

ACTIVIDAD

POETAS A LA MESA, A LA CARTA

Juan Herruzo Díaz
María Dolores Pérez Delgado



TAREA

6

- **Poetas a la mesa, a la carta.**

El juego, una actividad inherente a la naturaleza humana, ha demostrado ser una herramienta pedagógica invaluable en diversos ámbitos educativos. En el caso de la enseñanza

de la literatura, el juego se erige como un recurso didáctico de gran potencial, capaz de transformar el proceso de aprendizaje en una experiencia más atractiva, significativa y memorable para los estudiantes.

La poesía no es un juego, pero podemos jugar para saber de poesía, de literatura. Al integrar elementos lúdicos en las clases de literatura, se logra despertar el interés y la curiosidad de los jóvenes lectores, fomentando una mayor participación y motivación. A través de juegos, los estudiantes pueden interactuar de manera activa con los textos, explorando diferentes perspectivas, desarrollando su creatividad y fortaleciendo sus habilidades de comprensión lectora y expresión oral.

Este juego es ideal para promover la cultura literaria iberoamericana, la historia de sus autoras y la importancia de sus obras en un formato lúdico y educativo. Además, se puede enriquecer con ilustraciones temáticas en el tablero, tarjetas personalizadas y elementos visuales para representar mejor cada autora y su legado.

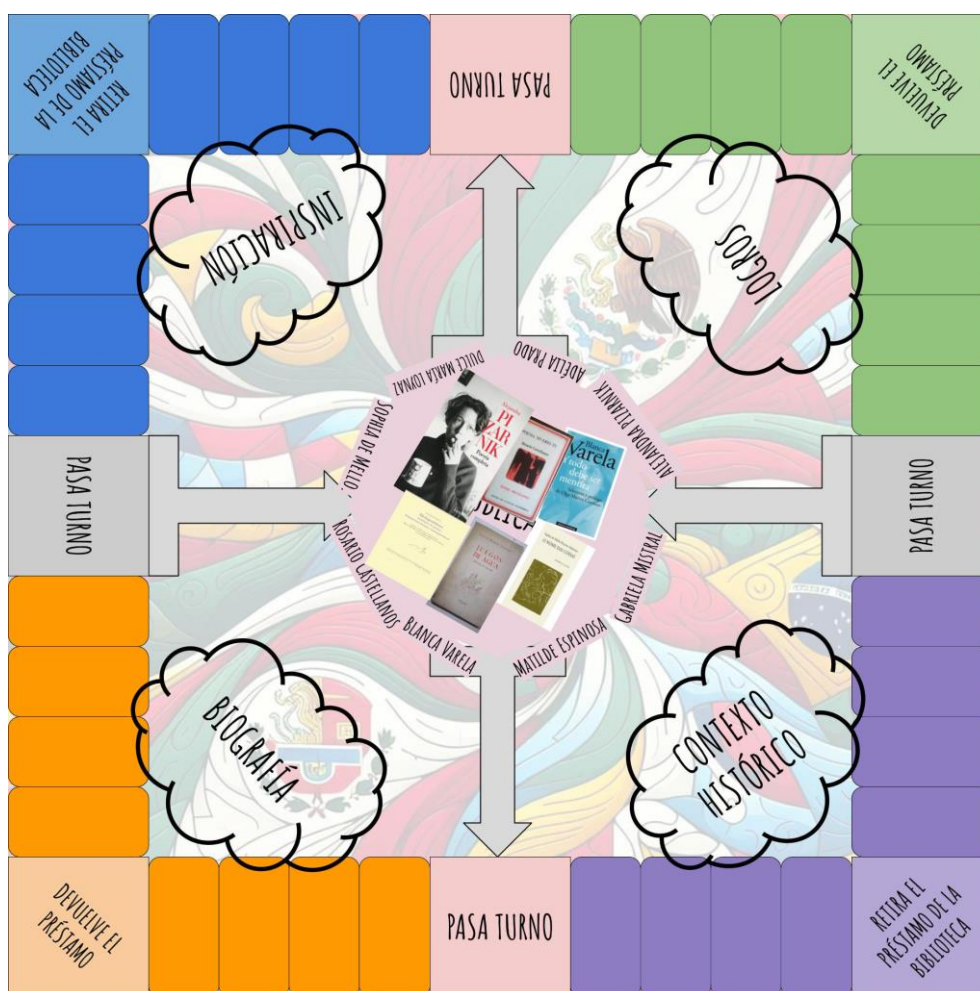
INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Objetivo:

Completar una biblioteca compuesta por 8 libros de autoras iberoamericanas respondiendo preguntas sobre biografía, logros literarios, fuentes de inspiración y contexto de los poemas.

