder avanzar, estos obstáculos y “pruebas” están presentes en el tablero del inicio al fin, puestas de forma aleatorias en el camino todo.
- Al total son cinco tipos de pruebas presentes en tablero, siendo ellas: 4 casas con cuestiones/preguntas; 7 casas con cartas de curiosidades; 4 casas con laberintos; 4 casas con adivinanzas y 4 casas con rompecabezas. Cada una de estas etapas presentes en el juego fueran creadas para desarrollar habilidades interculturales y cognitivas de los alumnos.
- En las casas con cuestiones/preguntas, los participantes tendrán que elegir una de las tarjetas y contestar a la cuestión presente en la referente tarjeta, en esta etapa los alumnos desafiarán sus conocimientos sobre esta cultura mexicana e invertirán en el intento de hablar en español, para hacer la contestación. Esta tarea contribuye directamente para el desarrollo intercultural entre las culturas de México y Brasil.

Figura 9 y 10: Tarjeta de cuestión



Fuente: elaborado por la autora

- Para las cartas de curiosidades, hay que elegirse una de las cartas de curiosidad y leer en voz alta lo que está escrito en ella, aquí los alumnos van a recibir informaciones y

conocer más del asunto, así como, desarrollarán su lectura y expandirán los conocimientos interculturales entre los dos países.

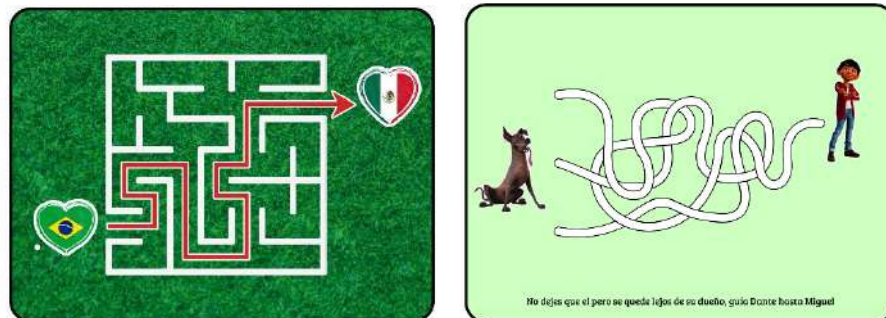
Figura 11 y 12: Tarjeta de curiosidad



Fuente: elaborado por la autora

- En los laberintos, el grupo tendrá que encontrar el camino correcto para llegar hasta el otro lado del laberinto, entrenando su percepción, coordinación y su pensamiento lógico.

Figuras 13 y 14: Cartón de laberinto



Fuente: elaborado por la autora

- Para las tarjetas con adivinanzas, el equipo debe solucionar el enigma presente en la tarjeta, hay que destacarse que en esta tarea quién debe leer la carta es el profesor o un alumno que no esté jugando, pues las respuestas están en las tarjetas. Esta prueba irá contribuir para la adquisición de conocimientos, como también, para la estimular la interpretación de texto de los alumnos.

Figuras 15 y 16: Tarjeta de adivinanza



Fuente: elaborado por la autora

- Rompecabezas, en esta actividad los estudiantes deben montarlo en el juego. Este ejercicio sirve para ejercitar la coordinación, raciocinio lógico y habilidades visuales de estos alumnos.

Figura 17: Rompecabeza



Fuente: elaborado por la autora

b) Reglas del juego;

- Durante la aplicación el profesor asume el papel de facilitador, el responsable por conducir el juego garantizando que todo suceda bien, pero sin interferir en el resultado final.
- El alumno debe leer en voz alta el comando de las casas en que las “piezas/jugadores” estuvieren, del mismo modo, deben leer las tarjetas, cartones y cartas del juego.
- Solo es válido un comando del tablero por cada ronda.
- Si el equipo no lograr cumplir la tarea solicitada por el tablero se queda una ronda sin jugar, vuelve 3 casas y se lo devuelve 3 monedas.
- Todos las tarjetas, cartones y cartas del juego son elegidos a las ciegas por los jugadores del equipo en el momento de realizar la tarea.
- Para la verificación completa de cartas y del juego escanear el Código-qr abajo:



Para complementar, un punto interesante para el desarrollo de la actividad “Acuérdate de mí” es que, en las escuelas portadoras de los recursos audiovisuales, el profesor antes de aplicar el juego, presente a los alumnos la película “Coco- viva la vida es una fiesta”, la misma

animación que el diseño del juego fue embazado. En esta historia infantil es retratado la realidad del día de los muertos, la cultura es descrita de un modo simple y atractivo, lo que sin dudas va a encantar los alumnos, pudiendo transformar la actividad y tornarla aún más atractiva.

En efecto, es válido mencionar que el juego fue planeado pensándose mínimamente en los detalles, como, por ejemplo, en las escuelas sin los recursos de los medios tecnológicos para la exposición de la película. En estas situaciones, el profesor puede hacer una pequeña introducción de la temática y el juego lograra desarrollarse sin muchas intervenciones. De este modo, para los múltiples casos, si el aplicador de la actividad efectúa todas las etapas y sigue las reglas correctamente es cierto que no tendrá problemas con este recurso, que en su totalidad es práctico y accesible de trabajarse.

Hay que mencionarse también, que existen algunas curiosidades en nuestra actividad que en sus pequeños detalles tienen explicaciones y significados implícitos, como por ejemplo: las monedas que las equipos van a juntar y al final trocar por dulces, ellas simboliza las calaveras de azúcar que son un elemento tradicional del día de los muertos en el México; de igual manera tenemos otro elemento en el tablero recordando de la tradición, que son las velas, ellas están puestas en el camino de la salida a la llegada representando la luz para conducir los jugadores hasta el final, así como las velas en la tradición guían las almas a sus altares.

En suma, es conveniente fijar que a partir de esta actividad y del contacto intercultural presupuestos en el juego el profesor puede expandir sus metas explorando un leque de posibilidades que involucran, por ejemplo, el desarrollo de la oralidad y también una expansión de las habilidades lingüísticas de sus alumnos. Así pues, el docente puede tomar el juego como una inspiración y por medio de ello trabajar las competencias y destrezas que considera necesarias, de acuerdo con el escenario escolar en que está incluido.

Para concluir, hay que reforzarse que las clases atípicas son esenciales en la enseñanza-aprendizaje, tanto para salir un poco de la rutina establecida por las escuelas, cuanto para dejar el aprendizaje más sutil, agradable y motivadora. Nuestro juego busca exactamente esto, presentar a los alumnos un segundo idioma utilizando de la interculturalidad entre los hablantes nativos y los estudiantes de la lengua española, generando interacciones entre ambas culturas por medio de las tareas, todo esto con la dinamicidad del juego lúdico-pedagógico, lo que facilita la posibilidad de buenos resultados.

En el capítulo siguiente, haremos la realización de un análisis para calcular la eficiencia de este juego para las clases de español, partiendo de una investigación instructiva con la participación efectiva de tres profesores buscamos reflexionar y destacar las principales potencias educacionales, bien como los posibles obstáculos, existentes en el juego. Los

resultados de esta averiguación servirán para el beneficio y la culminación de nuestra herramienta didáctica.

6. ANÁLISIS Y RESULTADOS

El juego "Acuérdate de mí" fue desarrollado como una propuesta lúdica para los profesores, él trabaja con la temática "El día de los muertos" y tiene como objetivo principal desarrollar la lengua española por medio del contacto intercultural. Además, es por medio de la celebración del día de los muertos y el contacto con la cultura mexicana que es posible reflexionar sobre todo el aparato intercultural que involucra tanto nuestra cultura materna cuanto a la ajena.

Mientras esto, para obtener resultados sobre la eficiencia de esta propuesta efectuamos una encuesta en línea por medio de la plataforma digital *Google Forms*, en la dicha apuración contamos con la colaboración de tres profesores, siendo ellos: P1 (Graduado y profesor de enseñanza fundamental), P2 (Máster y profesor de enseñanza media) P3 (Máster y profesor de enseñanza universitaria). Cada uno de estos maestros trabaja con un nivel diferente de enseñanza en las ciudades de Cameté, Abaetetuba y Castanhal en el mismo orden.

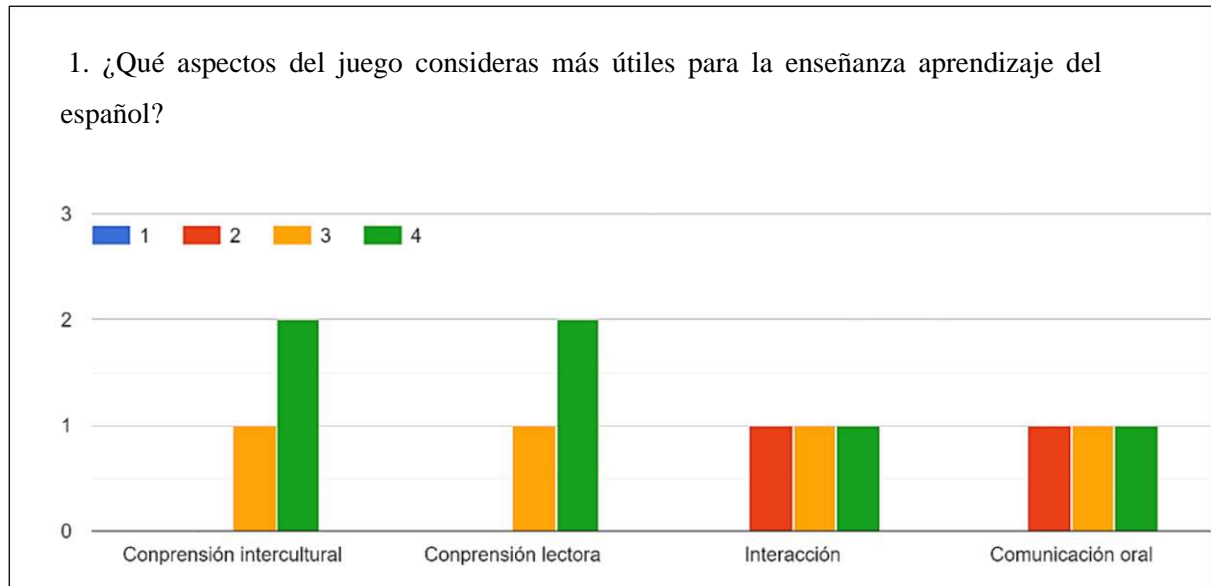
Entre las preguntas hechas para estos profesores seleccionamos cinco de ellas para la realización del análisis que contribuirá para las discusiones de nuestros resultados, las indagaciones fueron:

1. ¿Cuáles aspectos del juego 'Acuérdate de mí' consideras más útiles para la enseñanza-aprendizaje del español?
2. ¿Cuál sería el nivel de eficacia del juego como un recurso didáctico para enseñar español?
3. ¿Lograrías aplicarlo en una de tus clases o tendrías alguna dificultad?
4. ¿Qué impacto crees que tiene el juego en la motivación para aprender español?
5. ¿Recomendarías este juego para otros profesores?

