



Experiencias basadas en juegos como  
herramienta didáctica para la enseñanza  
de la literatura infantil en la universidad  
(ID2019/141)

Araceli García Rodríguez  
Raquel Gómez Díaz



## Tabla de contenido

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES .....	2
INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN .....	4
OBJETIVOS .....	5
DESARROLLO.....	5
LÍNEA 1. Elaboración y aplicación de juegos serios ( <i>serious games</i> ) participativos para el aprendizaje de la LI. ....	5
EmotiLIJ .....	10
DibujaLIJ .....	12
AlfabetoLIJ.....	14
Palabra prohibida .....	17
Sin palabras .....	19
Cubiertas que hablan .....	21
¿De qué va este libro?.....	22
Me convierto en escritor/a .....	24
LÍNEA 2. DISEÑADORES DE JUEGOS.....	26
Cluedo: Charlie y la fábrica de Chocolate .....	27
¿Cuánto sabes de...? Roald Dahl .....	34
LÍNEA 3 Sesiones de juegos.....	36
EJECUCIÓN Y CRONOGRAMA DEL PROYECTO.....	39
DIFUSIÓN .....	39
EVALUACIÓN.....	40
FINANCIACIÓN .....	44
BIBLIOGRAFÍA .....	44
ANEXO I: Instrucciones de los juegos y hojas de puntuaciones	
ANEXO II: Encuestas	



## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Ejemplo de la ficha descriptiva del juego AlfabetoLIJ (1).....	7
Ilustración 2 Ejemplo de la ficha descriptiva del juego AlfabetoLIJ (2).....	8
Ilustración 3 Ejemplo de las instrucciones del juego AlfabetoLIJ MAL NUMERADA hay que numerar todas las ilustraciones .....	9
Ilustración 4 Plantillas para el seguimiento del juego AlfabetoLij .....	10
Ilustración 5 Plantilla para el seguimiento de la puntuación del juego EmotiLij .....	10
Ilustración 6 Ejemplos de juego EmotiLIJ (1).....	11
Ilustración 7 Ejemplos de juego EmotiLIJ (2).....	12
Ilustración 8 Ejemplo de EmotiliJ a través de la plataforma Studium.....	12
Ilustración 9 Ejemplos de juego DibujaLIJ (1).....	13
Ilustración 10 Ejemplos de juego DibujaLIJ (2).....	14
Ilustración 11 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría autores e ilustradores .....	15
Ilustración 12 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría títulos.....	16
Ilustración 13 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría películas basadas en libros.....	16
Ilustración 14 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría personajes .....	16
Ilustración 15 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría instituciones .....	17
Ilustración 16 Ejemplo del juego Palabra prohibida (1) .....	18
Ilustración 17 Ejemplo del juego Palabra prohibida (2) .....	19
Ilustración 18 Ejemplo del juego Sin palabras (1) .....	20
Ilustración 19 Ejemplo del juego Sin palabras (2) .....	20
Ilustración 20 Tarjeta de Cubiertas que hablan .....	22
Ilustración 21 Tarjeta de ¿De qué va este libro?.....	23
Ilustración 22. Plantilla de puntuación ¿De qué va este libro?.....	23
Ilustración 23 Materiales de Me convierto en escritor/a .....	25
Ilustración 24 Ejemplo de la actividad realizada por el equipo 1.....	25
Ilustración 25. Ejemplo de la actividad realizada por el equipo 2.....	26
Ilustración 26. Ejemplo de actividad individual realizada en el curso 2019-2020 .....	26



Ilustración 27 Tablero y salas del Cluedo .....	32
Ilustración 28 Ejemplos de ficha ¿Cuánto sabes de...?.....	35
Ilustración 29. Juego de lotería de Roald Dahl .....	36
Ilustración 30 Juegos comerciales utilizados en las clases .....	37
Ilustración 31 Valoración del grado de dificultad de los distintos juegos en el curso 2019-2020 .....	41
Ilustración 32 Valoración del grado de diversión con los distintos juegos en el curso 2019-2020 .....	41
Ilustración 33 Valoración del grado de aprendizaje con los distintos juegos en el curso 2019-2020.....	42
Ilustración 34 Valoración sobre el aprendizaje basado en juegos .....	42
Ilustración 35 Valoración del grado de dificultad de los distintos juegos en el curso 2020-2021 .....	43
Ilustración 36 Valoración del grado de aprendizaje con los distintos juegos en el curso 2020-2021 .....	43
Ilustración 37 Valoración del grado de diversión con los distintos juegos en el curso 2020-2021 .....	43



## INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El proyecto, *Experiencias basadas en juego como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad* (ID2019/141), está enmarcado dentro de las acciones de “Innovación en metodologías docentes para clases teóricas y prácticas. Proyectos dirigidos a la innovación en: las clases magistrales, estudios de casos prácticos, resolución de ejercicios y problemas, aprendizaje basado en problemas, aprendizaje por proyectos, aprendizaje cooperativo y clases prácticas”.

El proyecto fue concedido para el curso 2019-2020 pero al estar en proceso cuando se decretó el Estado de alarma por la COVID-19 y no poderse desarrollar por requerir la presencialidad de los estudiantes, y el manejo de materiales solo disponibles en el centro de trabajo, fue ampliado hasta el curso académico 2020-2021.

El grupo de trabajo estuvo formado por las profesoras Araceli García Rodríguez y Raquel Gómez Díaz, ambas del Departamento de Biblioteconomía y Documentación, que imparten docencia en el Grado de Información y Documentación, responsables de la creación de los contenidos y la elaboración de todos los materiales.

El punto de partida fue la necesidad de reformular la educación universitaria tradicional, basada en la transmisión de contenidos utilizando metodologías que se están aplicando con éxito en otros entornos educativos, pero también conseguir una mayor motivación de los estudiantes y responder a sus necesidades actuales.

La educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. Aunque los docentes busquen continuamente nuevos métodos de enseñanza, en gran medida las universidades enfrentan un importante reto para motivar a los estudiantes y hacer que desarrollen un compromiso con las asignaturas. Es en este contexto que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación (Contreras Espinosa y Eguía, 2016 p. 7).

El juego es un vehículo natural de aprendizaje, de adquisición de habilidades y competencias, ayuda a reforzar el conocimiento, aumenta la motivación y favorece el desarrollo integral del estudiante y puede ser utilizado también en la docencia universitaria. Por ello, este proyecto se ha basado en la aplicación del *Game-based learning (GBL)*, es decir, en la utilización del juego como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la asimilación o la evaluación de conocimientos (Gómez-Díaz y García Rodríguez, 2018) a través del diseño de juegos o la adaptación a un ámbito determinado, en este caso la literatura infantil (en adelante LI), de juegos ya existentes.



## OBJETIVOS

El proyecto planteó una serie de objetivos generales y otros relacionados con las tres líneas de trabajo que se describirán a continuación.