Materials:

- Un tablero tipo Monopoly, sin principio ni final, con casillas de colores que se corresponden con la temática de las preguntas, casillas singulares ubicadas en los vértices del tablero (préstamo y devolución) y una casilla central donde se aloja la Biblioteca.



Disponible archivo en el apartado “Otros materiales”

- 40 tarjetas de las correspondientes autoras (5 por cada una de ellas). Las tarjetas tienen dos caras, por una tenemos el texto del poema, de la canción musicada por Paco Damas; por la otra, preguntas organizadas por colores: naranja para la biografía, verde para los logros literarios, azul para fuentes de inspiración y violeta para las referidas al contexto de los poemas.

LAS SINSONBRERO IBEROAMERICANAS

ADÉLIA PRADO / PACO DAMAS

AMOR VIOLETA

El amor me hierde debajo del brazo,
en un hueco entre las costillas.

Alcanza mi corazón por esta vía inclinada.

Pongo el amor en un mortero con ceniza
y granos morados y trituro. Lo macero,
hago de él un cataplasma
lo pongo sobre la herida.



LAS SINSONBRERO IBEROAMERICANAS

VIDA DE ADÉLIA PRADO

¿Dónde nació Adélia Prado?

a) Rio de Janeiro.
b) São Paulo.
c) Divinópolis, Minas Gerais.
d) Salvador de Bahia.

LOGROS LITERARIOS

¿Cuál de los siguientes premios literarios recibió Adélia Prado?

a) Premio Jabuti (varias veces).
b) Premio Cervantes.
c) Premio Nobel de Literatura.
d) Premio Pulitzer.

FUENTES DE INSPIRACIÓN

¿Cuál de las siguientes afirmaciones sobre las fuentes de inspiración de Adélia Prado es correcta?

a) Se inspiró principalmente en la literatura europea clásica.
b) Su poesía se basa exclusivamente en experiencias personales.
c) La vida cotidiana, la fe religiosa y la naturaleza son elementos recurrentes en su poesía.
d) No se inspiró en ninguna fuente en particular.

CONTEXTO DEL POEMA "AMOR VIOLETA"

¿Cuál es el contexto general de elaboración del poema "Amor Violeta" de Adélia Prado?

a) Fue escrito durante un viaje a Europa.
b) Es una obra de juventud, escrita antes de alcanzar la fama.
c) Forma parte de un período en el que la autora exploró temas relacionados con la madurez y la espiritualidad.
d) Fue escrito como un homenaje a un amor perdido.

En el apartado "Otros materiales" se encuentra disponible un juego de 8 cartas para imprimir y, asimismo un juego editable para elaboración de profesorado y/o alumnado.

- Dos dados de 6 caras.
- Fichas de juego para cada jugador o jugadora.
- 1 ficha de registro de lectura para cada jugador o jugadora.

DESARROLLO DEL JUEGO

- **Movimiento**

Cada jugador tira un dado de 6 caras y avanza en el tablero con el número de casillas indicado.

- **Color de la casilla**

El color de la casilla determina la categoría de la pregunta (Biografía, Logros literarios, Fuentes de inspiración y Contexto del poema).

- **Elegir autora**

Al caer en una casilla de colores, el jugador lanza los dos dados para determinar sobre qué autora se hará la pregunta, de acuerdo con el siguiente orden de puntuación:

2	Adélia Prado
3	Alejandra Pizarnik
4	Blanca Varela
5	Gabriela Mistral
6	Dulce María Loynaz
7	Matilde Espinosa
8	Rosario Castellanos
9	Sophia de Mello

Cuando los puntos obtenidos con los dados son 10, 11, o 12, el jugador o jugadora debe recitar en voz alta el poema de la primera carta del montón, pero no tiene posibilidad de anotar acierto en el registro de lectura.