En la primera pregunta elegida tratamos de los aspectos presentes en el juego que suelen cooperar para el desarrollo de la lengua española, en esta cuestión indagamos los puntos siguientes: comprensión intercultural, comprensión lectora, interacción y comprensión oral. Los profesores podrían calificar estas habilidades evaluando su eficacia de 1 a 4 (siendo 1 poco importante; 2 razonable; 3 esencial y 4 indispensable), las respuestas en general fueran buenas y corresponden a lo que fue previamente pensado durante la creación del juego.

Adelante vamos a observar el gráfico de la evaluación hecha por los profesores entrevistados seguido del análisis de los datos:

Figura 18: Gráfico elaborado por Google Forms con los resultados de las respuestas



Fuente: Google Forms

Es posible mirar en este gráfico la clasificación efectuada por los participantes de la encuesta, que por medio de la observación del material propuesto pudieran evaluar los presentes aspectos del juego más útiles para el desarrollo del español. En los datos obtenidos visualizamos que la comprensión intercultural y la comprensión lectora tuvieron la misma evaluación que fue: P1 (4), P2 (3) y P3 (4), así como la interacción y la comprensión oral que, de igual manera tuvieron clasificaciones iguales, siendo: P1 (4), P2 (2) y P3 (3).

Los referidos números apuntan que estas comprensiones fueron evaluadas por los tres docentes y varían entre razonable (2), esencial (3) e indispensable (4), lo que suele ser positivo para el juego y su garantía de eficiencia en las clases. Además, por medio de esta pregunta y sus respuestas tuvimos acceso a una noción más amplia de los puntos fuertes de este juego de tablero. Así, concluimos que las comprensiones interculturales y lectoras se sobresalen sobre las otras, siendo las habilidades principales a desarrollarse con la utilización de esta herramienta didáctica.

La segunda pregunta trata del nivel de eficacia del juego como un recurso didáctico para enseñar al español. En esta cuestión los profesores pudieran opinar sobre la eficiencia del juego en: razonable, buena y excelente. Destacamos que, esta indagación es de suma importancia para la promoción y valoración del juego, considerando esto, en sus respuestas los profesores

señalaran la propuesta como: P1 y P3 (excelente) y P2 (buena), como veremos en el gráfico que sigue:

Figura 19: Gráfico elaborado por Google Forms con los resultados de las respuestas



Fuente: Google Forms

Como miramos en la primera pregunta, trabajar las comprensiones interculturales, lectoras, interactivas y orales suelen ser considerablemente importante para el desarrollo de una segunda lengua. Según García (2000. P. 178), si el estudiante trabaja en clase formas de poner en práctica sus estrategias de comunicación e interacción, su eficiencia y éxito en aprender será mayor, sobre todo, si el profesor proporciona juegos y utiliza del lúdico para un aprendizaje amplio y eficaz.

Así siendo, el juego se destaca por tener fuerte interacción y por incluir los más distintos aspectos y comprensiones en su aplicación, lo que garantiza su eficacia delante de las más distintas especificidades de enseñanza aprendizaje. Embazado en las respuestas de los profesores P1 y P3 (Excelente) y P2 (buena) podemos vislumbrar en esta segunda pregunta que usualmente el juego en su generalidad es cualificado como promisor a la enseñanza, teniendo así un alto nivel de eficacia.

En la tercera pregunta cuestionamos a los profesores si después de observar y conocer el juego lograrían aplicarlo en sus clases de español. Adicionalmente los preguntamos si en una posible aplicación ellos tendrían alguna dificultad por falta de comprensión o instrucción. Con efecto las contestaciones de los maestros fueran favorables, todos respondieron que sí, aplicarían el juego en sus clases y no indicaran ninguna complejidad o impedimento en la utilización de este material. Adelante sigue las dichas respuestas de los 3 profesores:

Figura 20: respuestas de la tercera pregunta

3. ¿Lograrías aplicarlo en una de tus clases o tendrías alguna dificultad?

P1:
Sí, lo aplicaría en mí clase, es un juego que trabaja varios aspectos de la enseñanza-aprendizaje de una segunda lengua. Involucra el habla, lectura, vocabulario y también el desarrollo intercultural, creo que contribuirá mucho para el desarrollo de niños.

P2:
Son actividades que pueden ser aplicadas a diversos niveles de aprendizaje y las aplicaría, por supuesto.

P3:
Sí, lo aplicaría. Hasta mismo porque hace un abordaje distinto de la cultura hispanoamericana basándose en estrategias lúdicas e innovadoras de enseñanza y aprendizaje.

Fuente: Google Forms

En las respuestas el P1 destaca que el juego abarca distintos aspectos y habilidades del aprendizaje del español involucrando diferentes competencias del aprendizaje, señala también la presencia de la interculturalidad como una fuerte contribución para el crecimiento del conocimiento de los niños. El P2 menciona que el juego y sus actividades son flexibles y engloban varios niveles de la enseñanza. El P3 resalta que esta propuesta trae un abordaje lúdico e innovador sobre la cultura hispanoamericana, lo que auxilia en una enseñanza más estratégica.

Como podemos observar, en las tres respuestas obtuvimos resultados buenos, donde los profesores no solo asumirán que aplicarían el juego en clases, como también destacarán los puntos fuertes que la herramienta puede proporcionar al proceso de enseñanza-aprendizaje. En términos similares, la opinión de los docentes y la buena aceptación del juego es fundamental para la apuración del grado de calidad y mérito de este mecanismo pedagógico.

La cuarta pregunta tiene relación con los impactos que el juego puede traer para la motivación en aprender español. Esta pregunta es primordial cuando tratase de la aprobación del presente recurso para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua meta, esto pues, aún más que ser aprobado por los docentes el juego necesita ser atractivo e incentivar a los estudiantes en una enseñanza dinámica e inmersiva. De esta forma, la herramienta tanto es un recurso facilitador para maestros como un estímulo concreto para los aprendices.

Podemos agregar a esto lo que Hernández y Rosell presentaron como una motivación educativa singular, que es primordial para alcanzar el éxito en el aprendizaje, considerado un motor impulsor en el proceso del desarrollo del aprendiz, factor que influencia en el

comportamiento, actitud, pensamiento y crecimiento de los alumnos mientras ellos aprenden (Hernández y Rosell. p. 569. 2022). Es cierto que, como ya vimos anteriormente, en nuestro juego el estímulo por aprender es bien trabajado y busca expandir el conocimiento por medio de un estudio lúdico intercultural y trae consigo un abordaje dinámico y significativo. Abajo podemos mirar las respuestas de los profesores referentes a los impactos motivacionales del juego en el aprendizaje:

Figura 21: respuestas de la cuarta cuestión

<p>4. ¿Qué impacto crees que el juego trae para la motivación en aprender español?</p> <p>P1: El juego es muy atractivo para los niños, entonces, es una buena manera de despertar el aprendizaje de la lengua española, suele traer buenos resultados para la motivación.</p> <p>P2: Un Gran impacto, pues la ludicidad es una gran herramienta de enseñanza/aprendizaje.</p> <p>P3: Un impacto muy positivo.</p>

Fuente: Google Forms

Para esta cuestión, el P1 resalta la propuesta “Acuérdate de mí” como atractiva para los niños, los cuales, por cierto, se sentirán motivados y despiertos a desarrollar la lengua española. El P2 destaca la grandeza de esta herramienta como una estrategia de enseñanza aprendizaje, lo que por mucho podemos considerar como bueno en el ámbito Educativo. El P3 estima los impactos del juego en la motivación en aprender como abundantes positivamente.

En la quinta y última pregunta cuestionamos a los tres profesores si, por ocasión, indicarían el presente juego desarrollado a otros profesionales de la enseñanza-aprendizaje del español, esta pregunta es muy importante para la eficacia y validación del juego, pues, buscamos la aprobación y ampliación de esta herramienta, donde pasa a ser un recurso compartido entre el medio educativo, ampliando sus espacios. En su totalidad las respuestas de esta pregunta fueran propicias a la apreciación del juego que, por su vez, embazado en las respuestas, tendría un alto nivel de recomendaciones. Como veremos en el siguiente cuadro de respuestas:

Figura 22: respuestas de la quinta cuestión

5. ¿Recomendarías este juego para otros profesores?

P1:
Si, los juegos son atractivos y despiertan la curiosidad en los alumnos, podemos trabajar varios conceptos de una sola vez, este juego en específico está muy bueno y aclarado para la enseñanza.

P2:
Por supuesto que sí, pues son actividades sencillas, lúdicas y que contribuyen para la unión de los alumnos.

P3:
Sí. En virtud de la dinámica y temática del juego. Haz con que los alumnos se interesen más y se queden motivados para el estudio de lengua española.

Fuente: Google Forms

En el referido cuadro de contestaciones podemos contemplar que el P1 ha aprobado el juego y lo recomendaría a otros docentes, enfatiza también la atractividad del juego y la incitación de la creatividad que juntos generan aprendizajes específicos de los conceptos de la lengua hispana. El P2 valida que haría la indicación y señala las actividades y la propuesta como contribuyentes para la unión de los alumnos y conocimientos. El P3 discurre que sí, indicaría el juego, esto teniendo en vista la temática y dinámica propuestos que mezclados a la enseñanza se quedan motivadores y animadores para el estudio.

Además, las relativas respuestas a esta pregunta fueran cruciales para la concretización de la garantía de calidad del juego, donde más allá de posibles indicaciones los profesores también acrecentaran a esto los puntos claves de este material para el estudio del español. Siendo así, con esta pregunta cerramos nuestro análisis de la encuesta con una mirada positiva y optimista sobre el éxito del juego de tablero “acuérdate de mí”.

Para concluir, es válido enfatizar que el lúdico del juego mesclado a la organización activa de las tareas son como una táctica de desarrollo personal y colectivo para los estudiantes. La clareza de las informaciones y la estética del trabajo también contribuyen para su éxito educativo, luego, se queda explícito el desarrollo del español por medio de la interculturalidad entre Brasil y México bajo a la temática “día de los muertos” propuestos en el juego, este que suele ser un recurso promisor para la enseñanza-aprendizaje del español como lengua extranjera en el Brasil.

En el capítulo siguiente, a modo de conclusión, haremos un aporte general de nuestro estudio, bien como, remplazaremos los resultados encontrados por medio de la pesquisa sobre la temática y la encuesta que acabamos de analizar. Así, como último apartado de nuestro texto

obtendremos el parecer final de esta investigación con respuestas tangibles sobre los problemas y recomendaciones tratados en el caminar de la presente pesquisa.