- Utilizar recursos didácticos diferentes y no habituales en las aulas universitarias.
- Comprobar si la utilización del aprendizaje basado en juegos mejora el rendimiento de los alumnos en las asignaturas implicadas.
- Favorecer la adquisición de conocimientos y competencias de una forma participativa, natural, divertida y motivadora y mejorar la actitud y el interés del alumnado en el proceso de enseñanza aprendizaje. (Línea 1)
- Favorecer la adquisición de competencias relacionadas con el trabajo en equipo y el aprendizaje cooperativo, es decir, aquel en el que los estudiantes trabajan juntos para aprovechar no solo su propio aprendizaje, sino también el de sus compañeros. (Línea 2)
- Aprender a diseñar juegos serios para su aplicación en el ámbito de las bibliotecas y la LI o lo que es lo mismo, que aprendan haciendo. (Línea 2)
- Favorecer el desarrollo social de los estudiantes a través de las sesiones de juegos en equipo. (Línea 3)
- Elaborar materiales útiles para los docentes universitarios, especialmente de Educación, Biblioteconomía y Filología.

5

## DESARROLLO

El proyecto se estructuró en tres líneas de trabajo con objetivos diferentes pero interrelacionadas entre sí.

### LÍNEA 1. Elaboración y aplicación de juegos serios (*serious games*) participativos para el aprendizaje de la LI.

Se crearon diferentes juegos basados en otros ya existentes adaptándolos a los contenidos de la materia clasificados en dos grandes categorías:

1. Juegos dirigidos a favorecer el conocimiento de la LI y valorar el conocimiento logrado por los alumnos a lo largo de toda la asignatura.



2. Juegos diseñados con el objetivo de fomentar su uso lúdico para actividades de animación a la lectura de LIJ en bibliotecas infantiles y juveniles.

Dentro de cada categoría se distinguió entre tres modalidades: *juegos de iniciación*, *complementarios de una unidad didáctica* y de *evaluación*, siempre partiendo de la idea de que todos los juegos pueden servir para evaluar en un momento determinado cualquier contenido de una unidad didáctica. El resultado final fue el diseño de 8 experiencias que se indican en la siguiente tabla.

Tabla 1 Tipos de juegos según el tipo de modalidad

Conocimiento de la LIJ	Modalidad
<b>EmotiLIJ</b>	Iniciación/Evaluación
<b>DibujaLIJ</b>	Iniciación/Evaluación
<b>AlfabetoLIJ</b>	Evaluación
<b>Palabra prohibida</b>	Iniciación/Evaluación
<b>Sin palabras</b>	Evaluación/Evaluación
<b>Cubiertas que hablan</b>	Complementario de unidad didáctica
<b>¿Y el título es...?</b>	Complementario de unidad didáctica
<b>Me convierto en escritor/a</b>	Complementario de unidad didáctica

6

Como uno de los objetivos era diseñar los materiales para que fueran utilizados por otros docentes, para cada uno de los juegos se crearon:

**Ficha descriptiva para uso personal del docente** (ilustración 1), con los siguientes elementos:

- Objetivos de aprendizaje
- Descripción
- Temporización
- Materiales
- Modalidad
- Instrucciones
- Evaluación



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

**Ficha de instrucciones** incorporando además la descripción general, jugadores y materiales <sup>1</sup>. (ilustración 2)

**Plantilla de puntuación** específica adaptada al sistema de evaluación de cada uno de los juegos. (ilustraciones 3 y 4)

Se crearon además ejemplos concretos de cada uno de los juegos para posteriormente poder aplicarlos directamente con los alumnos matriculados en la asignatura Bibliotecas Infantiles y Juveniles en los cursos 19-20 y 20-21.



EXPERIENCIAS BASADAS EN JUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA INFANTIL EN LA UNIVERSIDAD.

## ALFABETO LIJ

### 1. Objetivos de aprendizaje

Comprobar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en la asignatura de literatura infantil y juvenil.

### 2. Descripción

El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con los contenidos de la asignatura. Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*

Categoría: Conocimiento de la LIJ. EVALUACIÓN

### 3. Temporización

Este juego se realizará al final de la asignatura.

### 4. Materiales

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector

Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador

### 5. Modalidad

- Individual

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



*Ilustración 1 Ejemplo de la ficha descriptiva del juego AlfabetoLIJ (1)*

<sup>1</sup> Las instrucciones de todos los juegos pueden verse en el Anexo





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.



EXPERIENCIAS BASADAS EN JUEGOS COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA LA ENSEÑANZA DE LA LITERATURA INFANTIL EN LA UNIVERSIDAD.

#### 6. Instrucciones

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.
- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir "PasaLIJ" para que se pare el tiempo y pase la ronda al jugador siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.
- En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que haya obtenido menos respuestas erróneas.

#### 7. Evaluación

La evaluación se realizará a través de los propios resultados del juego con tres tipos de niveles de aprendizaje. Nivel 3 (25 a 27 respuestas correctas) Nivel 2 (15 a 24) y Nivel 1 (menos de 14)  
Se considera que se han conseguido los objetivos de la asignatura si al menos el 50% de los estudiantes están en el nivel 2.

8

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



*Ilustración 2 Ejemplo de la ficha descriptiva del juego AlfabetoLIJ (2)*

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.



## ALFABETOLIJ



**DESCRIPCIÓN**

El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con los contenidos de la asignatura. Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*

**JUGADORES**

Juego individual.

**MATERIALES**

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador

**INSTRUCCIONES**

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.
- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir "PasaLJ" para que se pare el tiempo y pase la ronda al jugador siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.

En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que haya obtenido menos respuestas erróneas.

Proyecto Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

Araceli García Rodríguez y Raquel Gómez Díaz



9

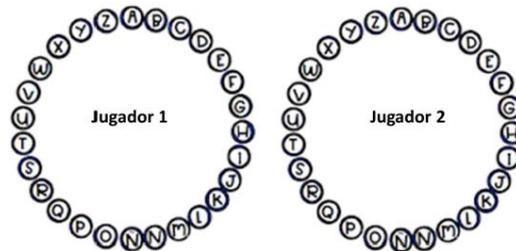
*Ilustración 3 Ejemplo de las instrucciones del juego AlfabetoLIJ MAL NUMERADA hay que numerar todas las ilustraciones*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.



### ALFABETO LIJ



Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



*Ilustración 4 Plantillas para el seguimiento del juego AlfabetoLij*



### EMOTILIJ

10

	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4	JUGADOR 5
Ronda 1					
Ronda 2					
Ronda 3					
Ronda 4					
SUMA TOTAL					

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



*Ilustración 5 Plantilla para el seguimiento de la puntuación del juego EmotiLij*

Dentro de esta línea de trabajo, se desarrollaron 8 juegos que se describen a continuación.

#### **EmotiLij**

**Objetivos de aprendizaje:** Valorar e identificar los conocimientos de LI de los estudiantes.





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

**Descripción:** El juego consiste en adivinar el título de un libro y su autor a través de los emoticonos.

**Categoría:** Conocimiento de la LI. Iniciación/Evaluación.

**Temporización:** Inicio/final de la asignatura.

### Materiales

- 20 tarjetas con la imagen del título con emoticonos en formato digital
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación

**Modalidad:** Individual.

### Instrucciones

- Se proyecta cada título con emoticonos en la pantalla.
- El primero que diga el título gana un punto, si sabe el autor, se suma un punto extra.
  - Se puede realizar también a través de un foro o chat de una plataforma educativa, por ejemplo Studium con otras aplicaciones como *Kahoot*.