- **Responder**

- El jugador responde a la pregunta correspondiente al color de la casilla en la que ha caído. La pregunta la formula el jugador que le precede en el turno. Asimismo este será el encargado del registro en el caso de que la respuesta sea correcta.
- Si no responde correctamente, no suma nada y pasa el turno al siguiente jugador.

- **Registro de lectura**

- Las anotaciones en el registro de lectura las llevará a efecto para cada jugador o jugadora aquel o aquella que le preceda en el turno.
- Cuando un jugador o jugadora ha completado con aciertos las cuatro preguntas que corresponden a una de las autoras, recoge de la biblioteca una de las tarjetas de esa autora y se considera que ha ganado un libro.

	BIOGRAFÍA	LOGROS	INSPIRACIÓN	CONTEXTO
Adélia Prado				
Alejandra Pizarnik				
Blanca Varela				
Gabriela Mistral				
Dulce María Loynaz				
Matilde Espinosa				
Rosario Castellanos				
Sophia de Mello				

- **Casillas especiales**

- En los cuatro vértices del tablero se situarán de forma alterna las casillas de “Saca un libro préstamo de la biblioteca” / “Devuelve el préstamo a la biblioteca”. Recoge una tarjeta/ la devuelve.
- En el caso de que el jugador haya caído en una casilla de “Devuelve el préstamo a la biblioteca” y no disponga de ninguna tarjeta para devolver, pierde un turno.

- **Completar la biblioteca**

Se completa la biblioteca cuando alguno de los jugadores o jugadoras ha recogido, al menos 6 libros/ tarjeta. Una vez completada la biblioteca se opta a la posibilidad de ganar el juego.

- **Ganar el juego**

- Completada la biblioteca, el jugador o jugadora tiene la opción de ganar el juego; para ello deberá contestar correctamente a una de las preguntas relacionada con la última autora de la que ha podido recoger su libro/tarjeta.
- El jugador o jugadora que le precede extraerá la pregunta de entre todas aquellas que forman parte del banco de preguntas que se habrá elaborado previamente. En el apartado de “Otros materiales” se dispone de un listado de 40 preguntas de ejemplo.
- En el caso de no dar una respuesta correcta, el jugador o jugadora deberá pasar un turno hasta poder optar, de nuevo, a ganar el juego.

ACTIVIDADES PREPARATORIAS PARA EL ALUMNADO

- Pon cara a las autoras.
- Lee los poemas que aquí se presentan, recita en voz alta.
- Amplía la mirada hacia otros poemas y obras de estas autoras.
- Recaba información sobre su biografía.

- Relaciona con un sistema de flechas el nombre de la autora con su imagen y el título de poema que escribe y al que Paco Damas le pone voz y música.

Haz *clic* sobre las imágenes y sabrás más sobre su biografía y su trayectoria literaria

AUTORAS	POEMAS	IMÁGENES DE AUTORAS
1. ALEJANDRA PIZARNIK	a. Canción: <i>Así Sea</i>	 A
2. SOPHIA DE MELLO	b. Canción: <i>Amor Violeta</i>	 B

3. GABRIELA MISTRAL	c. Canción: <i>Agonía fuera del muro</i>	 C
4. MATILDE ESPINOSA	d. Canción: <i>Palabras</i>	 D
5. ADÉLIA PRADO	e. Canción: <i>Un mundo más justo</i>	 E

6. BLANCA VARELA	f. Canción: <i>Besos</i>	 F
7. DULCE MARÍA LOYNAZ	g. Canción: <i>Si me quieres</i>	 G
8. ROSARIO CASTELLANOS	h. Canción: <i>Algo me pertenece</i>	 H

Solucionario de la actividad:

1-d-G	2-c-D	3-f-E	4-h-B	5-b-F	6-a-C	7- g-H	8-e-A
-------	-------	-------	-------	-------	-------	--------	-------

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN PARA EL ALUMNADO

- Diseña un nuevo tablero de juego.
- Elabora nuevas tarjetas de juego con nuevas preguntas y/o nuevas autoras. Utiliza las tarjetas editables que están disponibles en el apartado “Otros materiales”.
- Profundiza y amplía tus conocimientos sobre las autoras e incorpóralos con nuevas preguntas para el llamado “Test del ganador/ganadora”.
- Escribe un guion para producir un “biopic”, un “podcast”.
- Da difusión.