CONSIDERACIONES FINALES.

Por tanto, este artículo buscó enfatizar de qué manera la interculturalidad abordada por medio de un juego de tablero puede auxiliar en la enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera en Brasil. Tomando nota de todo que hemos visto durante el camino que trillamos hasta llegar al final de esta pesquisa podemos en fin fundamentar nuestros resultados, los cuales por cierto contribuirán de modo muy significativo para nuestra investigación y futuros cuestionamientos relacionados a la temática.

Como hemos estudiado, la interculturalidad es una parte esencial e indispensable en el estudio de idiomas, sobre todo cuando tratase de una segunda lengua. Es cierto que el contacto y la interacción generados por los aspectos interculturales trae innúmeros beneficios a los estudiantes de LE, el intercambio es una prueba concreta de que el conocimiento de la cultura ajena hace total diferencia en el aprender de una dicha lengua, en nuestro caso en específico, el español.

Señalamos de igual importancia, la dinamicidad y los recursos lúdicos, en especial los juegos de tablero, que por su propia naturaleza hacen con que los niños/alumnos siéntanse cada vez más motivados y con sed de conocimientos nuevos. Destacamos a los juegos educativos como una luz para este tipo de aprendizaje, o sea, una herramienta crucial para el incentivo y desarrollo personal y profesional de los individuos involucrados a este proceso de enseñanza aprendizaje entre alumnos y profesores.

Con esta mirada, creamos como propuesta real y concreta de recurso pedagógico para la utilización de los maestros con el juego de tablero “Acuérdate de mí” que carga consigo la temática “día de los muertos” buscando enseñar el español a los estudiantes brasileños por medio de la cultura mexicana y reflexionando el interculturalismo entre nuestra lengua materna y la lengua meta. Podemos agregar a esto que con las nuevas metodologías de enseñanza los profesores pueden ampliar sus horizontes educacionales, proporcionando clases atípicas y estimulantes.

Según Assis: “Enseñar una LE es permitir nuevas formas de ver el mundo y crear la oportunidad de vivir con lo diferente”¹⁵ (Assis. 2011. p. 63). Sobre esta visión, hicimos el envío de nuestro juego para tres profesores de niveles distintos de enseñanza, que por su vez se

¹⁵ Ensinar uma LE é possibilitar novas formas de ver o mundo e dar a oportunidade de conviver com o diferente (Assis. 2011. p. 63)

encargarán de evaluar el desempeño y la eficacia de nuestra sugerencia para la educación y desarrollo de los alumnos en las clases de español en Brasil.

Esta evaluación hecha por los profesores ha traído buenos resultados, por los cuales pudimos mirar al alto nivel de eficiencia del juego en posibles aplicaciones en clases. Por medio de esta aprobación y parecer de los docentes investigados llegamos a la conclusión que el juego de tablero “Acuérdate de mí” es una excelente manera de trabajarse la interculturalidad por medio de la dinamicidad, potencializando el aprendizaje del español de una forma distinta y eficaz en las escuelas.

Ciertos de que este estudio asume un papel importante en la enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera, nos volteamos para la pregunta que nos ha nortado en esta pesquisa: ¿Cómo la interculturalidad mezclada a la dinamicidad puede auxiliar en el proceso de enseñanza aprendizaje del español como lengua extranjera para profesores y alumnos en Brasil? Embazado en lo que fue desarrollado podemos afirmar que es por medio de los juegos lúdicos, como el juego de tablero “acuérdate de mí”, que la dinamicidad en junción con la interculturalidad amplia sus probabilidades de contribuir y favorecer el estudio del español en el Brasil, tornando el aprendizaje más incentivador y eficaz tanto para profesores cuanto para alumnos.

A modo de conclusión, hay que mencionarse que la dinamicidad puede no solo auxiliar este proceso, como puede también liderarlo incrementando las clases y tornándolas más lúdicas. Luego, esta pesquisa es considerablemente significativa para la expansión de la enseñanza del español en Brasil por vías interculturales, esto pues, presenta un aporte completo del estudio intercultural creando, incluso, ofreciendo una satisfactoria propuesta de actividad, para uso de los profesores y alumnos abarcando sus diversas realidades y niveles educativos.

2000. p. 175-180. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/608252.pdf>. Acceso en: 17 de junio de 2024.

GORDINO, Olga Maria. A Educação Intercultural na Aprendizagem das Línguas Estrangeiras: O Caso do Espanhol. Universidade NOVA de Lisboa (Portugal). 2012. Disponible en: <https://search.proquest.com/openview/7f1b16f7b9a164594eb05e1ef0c9d112/1?pq-origsite=gscholar&cbl=2026366&diss=y>. Acceso en: 23 de marzo de 2024.

GUIMARÃES, Anselmo. A Historia do Espanhol no Brasil. Universidade Federal de Sergipe. 13 de novembro de 2011, p.6. disponible en: <file:///C:/Users/jhkil/Downloads/173-Texto%20do%20Artigo-2516-1-10-20120119.pdf> . Acceso en: 15 de Junio de 2024.

HERNÁNDEZ, Daniela Ramos; ROSELL, Yaneidys Maya. Los juegos tradicionales y la motivación por el aprendizaje del idioma inglés. **Sociedad & Tecnología**. p. 565-576, 2022. Disponible en: <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/societec/article/view/265/549> . Acceso en: 29 de Junio de 2024.

IGLESIAS, Isabel. Construyendo la competência intercultural: sobre creencias conocimientos y destrezas. Carabela, 2003.

JORDÃO, Clarissa M. A Língua inglesa como “commodity”: Direito ou obrigação de todos?. Anais do VIII Congresso Luso-Afro-Brasileiro de Ciências Sociais. Coimbra, 2004.

KRAVISKI, Elys Regina; BERGMANN, Juliana. Interculturalidade e motivação na aprendizagem de línguas estrangeiras. Revista Intersaberes, p. 78-86, 2006. Disponible en: <https://www.revistasuninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/88>. Acceso en: 26 de mayo de 2024.

MUÑOZ. Sedano, A. Hacía una educación intercultural. Enfoques y modelos de educación multicultural e intercultural. Encounters on Education, (2001). 81-106 disponible en: <https://www.educacion.navarra.es/documents/57308/57732/sedano.pdf/38be9010-993f-433a-bc15-11727c9ef257>. Acceso en: 06 de junio de 2024.

NASCIMENTO, RNF do; LOBATOS, Violeta Denis Jimenez. Los desafíos de la interculturalidad frente a la persistente homogeneización: una reflexión desde la realidad de Brasil y México. Territórios- Revista de Educação Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, BRASIL, 2019. 73-95

SILVA, Isaack Saymon Alves Feitoza. Gíria em Língua de Sinais Brasileira: Processo e Interpretação. 2015. Dissertação (Mestrado em Estudos da Tradução) - Universidade Federal de Santa Catarina, SC. Disponible en: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/158399/336872.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acceso en: 18 de Junio de 2024.

WALSH, C. La educación intercultural en la educación. Lima: Ministerio de Educación, Mimeografiado, 2005.

WALSH, Catherine. La educación intercultural en la educación. Peru: Ministerio de Educación, 2001.



**Universidade Federal do Pará
Campus Universitario de Abaetetuba
Faculdade de Ciências da linguagem
Turma: Espanhol 2020**

ACUÉRDATE DE MÍ

Una propuesta de actividad con juego de tablero

- Para profesores y alumnos -

**Gabriela de Jesus Gonçalves de Sarges
Márcio de Abreu Ribeiro**

Abaetetuba-2024



El juego "Acuérdate de mí" es una propuesta lúdico-mexicana que trabaja con la temática "El día de los muertos", él tiene como objetivo principal desarrollar la lengua española por medio del contacto intercultural, dando énfasis en las siguientes competencias interculturales: la conciencia sociocultural; el respeto hacia las diferencias e identidad de cada pueblo; así como, la interacción entre las culturas y la capacidad de comunicación igualitaria. Además, es por medio de la celebración del día de los muertos y el contacto con la cultura mexicana que es posible reflexionar sobre todo el aparato intercultural que involucra tanto nuestra cultura materna cuanto a la ajena.

Esta propuesta es una sugerencia para los profesores que en sus distintas realidades puedan desarrollar un enseñanza-aprendizaje lúdico del español, utilizando la interculturalidad como base estratégico del juego.

En el transcurrir del juego, los profesores también pueden explorar las habilidades lingüísticas de habla y lectura de los alumnos, además de esto puede se agregar el desarrollo de habilidades como: razonamiento lógico, atención, comprensión e interpretación de texto, coordinación motora y el trabajo en grupo.

El referente juego contiene:

1 Manual/Folder

1 Tablero

2 Piezas, que serán los "jugadores"

8 Tarjetas de cuestiones

8 Laberintos

18 Cartas de curiosidades

8 Tarjetas de adivinanza

8 Rompecabezas

16 parejas del juego de la memoria

1 Dado

2 hojas con monedas

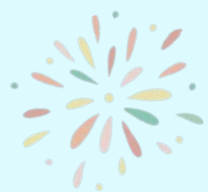
El tablero, al total tiene: 4 casas con cuestiones/preguntas; 7 casas con cartas de curiosidades; 4 casas con laberintos; 4 casas con adivinanzas y 4 casas con rompecabezas (en el juego hay cartas y tareas a más para que al jugar los alumnos no tengan que repetir las mismas tareas que otros ya hicieron). Cada una de estas etapas presentes en el juego fueran creadas para desarrollar habilidades interculturales y cognitivas de los alumnos.



"Acuérdate de mí" es un juego de tablero hecho para ser jugado por 2 grupos de 3/4 personas cada, pero puede ser adaptado dependiendo de la cantidad de alumnos en clase.

Para alcanzar la llegada, los jugadores van a jugar el dado y avanzar las casas del juego, en el camino van a pasar por las tareas citadas anteriormente, ellas están dispersas de modo aleatorio en el transcurrir del tablero, de modo más detallado ellas son:

CUESTIONES: Los participantes tendrán que elegir una tarjeta con la cuestión y constatarla, en esta etapa los alumnos desafiarán sus conocimientos sobre la cultura mexicana e invertirán en el intento de hablar en español, para hacer la contestación.



¿Cuáles diferencias puedes identificar entre el día de los muertos en México y en Brasil?