11

**Evaluación:** Para comprobar si los estudiantes han aumentado sus conocimientos sobre la materia, al finalizar la asignatura se realizará otro juego similar con obras y autores estudiados en la asignatura a lo largo del curso.

En las siguientes imágenes se pueden ver ejemplos de tarjetas de este juego.

EMOTILIJ



SOLUCIÓN

*La ratita presumida*

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

*Ilustración 6 Ejemplos de juego EmotILIJ (1)*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## EMOTILIJ



SOLUCIÓN

*Charlie y la fábrica de la Chocolate*

Roald Dahl



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 7 Ejemplos de juego EmotILIJ (2)*

Comienza el juego, adivina adivinanza  
de MARIÁARACELI GARCÍA RODRÍGUEZ - domingo, 16 de febrero de 2020, 12:04

Buenos días

Aunque el foro para jugar con el título con emoticonos empieza mañana, os subo un aperitivo, el título elegido por vuestra compañera Eva estudiante Erasmus. Ella todavía no tiene acceso a Studium y no lo puede hacer directamente.

"Los 🧑‍🎓 🧑‍🏭 🍫 🍭 de 📧 📧 "

A JUGAR.....!!!!!!

Permalink | Editar | Borrar | Responder

Re: Comienza el juego, adivina adivinanza  
de DANIELA ESMERALDA NIACATO CHUQUISALA - lunes, 17 de febrero de 2020, 12:44

Puede ser, ¿Los escritores de cartas? :)

Permalink | Mostrar mensaje anterior | Editar | Dividir | Borrar | Responder

◀ Mi libro es... María Salomé Moreno Pacheco ▶

12

*Ilustración 8 Ejemplo de Emotilij a través de la plataforma Studium*

## DibujaLIJ

### Objetivos de aprendizaje

- Conocer e identificar autores, personajes y títulos de LI.
- Saber describir títulos y personajes a través de la imagen.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

**Descripción:** El juego consiste en adivinar el título de un libro y un personaje a través de la imagen.

**Categoría:** Conocimiento de la LI. Iniciación/Evaluación.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartidos los contenidos relacionados con la historia de la literatura para niños y jóvenes.

**Materiales:**

- Tarjetas con la imagen de la cubierta del libro y el listado de palabras prohibidas.
- Reloj para controlar el tiempo.
- Pizarra física o digital.
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación.

**Modalidad:** Grupal. Máximo tres equipos de cuatro jugadores.

**Instrucciones:**

- Un jugador será el encargado de dibujar el título y/o el personaje para que los miembros de su equipo adivinen.
- Cada ronda tendrá un tiempo máximo de 1 minuto.
- Todos los miembros del equipo deberán participar utilizando como mínimo dos tarjetas (una de título y otra de personaje).
- Cada título o personaje adivinado sumará 1 punto.
- Si el equipo adivina dentro del tiempo podrá elegir otra tarjeta. Si falla pasará el turno al siguiente grupo.

**Evaluación:** Para comprobar que se han conseguido los objetivos del juego pasado un tiempo el docente realizará un test que permita comprobar los conocimientos aprendidos. Para hacer el test se utilizará la herramienta *Google For*.

13

DIBUJALIJ



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141).

*Ilustración 9 Ejemplos de juego DibujaLIJ (1)*

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021

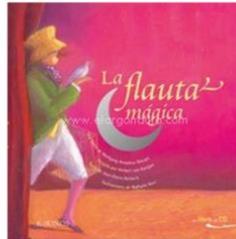
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

DIBUJALIJ



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 10 Ejemplos de juego DibujaLIJ (2)*

### **AlfabetoLIJ**

**Objetivos de aprendizaje:** Comprobar los conocimientos adquiridos por los estudiantes en la asignatura de LI.

**Descripción:** El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con los contenidos de la asignatura. Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*.

**Categoría:** Conocimiento de la LI. Evaluación.

**Temporización:** Este juego se realizará al final de la asignatura.

#### **Materiales:**

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo.
- Proyector.

Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador.

**Modalidad:** Individual

#### **Instrucciones:**

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir “PasaLIJ” para que se pare el tiempo y pase la ronda al siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.
- En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que tenga menos respuestas erróneas.

**Evaluación:** La evaluación se realizará a través de los propios resultados del juego con tres tipos de niveles de aprendizaje. Nivel 3 (25 a 27 respuestas correctas) Nivel 2 (15 a 24) y Nivel 1 (menos de 14).

Se considera que se han conseguido los objetivos de la asignatura si al menos el 50% de los estudiantes están en el nivel 2.

A continuación se muestran algunas de las imágenes de las fichas del juego AlfabetoLIJ.

## ALFABETOLIJ

Empieza por E



Nombre propio de  
la autora de  
Manolito Gafotas

ELVIRA LINDO

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)



*Ilustración 11 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría autores e ilustradores*





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## ALFABETOLIJ

Empieza por F



Personaje creado por Juan Muñoz Martín que vive en un convento junto a otros frailes



Fray Perico

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

*Ilustración 12 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría títulos*

## ALFABETOLIJ

Empieza por M



Título en español de la película basada en el libro de Roald Dahl el Gran Gigante Bonachón



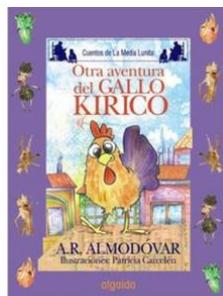
Mi amigo el gigante

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

*Ilustración 13 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría películas basadas en libros*

## ALFABETOLIJ

Empieza por K



Nombre de un famoso gallo protagonista de un cuento infantil



EL GALLO KIRIKO

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

*Ilustración 14 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría personajes*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## ALFABETOLIJ

Empieza por I



Nombre de la organización internacional creada en 1953 por Jella Lepman para promover el entendimiento internacional a través de los libros para niños



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 15 AlfabetoLIJ. Pregunta de la categoría instituciones*

### **Palabra prohibida**

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Conocer e identificar autores y títulos de LI.
- Saber describir títulos de libros infantiles sin recurrir a palabras fáciles.

**Descripción:** El juego consiste en adivinar el título de un libro y/o su autor/a sin utilizar determinadas palabras.

**Categoría:** Conocimiento de la LI. Iniciación/Evaluación.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartidos los contenidos relacionados con la historia de la literatura para niños y jóvenes.

**Materiales:** Tarjetas con la imagen de la cubierta del libro y el listado de palabras prohibidas.

- Reloj para controlar el tiempo.
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación.

**Modalidad:** Grupal. Máximo tres equipos de cuatro jugadores.

#### **Instrucciones:**

- Un jugador será el encargado de dar las pistas para que los miembros de su equipo adivinen el título del libro evitando utilizar cualquiera de las palabras prohibidas.
- Cada ronda tendrá un tiempo máximo de 1 minuto para dar las pistas con las que el resto de los miembros del equipo tendrá que adivinar el título.