Pág. 7-8

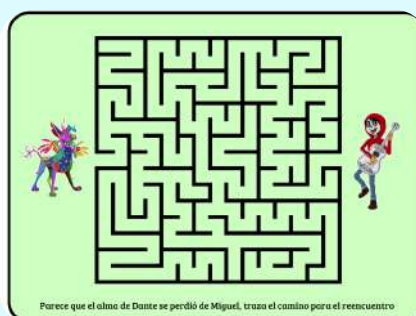
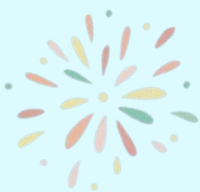
CARTAS DE CURIOSIDAD: Hay que elegir una de las cartas con curiosidades y leerlas en voz alta, aquí los alumnos van a recibir informaciones y conocer más del asunto, así como, desarrollarán su lectura.



En la tradición, las fotos son una ligación entre el mundo de los vivos y de los muertos, sirven para que las almas sean lembradas

Pág. 9-12

LABERINTO: Una de las personas del equipo tiene que encontrar el camino correcto del laberinto en cuestión, entrenando su percepción, coordinación y su pensamiento lógico.



Parece que el olmo de Dante se perdió de Miguel, traza el camino para el reencuentro

Pág. 13-17



ADIVINANZAS: El equipo en conjunto debe solucionar el enigma presente en la tarjeta, esta prueba irá contribuir para la adquisición de conocimientos, como también para estimular la interpretación de texto de los alumnos. En esta tarea quién debe leer la carta es el profesor o un alumno que no estea jugando.



Pág. 18-20

ROMPECABEZAS: en esta actividad los estudiantes deben montar las fotos de los personajes, recordando las fotos que son recuerdos importantes en este día, no solo en México, pero también en Brasil. Esta dinámica sirve para ejercitar la coordinación, razonamiento lógico y habilidades visuales de estos alumnos.



Pág. 22-23

Para avanzar las casas del juego, el grupo debe jugar el dado, lo cual tiene sus numeraciones de 1 hasta el 4, que irán dictar las casas donde van a andar de acuerdo con sus numeraciones; ya en los dos lados equivalentes a los números 5 y 6 están respectivamente: una calavera, donde el jugador debe volver una casa del juego; y una moneda, en esta el jugador se quedará parado en la misma casa, pero irá recibir una moneda bonus. (Pág. 23)

En el tablero también hay algunas monedas dispersas de modo aleatorio, estas monedas que están distribuidas por el tablero y el dado, deben ser recogidas por los jugadores y al final serán contabilizadas; y cada una de ellas es equivalente a un dulce, que más allá de una recompensa también representa las calaveras de azúcar de la tradición del día de los muertos. (Pág. 24)



Para las monedas que restaren al final del juego, el profesor puede sugerir una partida de juego de la memoria, donde el grupo ganador recibe todas las monedas restantes (el juego de la memoria fue pensado exactamente para esta finalidad).

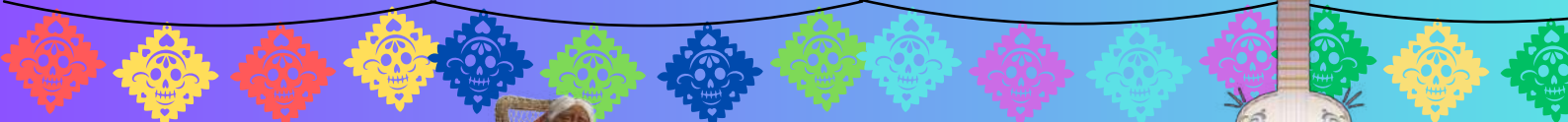


Pág. 25-27

Reglas del juego;

- > Durante la aplicación, el profesor asume el papel de facilitador, el responsable por conducir el juego garantizando que todo suceda bien, pero sin interferir en el resultado final.
- > El alumno debe leer en voz alta el comando de las casas en que las "piezas/jugadores" estuvieren, del mismo modo, deben leer las tarjetas, cartones y cartas del juego.
- > Solo es válido un comando del tablero por cada ronda.
- > Si el equipo no lograr cumplir la tarea solicitada por el tablero se queda una ronda sin jugar, además de volver 3 casas y devolver 3 monedas.
- > Todos las tarjetas, cartones y cartas del juego son elegidos a las ciegas por los jugadores del equipo en el momento de realizar la tarea.
- Para mejor aplicación el profesor puede utilizar el folder del juego, disponible en el código QR abajo:






Contesta una de las cuestiones



AVANZA 2

Para seguir apunta el camino correcto en el laberinto



Saca una carta de curiosidad



AVANZA 2

Contesta la adivinanza



VUELVE 2

Descubre el camino del laberinto



VUELVE DE DONDE HA SALIDO

Contesta una de las cuestiones



Monta la foto para que la persona no sea olvidada



Contesta la adivinanza



VUELVE 2



LLEGADA

ACUÉRDATE DE MÍ

Contesta una de las cuestiones



AVANZA 3

Monta la foto para que la persona no sea olvidada



VUELVE 4


¡Viva, la vida es una fiesta!

Saca una carta de curiosidad




Quédate una ronda sin jugar

Saca una carta de curiosidad



VUELVE 2

Contesta la adivinanza



AVANZA 1



Quédate una ronda sin jugar

VUELVE DE DONDE HA SALIDO

Para seguir descubre el camino del laberinto



AVANZA 1



Contesta una de las cuestiones



AVANZA 1

Saca una carta de curiosidad



VUELVE 2

Para seguir descubre el camino del laberinto



AVANZA 3

Monta la foto para que la persona no sea olvidada



Monta la foto para que la persona no sea olvidada




VUELVE 1



Contesta la adivinanza



Saca una carta de curiosidad.



AVANZA 2

Saca una carta de curiosidad




Mira el laberinto y encuentra el camino correcto



AVANZA 2

Saca una carta de curiosidad



SALIDA

Tablero



Parte delantera



Cita una característica del día de los muertos

¿Pra qué sirven las velas en el altar?

Cita 5 cosas que no pueden faltar en un altar

¿Qué entendiste de la tradición del día de los muertos?

Parte trasera

¿Cuáles diferencias puedes identificar entre el día de los muertos en México y en Brasil?

¿Qué cosas de la tradición del día de los muertos más te ha llamado la atención?

¿Ya conocías la fiesta mexicana del día de los muertos?

Habla un poco de tus saberes de ella y compara con los que conoces

¿Para qué sirven las fotos en el día de los muertos tanto en Brasil como en el México?



Parte delantera



Cartas de curiosidad

El Día de los Muertos tiene como objetivo hacer honor y recordar a los entes queridos fallecidos

Cada país tiene su forma de celebrar la muerte, en Brasil tenemos este día como triste y doloroso

Parte trasera

Recordar los que ya se fueron es mantenerlos vivos en nuestras vidas.

Según la cultura, las velas son símbolos del amor y guían las almas a sus antiguos lares y al altar hecho por sus parientes

Para los mexicanos no debemos olvidarnos de nuestros parientes muertos

En lugar del miedo, los mexicanos celebran la muerte como parte de la vida

Los papeles picados representan unión entre la vida y la muerte, son llenos de color y diseños

El altar es un elemento fundamental en el conjunto de tradiciones del día de los muertos, tiene 7 andares donde se pone como ofrenda para los muertos: alimentos, velas, agua, fotos, flores y objetos de uso cotidiano del difunto.

Parte trasera

En la tradición, las fotos son una ligación entre el mundo de los vivos y de los muertos, pues sirven para que las almas sean lembradas

El Día de Los Muertos es reconocido por la UNESCO como Patrimonio Cultural Inmaterial de la humanidad.

Por el altar son distribuidos fotos, velas, calaveras de azúcar, frutas, flores, sal, imágenes de santos, objetos de afecto de la persona, comidas y bebidas favoritas de los muertos

La fiesta de los muertos en el México es un evento muy emocionante. En este periodo las calles son repletas de música y danza. Las personas se reúnen para participar de desfiles, festivales y eventos culturales que celebran la vida en memoria de los que ya partiran.

El día de los muertos es vivenciado en el día 2 de noviembre, tanto en Brasil cuanto en el México

Desde 2016, la ciudad del México hace un gran desfile para conmemorar el día de los muertos. El desfile incluye coches alegóricos, danzarinos con mascarillas y representaciones coloridas de esqueletos, celebrando la vida en medio a la lemnbranza de la muerte.

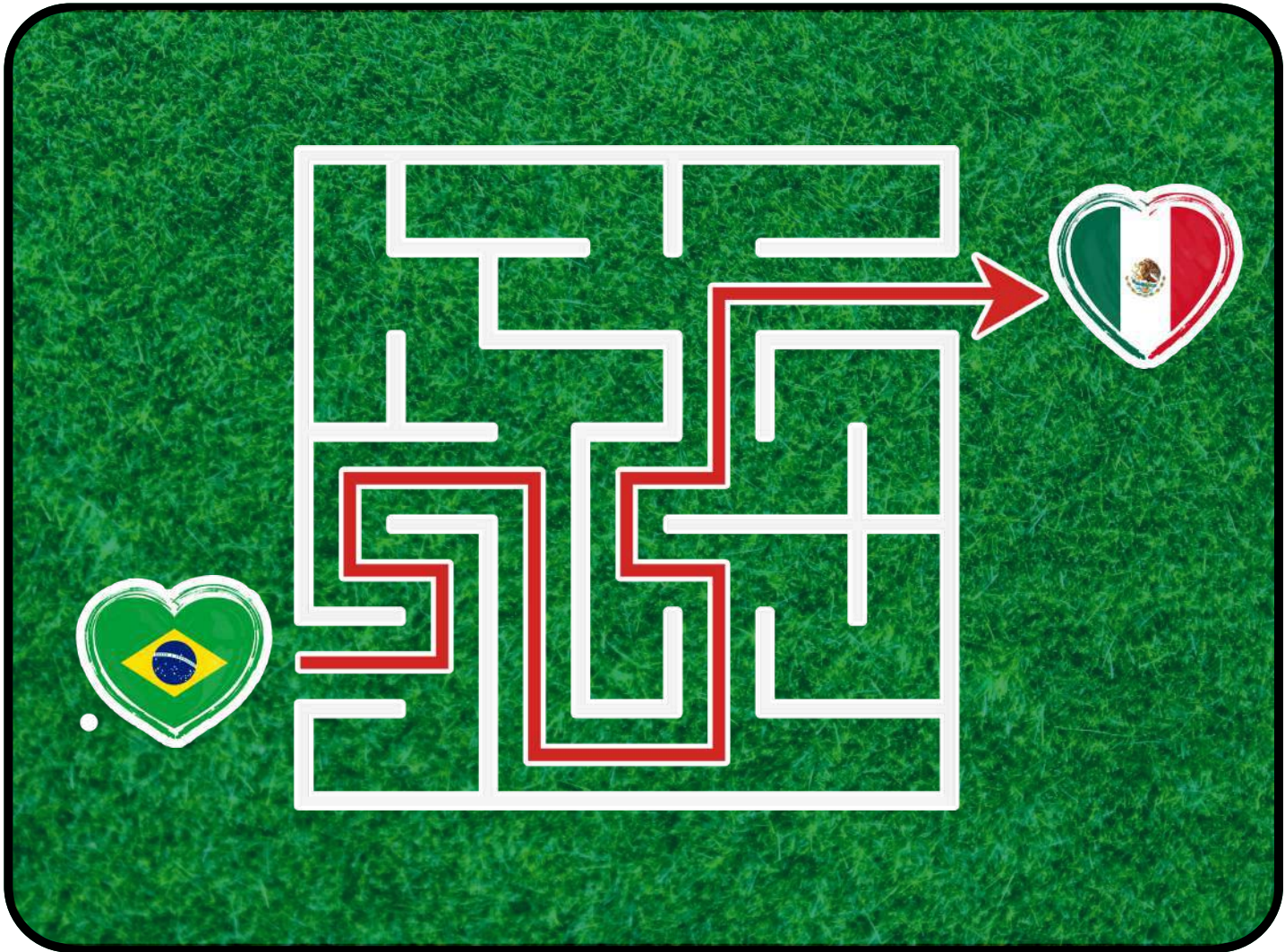
Parte trasera

El día de los muertos tiene raíces profundas de la cultura indígena mexicana, especialmente de los mayas y astecas.

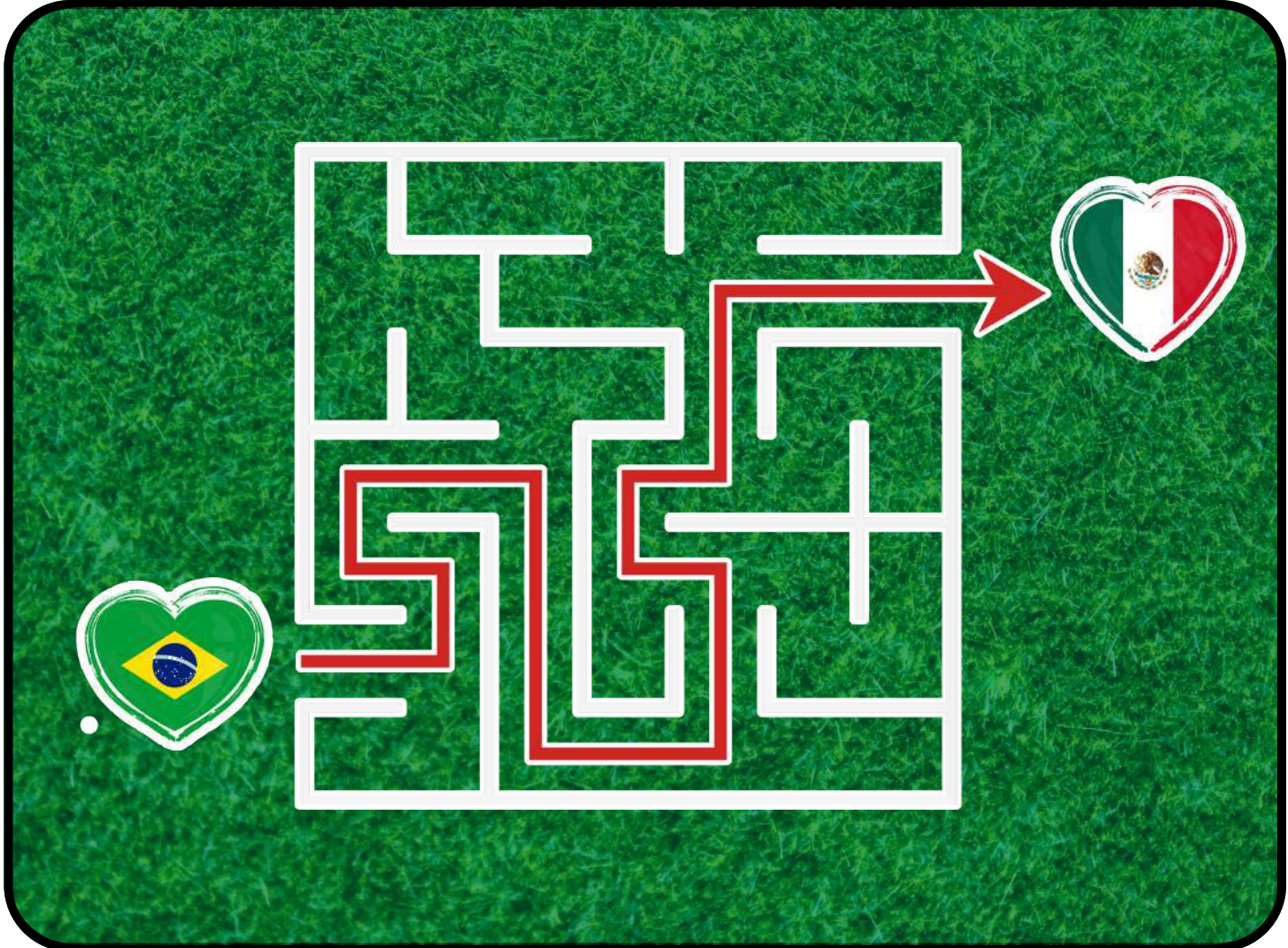
La fiesta del día de los muertos Mexicano puede durar hasta una semana

Cerca de 150 mil personas participan de la gran fiesta del día de los muertos en el México

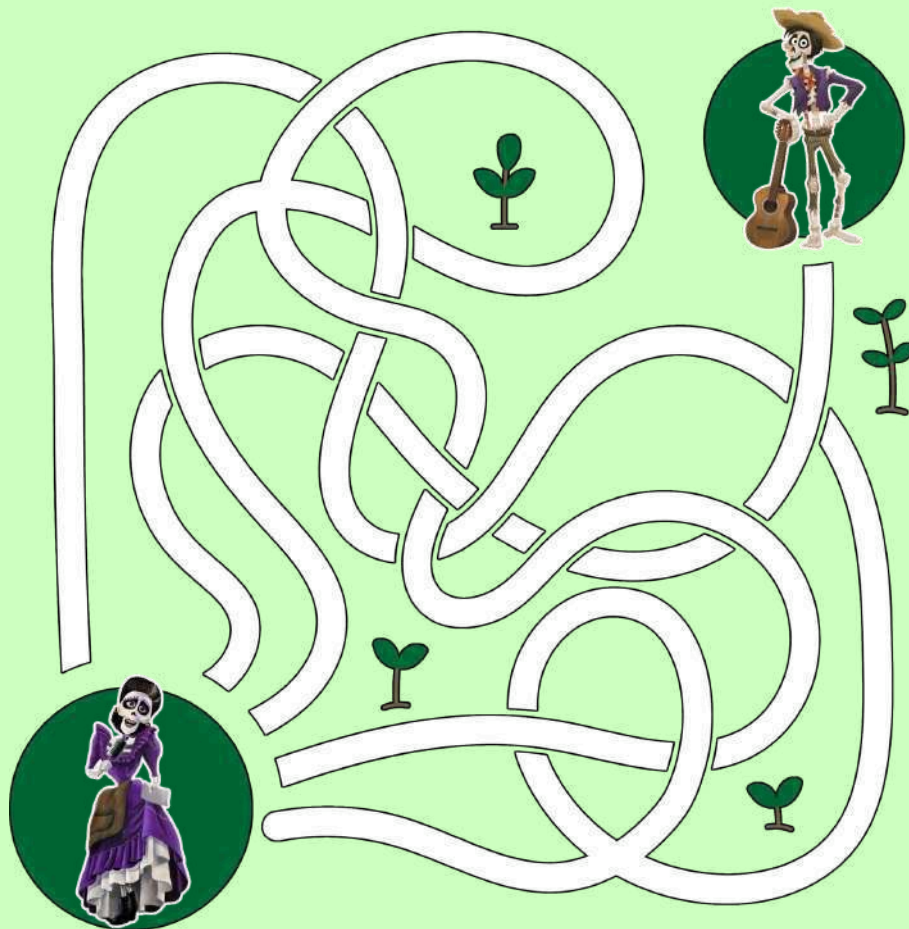
La tradición del día de los muertos nos recuerda la importancia de no permitirmos que aquellos que ya se fueron dejen de existir, para esto, es preciso honrar y lemnbrar de ellos