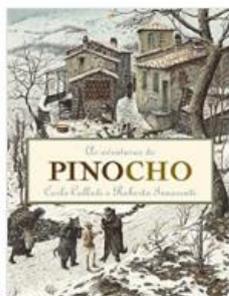


Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- Todos los miembros del equipo deberán participar utilizando como mínimo dos tarjetas.
- Cada título adivinado sumará 1 punto.
- Si adivina el autor/a anotará 1 punto más.
- Si un equipo adivina dentro del tiempo podrá elegir otra tarjeta. Si falla pasará el turno al siguiente grupo.
- No se puede utilizar ninguna de las palabras prohibidas ni términos derivados. Por ejemplo, si el título es “La casita de chocolate” y la palabra prohibida es casita no se puede decir “casa”. No se pueden hacer gestos. Por ejemplo, si el libro es “Pinocho” y la palabra prohibida es nariz, no se podrá tocar la nariz. No se pueden utilizar onomatopeyas ni ruidos o cualquier otro sonido. No se pueden dar iniciales ni abreviaturas si las palabras que representan están incluidas en la tarjeta.

**Evaluación:** Para comprobar que se han conseguido los objetivos del juego pasado un tiempo el docente realizará un test que permita comprobar los conocimientos aprendidos. Algunos ejemplos de las fichas de este juego pueden verse a continuación.

## PALABRA PROHIBIDA



Pinocho  
Nariz  
Mentiras  
Muñeco  
Madera  
Gepetto  
Carlo Collodi



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 16 Ejemplo del juego Palabra prohibida (1)*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## PALABRA PROHIBIDA



Pirata  
Valentía, valiente...  
Parche  
Barco  
Calavera  
Pata de palo  
Tesoro



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

Ilustración 17 Ejemplo del juego Palabra prohibida (2)

### *Sin palabras*

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Conocer e identificar autores y títulos de LI.
- Saber describir títulos y autores a través de la mímica y la expresión corporal.

**Descripción:** El juego consiste en adivinar el título de un libro y/o su autor/a través de la mímica y la expresión corporal.

**Categoría:** Conocimiento de la LI Iniciación/Evaluación.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartidos los contenidos relacionados con la historia de la literatura para niños y jóvenes.

#### **Materiales**

- Tarjetas con la imagen de la cubierta del libro.
- Reloj para controlar el tiempo.
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación.

**Modalidad:** Grupal. Máximo tres equipos de cuatro jugadores.

#### **Instrucciones:**

- Un jugador será el encargado de dar las pistas para que los miembros de su equipo adivinen el título del libro a través de la mímica.
- Cada ronda tendrá un tiempo máximo de 1 minuto para dar las pistas con las que el resto de los miembros del equipo tendrán que adivinar el título.



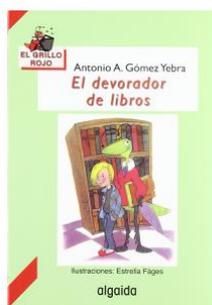
Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- Todos los miembros del equipo deberán participar utilizando como mínimo dos tarjetas.
- Cada título adivinado sumará 1 punto.
- Si adivina el autor/a anotará 1 punto más.
- Si un equipo adivina dentro del tiempo podrá elegir otra tarjeta. Si falla pasará el turno al siguiente grupo.

**Evaluación:** Para comprobar que se han conseguido los objetivos del juego pasado un tiempo el docente realizará un test que permita comprobar los conocimientos aprendidos.

Se muestran a continuación algunos ejemplos de tarjetas.

### SIN PALABRAS



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 18 Ejemplo del juego Sin palabras (1)*

### SIN PALABRAS



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

*Ilustración 19 Ejemplo del juego Sin palabras (2)*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

### ***Cubiertas que hablan***

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Comprobar la importancia del título en un libro infantil
- Fomentar la creatividad
- Realizar una aproximación lúdica a la creación literaria

**Descripción:** A través de cubiertas de libros infantiles actuales suministrados por el/la docente, los participantes deberán proponer una historia con las imágenes que les sugiera la cubierta. La historia debe incluir planteamiento, y nudo y desenlace en un máximo de 200 palabras.

**Categoría:** Animación. Complemento de unidad didáctica.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartida la unidad didáctica relacionada con la animación a la lectura.

**Materiales:** Cubiertas de libros cuyas ilustraciones permitan describir una historia. Es recomendable combinar cubiertas en las que se mantenga el título y otras en las que solo aparezca la imagen.

**Modalidad:** Individual.

#### **Instrucciones:**

- El profesor/a suministrará a los estudiantes copias de las cubiertas de tres libros. En uno de ellos se mantendrá el título y en los otros dos solo la imagen.
- Los estudiantes dispondrán de 45 minutos para desarrollar una historia con los datos ofrecidos por el título y/o las imágenes. Se deberá incluir el título (siempre que no aparezca en la cubierta), el nombre de los personajes, el planteamiento, nudo y desenlace.
- Cada alumno/a contará a sus compañeros la historia creada.

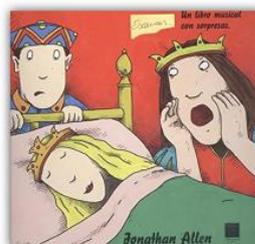
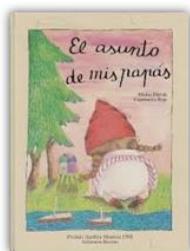
**Evaluación:** La evaluación será doble. Por una parte, el profesor/a asignará una calificación de 0 a 5 teniendo en cuenta la creatividad, la calidad de la redacción y la exposición. Por otro lado, los alumnos dispondrán de una plantilla en la que valorarán del 0 a 5 las historias del resto de sus compañeros.

**Recompensa.** El ganador recibirá como recompensa un ejemplar de alguno de los títulos utilizados para el juego.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## CUBIERTAS QUE HABLAN



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

Ilustración 20 Tarjeta de Cubiertas que hablan

### ¿De qué va este libro?

#### Objetivos de aprendizaje:

- Comprobar la importancia del título en un libro infantil
- Fomentar la creatividad
- Aproximación lúdica a la creación literaria

**Descripción:** A través de un listado de títulos de libros infantiles y juveniles tanto clásicos como actuales, los estudiantes deberán indicar brevemente el contenido aproximado de la historia.

**Categoría:** Animación. Complemento de unidad didáctica.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartida la unidad didáctica relacionada con los criterios de selección de contenidos.

**Materiales:** Listado de títulos

**Modalidad:** Individual.

#### Instrucciones:

- El profesor/a suministrará a los estudiantes un listado con 10 títulos de libros en los que se incluirán títulos temáticos, intrigantes, con juegos de palabras, divertidos, con subtítulo, metafóricos y rimados.
- Los estudiantes dispondrán de 45 minutos para indicar el argumento principal de la historia todos los incluidos en el listado.
- Cada alumno/a expondrá a sus compañeros la propuesta.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- El docente indicará el argumento real de cada título y leerá en voz alta un fragmento breve del título.

**Evaluación:** Cada alumno indicará en la plantilla si se ha aproximado NADA, POCO, BASTANTE.

A continuación se muestra un ejemplo de listado de libros y la plantilla de evaluación.