Parte delantera

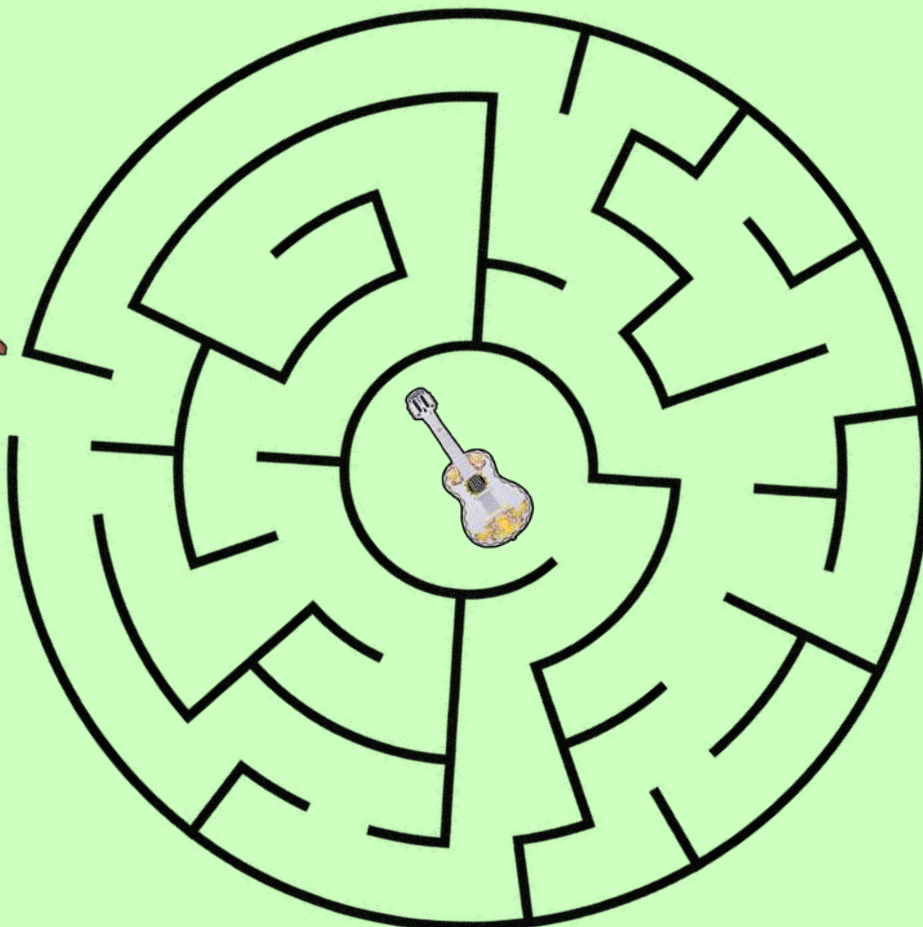


Laberinto



Lleve el alma de Mamá Amélia para encontrar el alma de Papá Héctor

Parte trasera



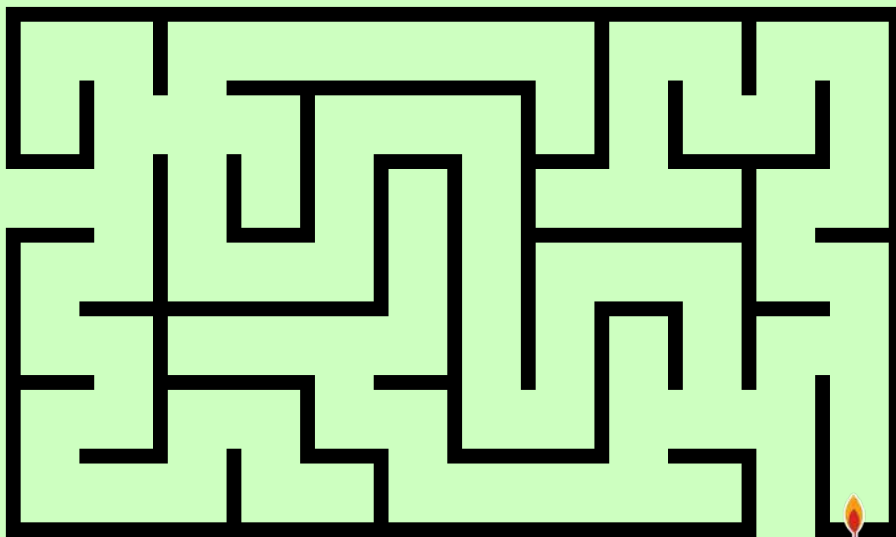
Parece que Miguel perdió su guitarra, lo ayude a encontrar el camino para llegar hasta ella

Laberinto

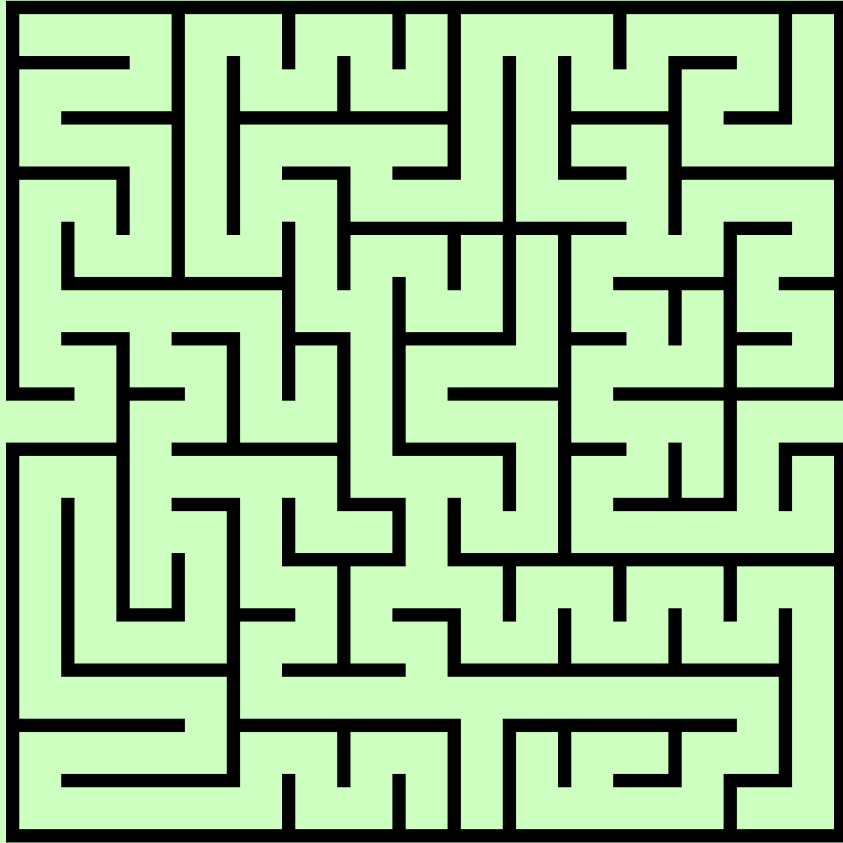


El día de los muertos llegó, muestra a los Riveras fallecidos el camino para visitar su familia

Parte trasera

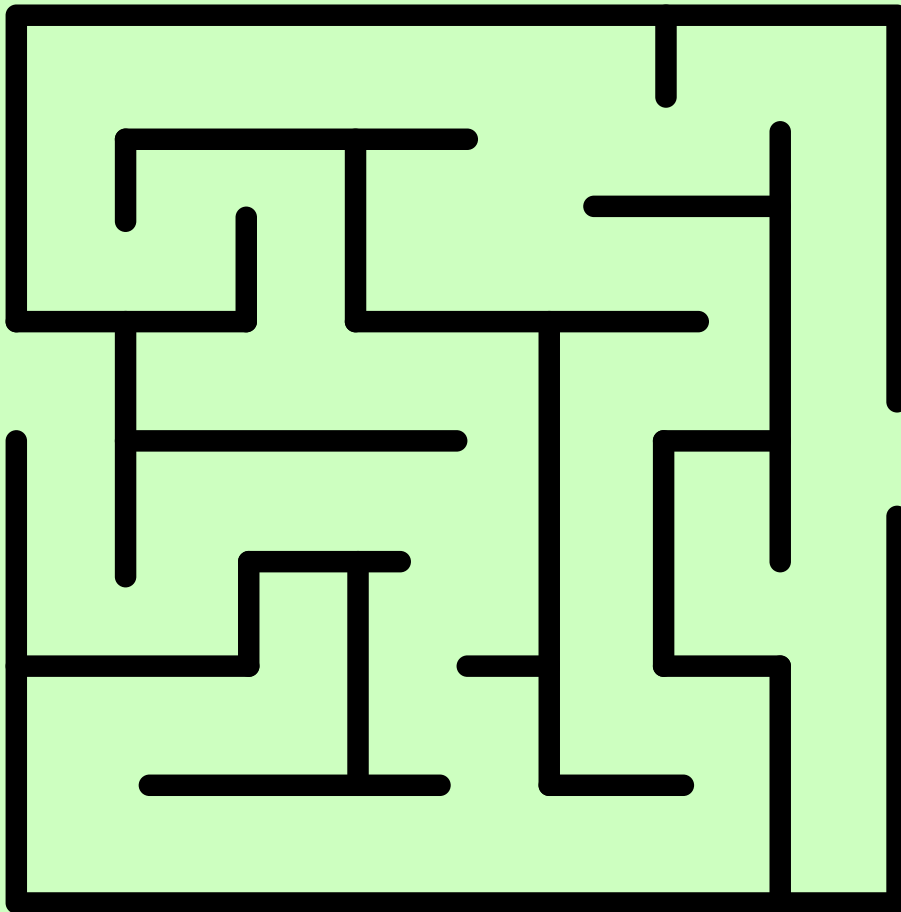


Muestre el camino para que esta alma encuentre la vela que la guiará hasta su casa



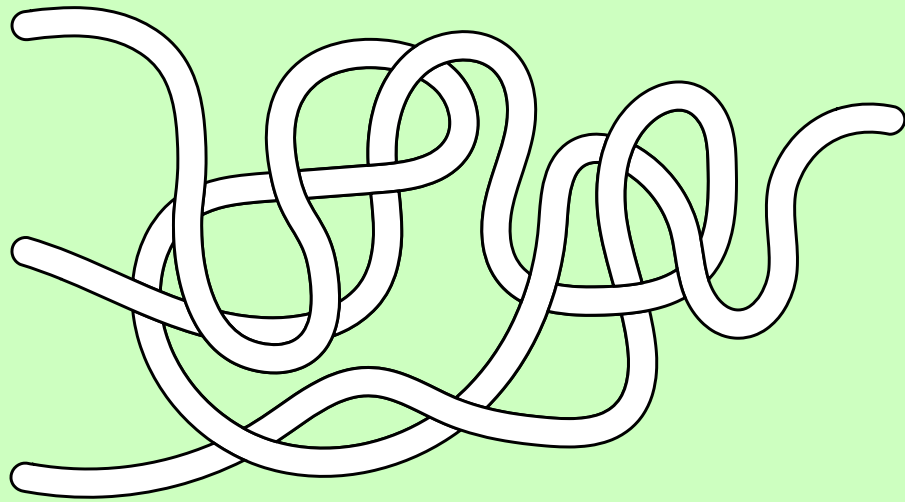
Parece que el alma de Dante se perdió de Miguel, traza el camino para el reencuentro

Parte trasera



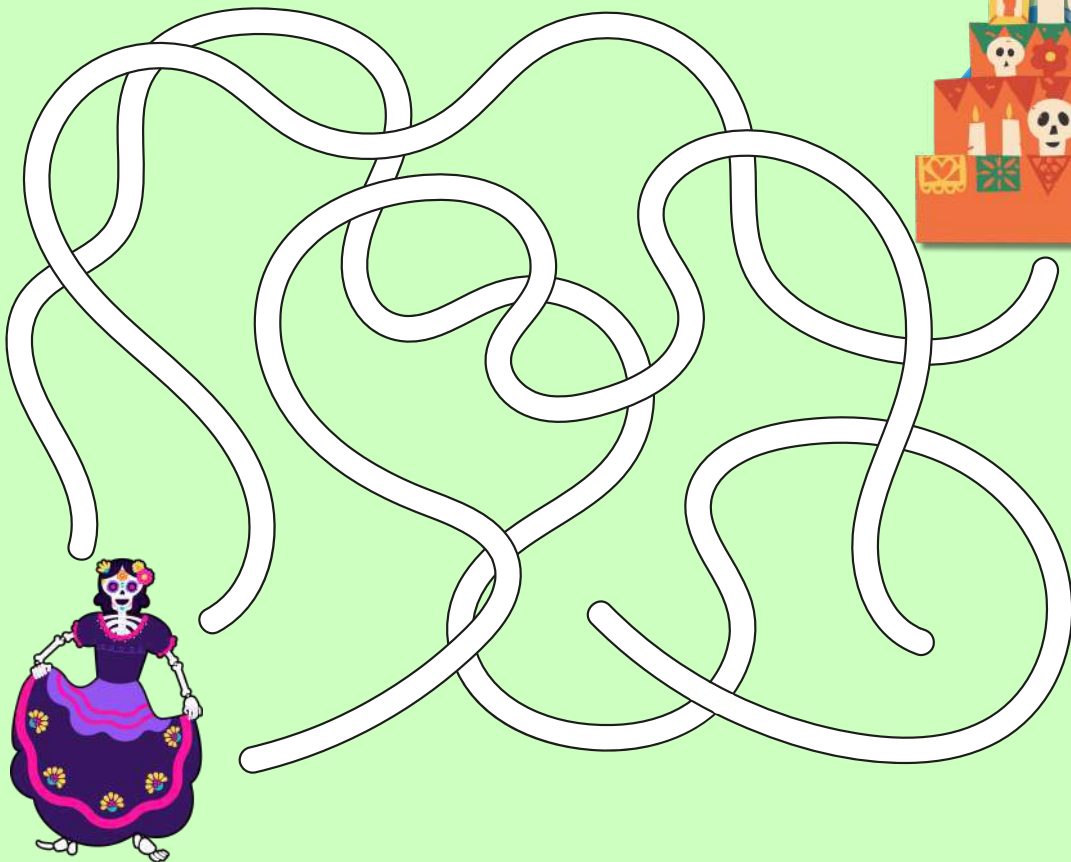
¡Vamos celebrar la vida! Apunte el camino correcto para la mujer llegar al instrumento

Laberinto



No dejes que el perro se quede lejos de su dueño, guía Dante hasta Miguel

Parte trasera



¿Cuál de estos caminos la mujer tiene que hacer para llegar a su altar?

Laberinto



Parte delantera



Un recuerdo muy valioso, en sus trazos se cargan tesoros.

Se pone en el altar para de los que amamos recordar.



R: fotos

En la vida es esencial, no vivimos sin poderla tomar.

En el altar a nuestros muertos la sed va saciar.



R: água

Parte trasera

En la fiesta del día de los muertos soy esencial, mis partes sirven para todo colocar.

tengo siete andares y en ellos muchos recuerdos están a posar.



R: altar

Además de su belleza, sus colores vienen de la naturaleza.

recuerda que la vida es rica y nos remeten a la transición de esta bonita partida.



R: flores

Son hechas para iluminar.

**en la fiesta de los muertos
guían las almas al altar.**



R: velas

**En Brasil es un día de tristeza,
pero en el México se recuerda
la riqueza, el valor de la vida y
de sus bellezas.**

**Un gran razgo de cultura, que
mucho representa el México y
sus formosuras.**



R: día de los muertos

Parte trasera

**Representan el viento, son
vibrantes como la vida, por
todos los espacios decoran y
atraen alegría.**

**son llenos de diseños y colores,
muy difícil de hacerlos por sus
cantidades de detalles y flores.**



R: papel picado

**Son nuestro bien más precioso,
cuidan unos de los otros.**

**cuando buscamos refugio, para
casa volvemos y ellos
encontramos.**

**son ellos que recuerdan cuando
partimos y preparan la fiesta de
los muertos con buenos vinos.**

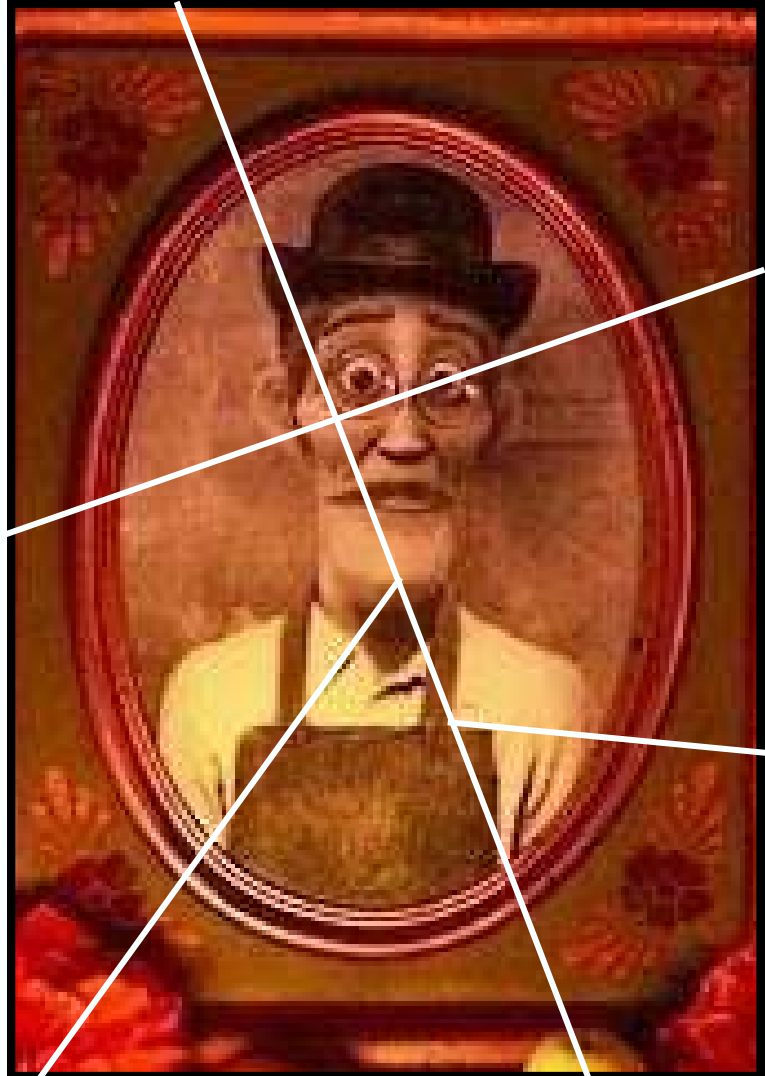
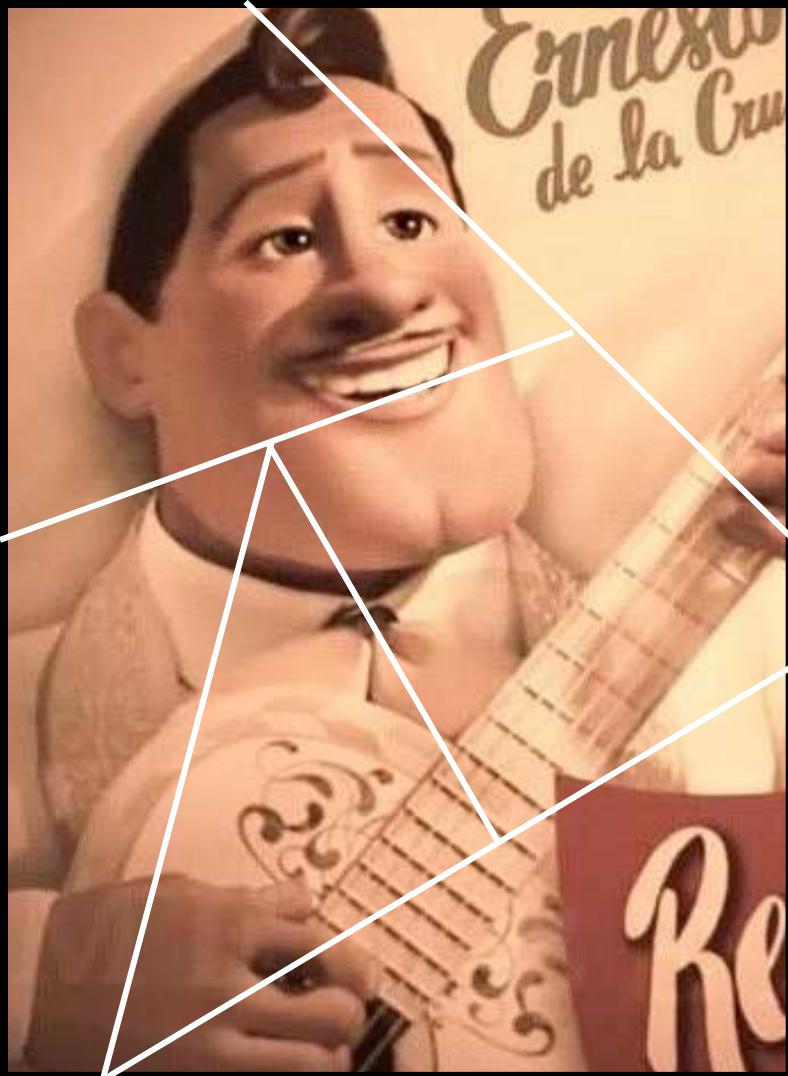