### ¿DE QUÉ VA ESTE LIBRO?



TÍTULO	TIPO
<i>La pequeña oruga glotona</i>	Descriptivo
<i>La hija de Hitler</i>	Intrigante
<i>El verdadero final de la Bella Durmiente</i>	Intrigante
<i>Agu Trot</i>	Juegos de palabras
<i>Un culete independiente</i>	Divertido
<i>Todo doble o...como divorciarse con buen humo</i>	Con subtítulo
<i>Cuanto Hitler robó el conejo rosa</i>	Metafórico
<i>La tierra del sol y la luna</i>	Metafórico
<i>La amiga más amiga de la hormiga Miga</i>	Rimado
<i>Un buen rato con cada plato</i>	Rimado

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141) 

Ilustración 21 Tarjeta de ¿De qué va este libro?

23

	 Nada	 Algo	 Bastante
<b>Título 1</b>			
<b>Título 2</b>			
<b>Título 3</b>			
<b>Título 4</b>			
<b>Título 5</b>			
<b>Título 6</b>			
<b>Título 7</b>			
<b>Título 8</b>			
<b>Título 9</b>			
<b>Título 10</b>			

Ilustración 22. Plantilla de puntuación ¿De qué va este libro?



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

### ***Me convierto en escritor/a***

#### **Objetivos de aprendizaje:**

- Aprender a leer e interpretar las imágenes como parte esencial de la LI.
- Fomentar la creatividad.
- Aproximación lúdica a la creación literaria asumiendo en rol de un escritor/a de cuentos.

**Descripción:** Creación de una historia grupal a partir de las ilustraciones de un libro de imágenes.

**Categoría:** Animación. Complemento de unidad didáctica.

**Temporización:** Se recomienda realizar este juego una vez impartida la unidad didáctica relacionada con la animación y promoción de la lectura.

**Materiales:** Imágenes del libro sin texto.

**Modalidad:** Grupal.

#### **Instrucciones:**

- Se ofrecerá a los estudiantes todas las páginas sin texto de un libro de imágenes (20-25 ilustraciones). Solo se utilizarán las imágenes con fines docentes.
- Los alumnos en grupos de hasta 8 personas deberán ir incluyendo el texto de cada ilustración para crear una historia común.
- Un portavoz de cada grupo leerá la historia y finalmente el profesor/a leerá el libro original.

**Evaluación:** El profesor valorará la coherencia de la historia en relación con las imágenes, la adecuación del vocabulario a la edad y la creatividad y asignará una calificación. Por otro lado, los estudiantes decidirán por votación el ganador o ganadora que recibirá un ejemplar original del álbum elegido.

24



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

### ME CONVIERTO EN ESCRITOR/A



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

Ilustración 23 Materiales de Me convierto en escritor/a

### ME CONVIERTO EN ESCRITOR/A



*Texto original de*

*Basado en las ilustraciones de Babette Cole*



Lo malo de Mami sin los sentimientos que se pone...

Érase una vez hace mucho tiempo... bueno en realidad esta historia sucedió la semana pasada así que olvidemos lo de érase una vez.

Lunes 8,30 de la mañana, nuestro protagonista, Benjamin, se prepara para ir al colegio, **como cualquier otro niño**.

Su madre se arregla para acompañarle, **como cualquier otra madre**.

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)

Ilustración 24 Ejemplo de la actividad realizada por el equipo 1





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

### ME CONVIERTO EN ESCRITOR/A



Mi mamá es rara  
Mi mamá es una bruja  
La escuela de las brujas

Una historia basada en la obra de Babette Cole, adaptada por



Siempre me he preguntado si mi mamá es realmente mi mamá

Me llamo Martín y soy hijo de una bruja, sí sí, de una bruja, pero no una bruja cualquiera

Érase una vez una bruja que se llamaba Grinchy y tenía un hijo que se llamaba Fonsy. Grinchy le dijo a su hijo, voy a ponerte guapa, hoy tengo una cita. Hace una hora que te estás poniendo guapa le dijo



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)



Ilustración 25. Ejemplo de la actividad realizada por el equipo 2

### ME CONVIERTO EN ESCRITOR/A



La bruja Fauna, es muy preciosa, le encanta maquillarse frente a su espejo fantástico mientras su ratián Antón la observa.

VAMOS MAMÁ, LLEGAMOS TARDE AL PRIMER DIA DE COLE! - Dice Juanjo cansado de esperar

No te preocupes Juanjo, Coged la escoba y llegaremos en un santiamén - Le dice Fauna a Juanjo tranquilamente mientras se aplica su pintalabios favorito color cereza.



Mi mamá es una bruja.  
¡Una de las de verdad!  
Yo también me quedé muy sorprendido cuando me lo contó...  
Eso explicaba sus sombreros raros, sus mascotas... ¡hasta sus pendientes!



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (ID2019/141)



Ilustración 26. Ejemplo de actividad individual realizada en el curso 2019-2020

## LÍNEA 2. DISEÑADORES DE JUEGOS

La segunda línea de trabajo consistió en que los estudiantes asumieran el rol de diseñadores de juegos. El objetivo en este caso era, cederles el protagonismo, favorecer las competencias de trabajo en equipo y aprendizaje cooperativo, así como aprender haciendo, diseñando juegos relacionados con la LI para su aplicación en bibliotecas infantiles y juveniles.

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





Con el fin de vincular esta actividad con los proyectos de innovación Universo Roald Dahl I y II (<http://universoroaldahl.usal.es/>), desarrollado durante los cursos 2015-2016, <http://hdl.handle.net/10366/130323>) y 2016-2017 (<http://hdl.handle.net/10366/135406>)), se seleccionó como temática común dicho autor. El juego fue creado y desarrollado por todos los alumnos del aula en el curso 19-20 con el siguiente resultado.

### **Cluedo: Charlie y la fábrica de Chocolate**

Adaptación de un juego de mesa existente sobre Roald Dahl o alguna de sus obras. En este caso los estudiantes seleccionaron el conocido juego de El CLUEDO. La actividad supuso el diseño de:

- Tablero de juego
- Otros elementos necesarios (dados, reloj, etc.)
- Instrucciones

**Descripción:** Para ganar este juego, deberás averiguar quién ha asesinado al heredero de la fábrica de Chocolate, dónde y qué ha utilizado para matarle. El primero que lo averigüe correctamente, será el ganador.

**Contiene:** Este *Cluedo* contiene: un tablero de juego, 6 peones de personaje, 6 armas, 6 cartas de sospechosos, 6 cartas de armas, 9 cartas de localizaciones, 20 cartas de preguntas, un sobre cerrado, 2 dados, 1 archivo del caso, hojas de notas de detective y el cuadernillo de reglas.

**Modalidad:** individual (máximo 6 jugadores).

#### **Instrucciones:**

- Cada jugador escoge un peón de personaje y lo coloca en la casilla de SALIDA. (Si hay menos de 6 jugadores, también se colocan en la casilla de salida puesto que pueden aparecer en las hipótesis).
- Se colocan las armas en las distintas salas.
- Se coloca el sobre cerrado vacío en medio del tablero.
- Se agrupan los tres tipos de cartas en diferentes mazos, uno para los personajes, otro para las armas y otro para las salas. Se barajan de forma independiente y sin que nadie mire, se coge una carta de cada uno para introducirlas en el sobre. Esa será la solución del caso.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- Se barajan el resto de las cartas y se reparte boca abajo a cada uno de los jugadores. Las cartas que reciba cada jugador le indicarán que lo que tiene no está relacionado con el crimen.
- Cada jugador coge una hoja de notas de detective, en la que puede ir tomando notas a medida que avanza el juego y va descartando posibilidades

**Empieza el juego:** Empieza el participante que mayor puntuación obtenga con los dados y continuará el que esté situado a su izquierda.