R: familia

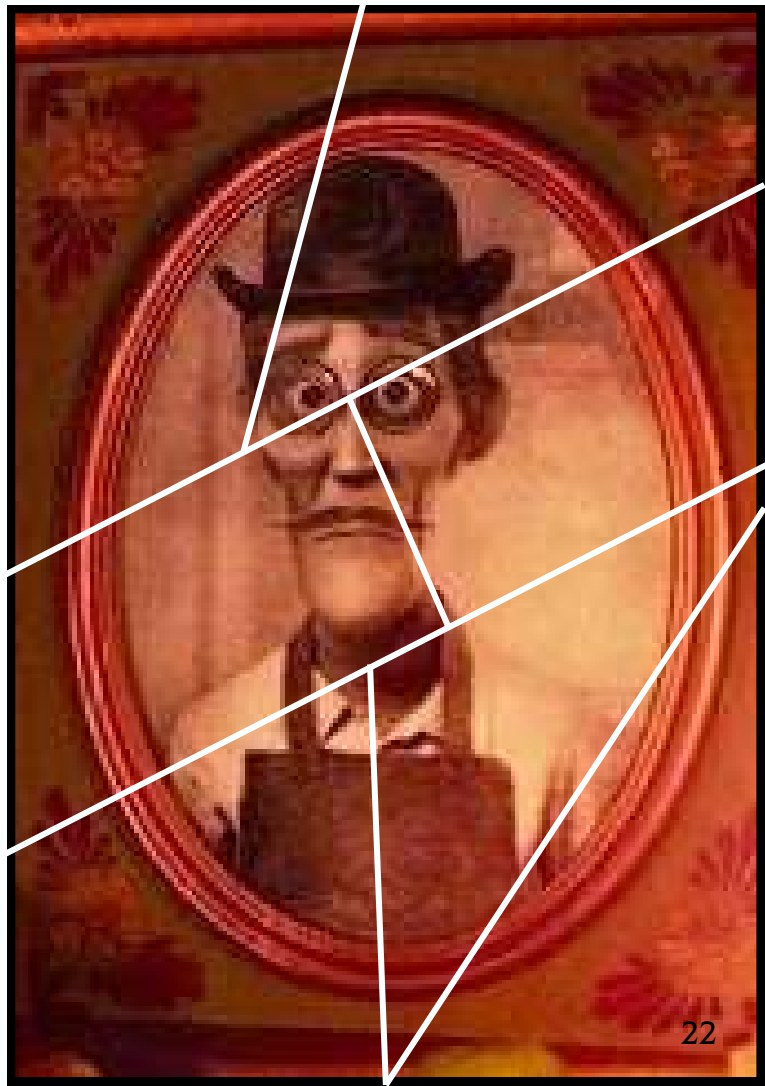


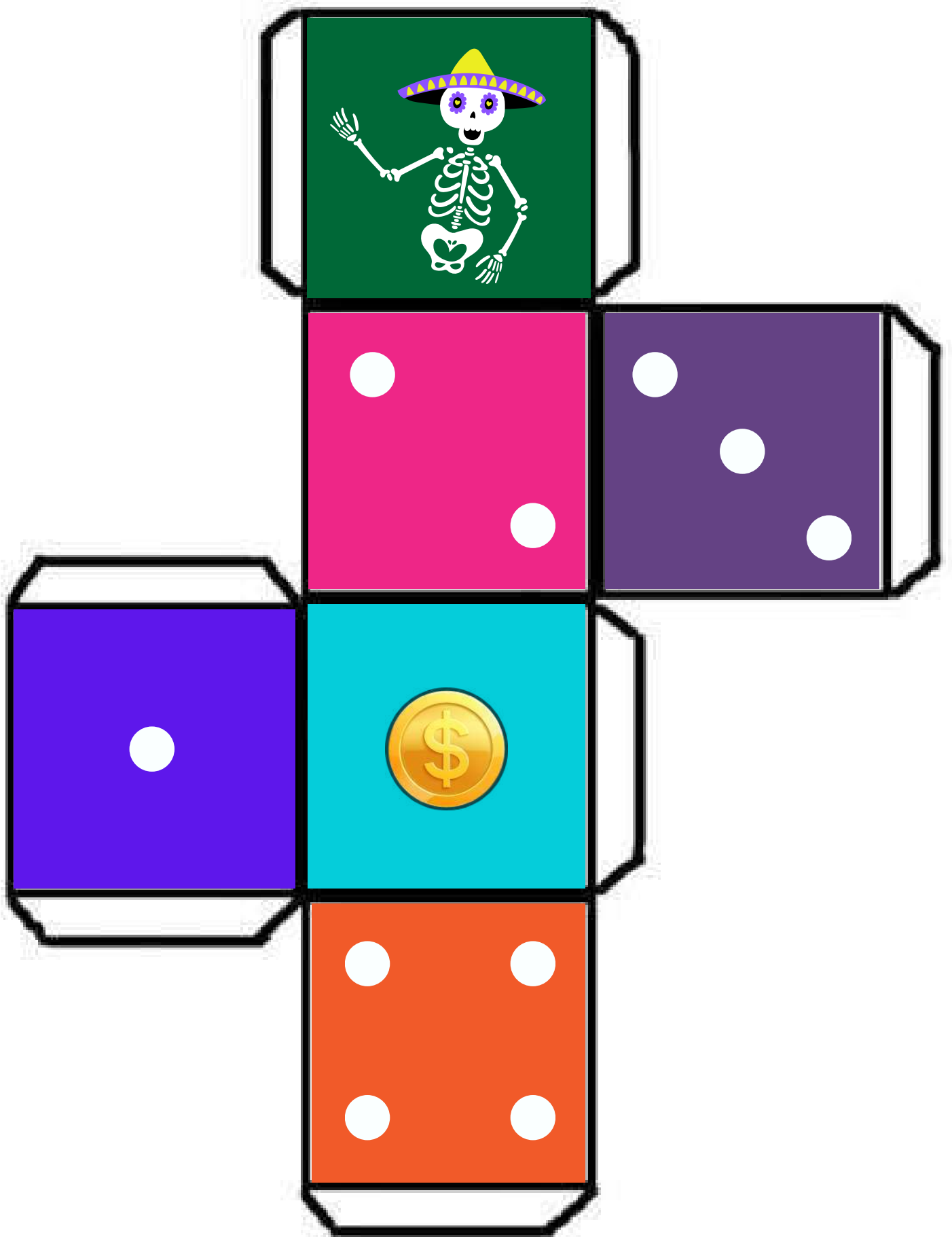
Fotos para montar: rompe cabezas

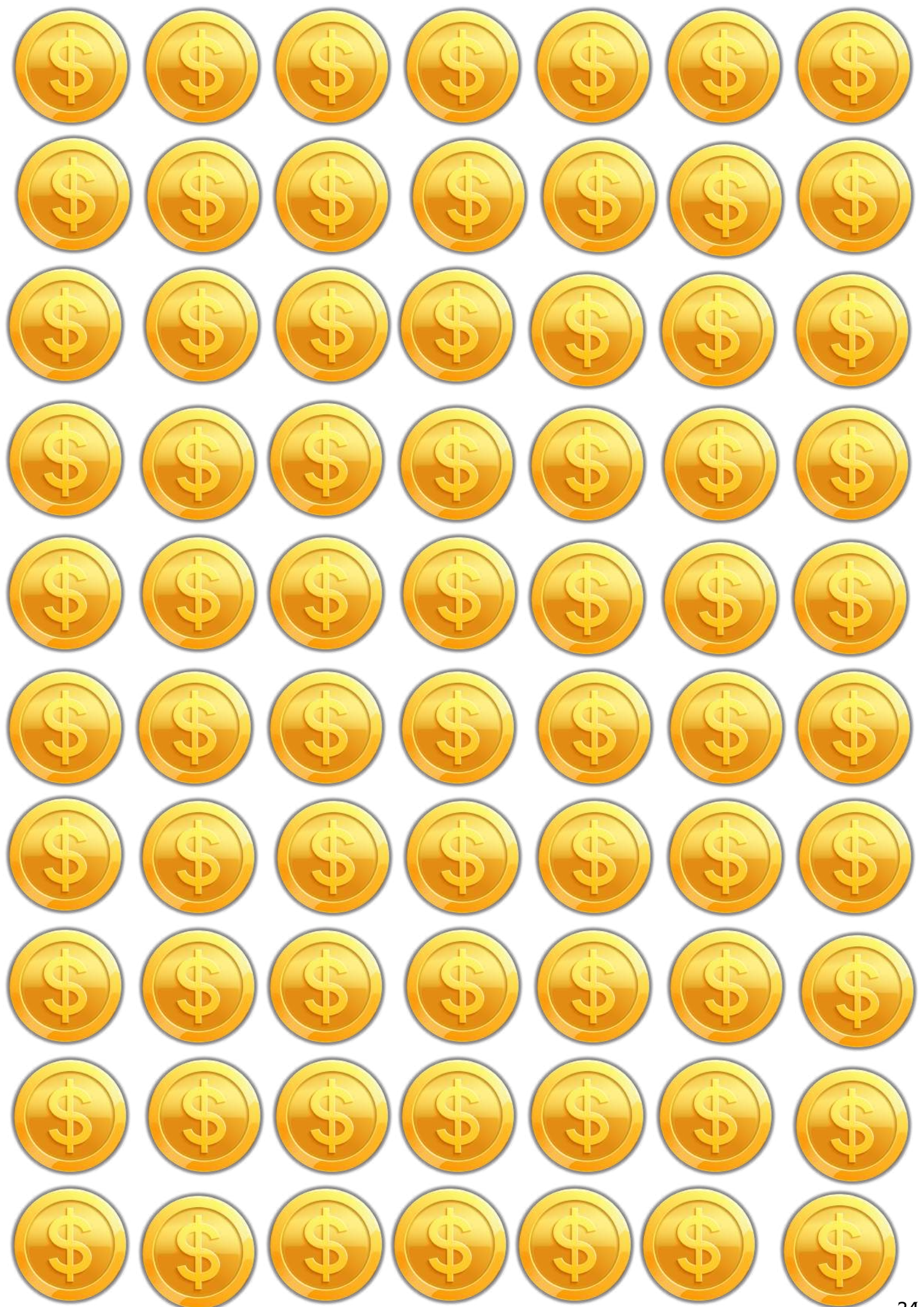




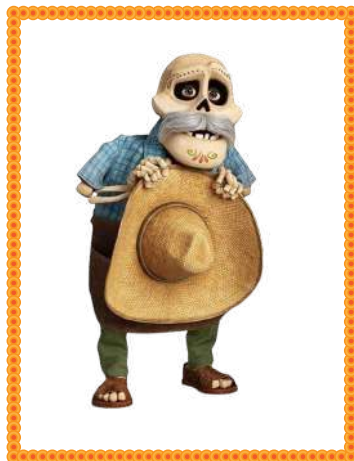
Fotos para montar: rompe cabezas

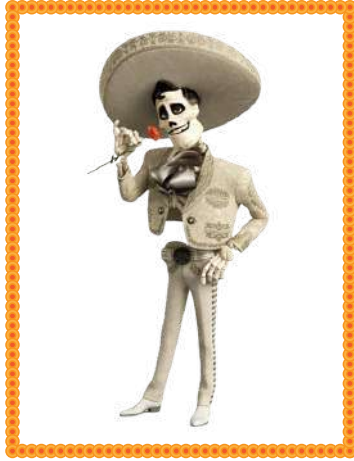












REFERENCIAS:

CNN Brasil. **Qual é a história do Dia dos Mortos no México e por que é comemorado?**. 31 de octubre de 2023. disponible en: nnbrasil.com.br/lifestyle/qual-e-a-historia-do-dia-dos-mortos-no-mexico-e-por-que-e-comemorado/. Acceso en: 09 de Junio de 2024.

Diario AS S.L. México. **Día de Muertos 2023: ¿Qué significan los elementos del altar y cuándo se prenden las velas?**. disponible en: <https://mexico.as.com/actualidad/dia-de-muertos-2023-que-significan-los-elementos-del-altar-y-cuando-se-prenden-las-velas-n/>. Acceso en 13 de Junio de 2024.

Imagens dos personagens do filme | Pixar- Viva a vida é uma festa (Fonte: Pixar Brasil Blog)

Universidade Estadual de Ponta Grossa. Projeto Cultura Plural. **Dia de Los Muertos: a tradição cultural da América Latina que vai muito além do "Halloween"**. 4 de noviembre de 2001. disponible en: <https://www2.uepg.br/culturaplural/dia-de-los-muertos-a-tradicao-cultural-da-america-latina-que-vai-muito-alem-do-halloween/>. Acceso en: 20 de Junio de 2024.

Update. **Curiosidades Sobre o Dia de los Muertos**. disponible en: <https://www.useupdate.com.br/blog/curiosidades-sobre-o-dia-de-los-muertos>. Acceso en: 25 de mayo de 2024.



Producido por:
Gabriela Sarges