**Cómo moverse por el tablero:** Para moverse por el tablero, se tiran los dados y el peón avanza en función del número que marquen.

Se pueden mover de forma horizontal y vertical, hacia delante y atrás, pero nunca en diagonal. Se puede cambiar de dirección las veces que se quiera, pero no se puede caer en la misma casilla en un mismo turno.

No se puede pasar ni quedarse en una casilla que ya está ocupada por otro personaje.

**Pasadizos secretos:** Las salas que se encuentran en las esquinas opuestas están conectadas a través de pasadizos secretos. Si en tu turno, el jugador está en una de ellas, puede utilizar el pasadizo como un movimiento más de tu tirada. Ese pasadizo está marcado por un cuadrado de color amarillo.

**Lanzar hipótesis:** Cuando se entra en una sala el jugador que formular una hipótesis, intentando descifrar, mediante descarte, que tres cartas están en el interior del sobre cerrado.

Para hacer la hipótesis, es necesario mover a un sospechoso y un arma a la sala en la que está el jugador que tiene el turno indicando qué paso en la sala, con qué arma y qué persona lo realizó.

Antes de lanzar la hipótesis, será necesario responder correctamente una de las preguntas al azar realizada por el jugador situado a la derecha. Si la respuesta es correcta se puede plantear la hipótesis y si es incorrecta el turno pasa al siguiente jugador. Las preguntas están relacionadas tanto con el libro de Charlie y la fábrica de chocolate, como con Boy, sobre la vida de Roald Dahl, títulos que todos los alumnos y alumnas deberá leer para poder jugar.

Para demostrar si una hipótesis es verdadera o falsa, el jugador deberá mostrar si una de sus cartas es la que ha mencionado con tres opciones:

- Si el jugador tiene una de las cartas mencionadas, deberá enseñársela sólo al que ha planteado la hipótesis y termina su turno.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

- Si el jugador tiene más de una carta de las mencionada, deberá enseñar una de ellas al que ha planteado la hipótesis y termina su turno.
- Si el Jugador no tiene ninguna de las cartas mencionadas, la opción de demostrar que la hipótesis es falsa pasa al siguiente jugador situado a la izquierda. Se seguirá pasando hacia el jugador de la izquierda hasta que pueda mostrarse una de las cartas mencionadas.

Si nadie es capaz de demostrar que su hipótesis es falsa se puede finalizar el turno o hacer una acusación.

**Lanzar acusaciones:** Cuando un jugador crea saber qué tres cartas están dentro del sobre, puede, durante tu turno, realizar una acusación y nombrar los tres elementos que, lugar, arma y autor. El peón debe estar en la localización que se nombre en la acusación.

*“Acuso al (sospechoso) de cometer asesinato en (localización) con el (arma)”.*

El jugador que ha lanzado la acusación comprueba el sobre inicial y si una de las cartas no está dentro del sobre, la acusación es incorrecta. Sin que nadie las vea, se vuelven a meter las cartas en el sobre.

No se pueden hacer más movimientos, ni hipótesis ni acusaciones en lo que quede de partida, pero se puede continuar intentando demostrar que las hipótesis de los otros jugadores son falsas, enseñando las cartas cuando pregunten.

Si la acusación es correcta y las tres cartas están en el sobre del caso cerrado, el caso queda resuelto y el jugador que lo haya hecho gana la partida.

## PERSONAJES

**Charlie Bucket.** Fue el último en conseguir el ticket dorado, pero demostró ser el único humilde de los participantes, tanto que Willy Wonka decidió cederle la fábrica. Pero *¿podría ser sospechoso de un asesinato?*



**Willy Wonka.** El excéntrico y misterioso dueño de la fábrica, cerró durante muchos años hasta que se dio cuenta de que necesitaba un heredero y volvió a abrirla. Pero *¿seguro que ese era el motivo?*





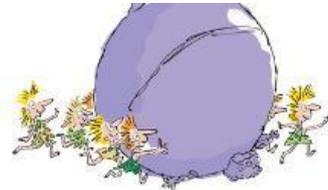
**Augustus Gloop.** El glotón de Augustus demostró su mal comportamiento en la fábrica, motivo por el que acabó en el río de chocolate. No se volvió a saber de él *¿tendría motivos para realizar un crimen?*



**Veruca Salt.** Desde su entrada en la fábrica, se pudo ver lo avariciosa y caprichosa que era. Por lo demás parece inofensiva, pero *¿y si lo hizo ella?*



**Violet Beauregarde.** La visitante más competitiva, tanto es así que obtuvo el récord de comer chicle mascándolo durante tres meses. *¿Pudo su ansia de ganar ser el móvil de un crimen?*



**Mike Teavee.** Obsesionado con ver la televisión, tiene un odio extremo hacia el chocolate. *¿Por qué iría a una Fábrica de Chocolate no le gusta?*



30

## ARMAS

**Tableta envenenada.** Una tableta de chocolate Wonka que está de muerte. Alguien debió echarle un ingrediente en mal estado y ahora este dulce puede ser fatal.



**Bastón de Willy Wonka.** ¿Qué hace el bastón del señor Wonka aquí? Estaba cerca de la escena del crimen. Resulta bastante sospechoso...



**Ardilla.** Una de las ardillas se escapó de la sala de las nueces y ha atacado a uno de los visitantes. Pero ¿por qué lo haría?



**Chicle.** La mitad del chicle de arándanos ha desaparecido misteriosamente el día en que se produjo el asesinato.



¿Podría haberse utilizado para cometer el crimen?



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

**Mando a distancia.** Hemos encontrado también el mando de la sala de televisión. Resultaría extraño usarlo como arma, pero no debemos descartar ninguna posibilidad



**Tubo succionador.** Este tubo gigantesco localizado en el lago de chocolate ayuda a los *Oompa Loompas* a extraer el chocolate, necesario para preparar sus famosos dulces. Sin embargo, esta máquina parece peligrosa. ¿Y si el asesino fuera lo suficientemente capaz de utilizarla para sus perversos fines?



## SALAS

- Casa de Charlie
- Sala de intervenciones
- Recinto de chocolate
- Sala de pruebas
- Cuarto de nueces
- Sala de marionetas
- Sala de la televisión
- Ascensor de cristal
- Sección de fresas



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.



Ilustración 27 Tablero y salas del Cluedo

32

## PREGUNTAS

Las preguntas se dividieron en dos categorías, las relacionadas con el libro *Charlie y la fábrica de Chocolate* y preguntas sobre *Boy. Relatos de Infancia*.

*Charlie y la fábrica de chocolate:*

1. ¿Qué niño fue el primero en encontrar uno de los billetes dorados? **August Gloop.**
2. ¿Qué le regalaban a Charlie todos los años por su cumpleaños? **Una chocolatina de Wonka que le duraba casi un mes.**



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

3. ¿Cuándo tenía que ir Charlie y los demás niños a la fábrica? ***El día 1 de febrero a las 10h.***
4. ¿Quiénes eran los obreros de la fábrica? ***Los Oompa-Loompas.***
5. ¿Qué pasaba con el caramelo que estaba fabricando el señor Wonka? ***Que era eterno, porque nunca se hacía pequeño ni desaparecía su sabor.***
6. ¿Qué le pasó a Violet cuando se comió la tableta de chicle? ***Que se transformó en un arándano gigante.***
7. ¿Qué le pasó a Mike Tevé cuando quiso aparecer por la televisión? ***Que se volvió diminuto.***
8. ¿Qué les pasó a Charlie y a su abuelo Joe cuando se quedaron a solas con el señor Wonka? ***Que se montaron en el ascensor de cristal y salieron despedidos fuera de la fábrica***
9. ¿Qué pasó, al final, con Charlie y su familia? ***Que el señor Wonka le regaló la fábrica a Charlie y toda su familia podría vivir allí.***

Boy:

1. ¿Cómo se llamaban los padres de Roald Dahl? ***Harald y Sofie***
2. ¿Con qué edad empieza su pasión por las chucherías? ***9 años***
3. ¿Cómo se llamaba la dueña de la confitería en Llandaff? ***Señora Pratchett***
4. ¿Con cuántos amigos iba Ronald Dahl a la confitería de la señora Pratchett? ***Con 4***
5. ¿Cuáles son las chucherías favoritas de Ronald Dahl? ***Los sorbetes y los cordones de regaliz.***
6. ¿Cuánto era la asignación semanal que le daban a Ronald para comprar chucherías? ***6 peniques***
7. ¿Cómo se llamaba el primer internado al que asistió Ronald Dahl? ***St. Peter's***
8. ¿Qué solían llevar los niños en su cajón particular? ***Golosinas, tabletas de chocolate, fruta, bizcocho casero y diferentes tesoros***
9. ¿Cómo se llamaba la gran fábrica de chocolate que obsequiaba a los niños con chocolate en el internado de Repton? ***Cadbury***
10. ¿Cómo se le ocurrió la idea de Charlie y la Fábrica de Chocolate? ***Debido a que la empresa Cadbury les hacía probar un sin fin de chocolate para que estos lo puntuaran con un fin comercial***

33





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

**11. Cuando Roald trabajaba en la empresa Shell, ¿cuál era el destino que deseaba ir? *África Oriental***

***¿Cuánto sabes de...? Roald Dahl***

Utilizando como base la ficha del juego anteriormente creado *AlfabetoLII*, los estudiantes en equipos de cuatro personas crearon otro similar *¿Cuánto sabes de Roald Dahl?*

Se desarrolló una sesión informativa para explicarles las instrucciones y los objetivos del juego y a través de diferentes fuentes<sup>2</sup>. A continuación, los estudiantes realizaron una labor de búsqueda e investigación documental sobre la vida y obra del autor, pero también leyeron algunas de sus obras para crear las preguntas y las correspondientes respuestas. En las siguientes imágenes pueden verse algunas de las fichas realizadas.

---

<sup>2</sup> Universo Roald Dahl <http://universoroaldahl.usal.es/> Loqueleo <https://www.loqueleo.com/es/autores/roald-dahl> Web oficial <https://www.roalddahl.com/>





# Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

## CUANTO SABES DE...

Empieza por I



Nombre del País en el que se desarrolla el libro de "Las Brujas"

Inglaterra

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por F



Apellido de su gran amigo, creador del personaje de James Bond

Ian Fleming

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por H



Apellido de la maestra preferida de Matilda

Honey

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por L



Editorial española que publica todas las obras de Roald Dahl en español

Loqueleo

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por N



Apellido de la famosa actriz primera mujer de Roald Dahl

Neal

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por O



Personajes que trabajan en la fábrica Willy Wonka

Oompa Loompas

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Empieza por Q



Nombre del ilustrador favorito de Roald Dahl

Quentin Blake

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

## CUANTO SABES DE...

Contiene la Y



Nombre del padre de Matilda

HARRY

Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad. Universidad de Salamanca (2020/141)

Ilustración 28 Ejemplos de ficha ¿Cuánto sabes de...?





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

### LÍNEA 3 Sesiones de juegos.

Esta acción se basó en la opinión expresada por los expertos de que para conocer la potencialidad didáctica del juego primero hay que jugar. Por ello, durante los dos años del proyecto, se han probado varios de los juegos anteriormente descritos con los alumnos y alumnas de la asignatura Bibliotecas Infantiles y Juveniles. Algunos de ellos, debido al confinamiento provocado por la Pandemia del Covid 19, se realizaron durante el curso 2019-2020 y otros a lo largo del curso 2020-2021.

Dentro del proyecto inicialmente planteado estaban previstas varias sesiones presenciales con juegos comerciales de carácter literario que fue imposible poner en marcha debido a las limitaciones de actividades grupales impuestas por las medidas sanitarias.

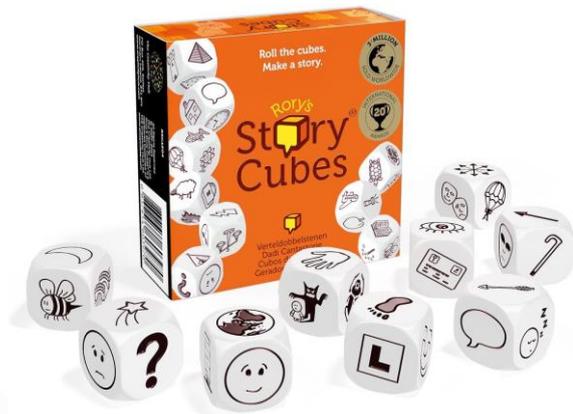
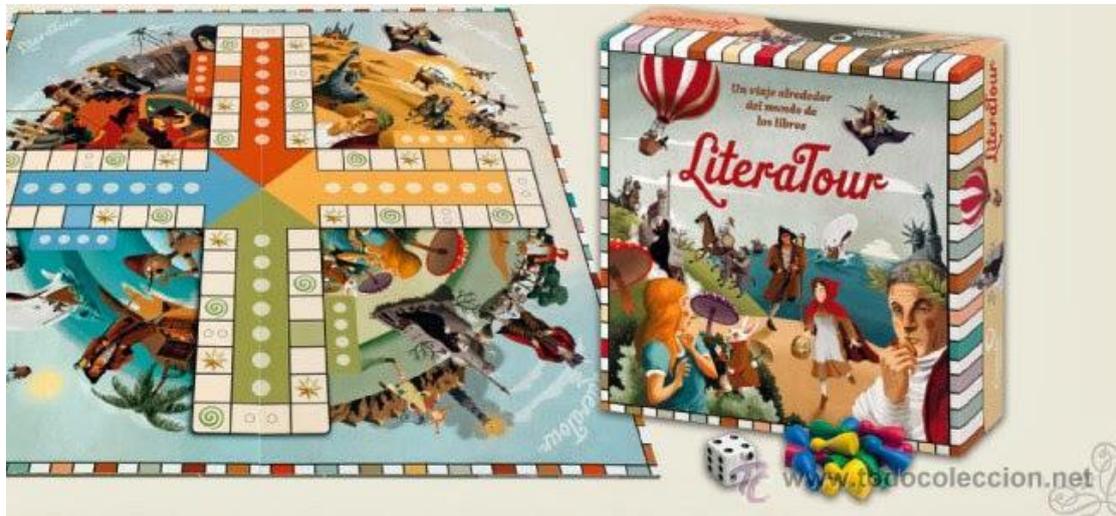
Como se muestra la siguiente tabla además de los juegos de elaboración propia se utilizaron otros juegos comerciales.



*Ilustración 29. Juego de lotería de Roald Dahl*



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.



37

Ilustración 30 Juegos comerciales utilizados en las clases

En la siguiente tabla se indica el curso en el que se realizó cada sesión y en qué modalidad teniendo en cuenta que en el curso 2019-2020 la asignatura comenzó en febrero y algunas se pudieron hacer presenciales.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

Tabla 2 Temporalización de los juegos

Juego	Tipo	Temporalización	Modalidad de juego
<i>EmotiLIJ</i>	Elaboración propia	Curso 2019-2020 Curso 2020-2021	Presencial/en línea Presencial
<i>DibujaLIJ</i>	Elaboración propia	Curso 2020-2021	Presencial
<i>AlfabetoLIJ</i>	Elaboración propia	Curso 2019-2020	Presencial
<i>Palabra prohibida</i>	Elaboración propia	Curso 2020-2021	Presencial
<i>Sin palabras</i>	Elaboración propia	Curso 2020-2021	Presencial
<i>Cubiertas que hablan</i>	Elaboración propia	Curso 2020-2021	En línea Presencial
<i>¿De qué va este libro?</i>	Elaboración propia	Curso 2020-2021	Presencial Presencial
<i>Me convierto en escritor/a</i>	Elaboración propia	Curso 2019-2020	
<i>Cluedo: Charlie y la fábrica de Chocolate</i>	Desarrollado por los estudiantes	La sesión no se pudo realizar por las medidas sanitarias	
<i>¿Cuánto sabes de...? Roald Dahl</i>	Desarrollado por los estudiantes	Curso 2019-2020	En línea
<i>Literatour</i>	Comercial	La sesión no se pudo realizar por las medidas sanitarias	
<i>Lotería de Roald Dahl</i>	Elaboración propia <sup>3</sup>	La sesión no se pudo realizar por las medidas sanitarias	
<i>Story Cubes</i>	Comercial	La sesión no se pudo realizar por las medidas sanitarias	
<i>Caja de cuentos: crea tus propias historias</i>	Comercial	La sesión no se pudo realizar por las medidas sanitarias	

<sup>3</sup> Este juego fue desarrollado dentro del Proyecto Universo Roald Dahl



## EJECUCIÓN Y CRONOGRAMA DEL PROYECTO

Tal como se ha comentado, el proyecto fue concedido para el curso 2019-2020 pero al no poderse desarrollar por requerir la presencialidad de los estudiantes y el manejo de materiales solo disponibles en el centro de trabajo, fue ampliado hasta el curso académico 2020-2021, por lo que en el cronograma de actuación se indican las tareas realizadas en los dos cursos, especificando si se ha realizado una actualización con nuevos materiales.

Tabla 3 Cronograma del proyecto

Línea	Juego	Fecha de creación	Sesiones
<b>LÍNEA 1</b> Diseño de juegos	EmotiLIJ	Enero 2020 Actualización enero 2021	Febrero 2020 Febrero 2020
	DibujaLIJ	Enero 2020 Actualización enero 2021	Abril 2021
	AlfabetoLIJ	Enero 2020 Actualización enero 2021	Abril 2021
	Palabra prohibida	Enero 2020 Actualización enero 2021	Abril 2021
	Sin palabras	Enero 2020 Actualización enero 2021	Abril 2021
	Cubiertas que hablan	Febrero 2020 Actualización febrero 2021	Mayo 2020 Mayo 2021
	¿De qué va este libro?	Marzo 2020 Actualización marzo 2021	Marzo 2020 Marzo 2021
	Me convierto en escritor/a	Abril 2020 Abril 2021	Mayo 2020 Mayo 2021
<b>LÍNEA 2</b> Diseñadores de juegos	Cluedo: Charlie y la fábrica de Chocolate	Mayo 2020	
	¿Cuánto sabes de...? Roald Dahl	Mayo 2020	Mayo 2020

39

## DIFUSIÓN

Los materiales creados a través del proyecto podrán ser utilizados en años sucesivos en la docencia de las asignaturas de Bibliotecas Infantiles y Juveniles en el Grado de Información y Documentación y en los Grados de Maestro de Educación Primaria y Educación Infantil, e incluso en el desarrollo de talleres en bibliotecas infantiles y juveniles.



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

En caso de valoración positiva de la experiencia se presentará la ficha correspondiente al Observatorio de Buenas Prácticas y Mejora Continua de la USAL para su posible inclusión en la sección *Docencia* del repositorio.

Los recursos educativos generados gracias al proyecto se han creado con licencia Creative Commons permitiendo la reproducción total o parcial, la distribución, la comunicación pública y la creación de obras derivadas siempre que no sea con fines comerciales y que se distribuyan bajo la misma licencia y reconociendo la autoría original.

El proyecto se difundirá en acceso abierto desde el Repositorio GREDOS. Repositorio Docente. Recursos didácticos del Departamento de Biblioteconomía y Documentación:

De igual forma, toda la documentación estará disponible en acceso abierto en la sección Repositorio Docente de GREDOS. Así, el proyecto se asegura difusión internacional, ya que el repositorio GREDOS es recolectado por los grandes recolectores y buscadores.

## EVALUACIÓN

Se ha realizado una evaluación múltiple del proyecto utilizando diferentes herramientas orientadas a evaluar tanto los conocimientos como el grado de satisfacción.

En cuanto a los conocimientos sobre la literatura infantil y juvenil a través de juegos al inicio y al final de la asignatura y test de respuestas cortas. El 100% de los estudiantes han superado la asignatura con altas calificaciones y se ha podido comprobar que han asimilado los contenidos sobre autores, ilustradores, títulos, géneros, etc.

También se elaboró una encuesta final de satisfacción de la actividad a través de Studium. Puesto que el proyecto se ha dividido en dos cursos y se han utilizado juegos diferentes en cada uno de ellos, se ha realizado una encuesta para los estudiantes del curso 19-20 disponible en <https://forms.gle/gnoeAZ7EPFeKJnJn8> y otra para los del curso 20-21 disponible en <https://forms.gle/ArCwXZgVUqp4mh9b8>. Se puede consultar la encuesta completa en los anexos.

En el caso de los alumnos y alumnas del curso 19-20, los juegos no han supuesto grandes dificultades, aunque se observan diferencias entre los de carácter básico e introductorio y los relacionados con actividades de animación a la lectura, algo que se percibe igualmente cuando se les ha preguntado sobre lo que han aprendido con cada uno de ellos.





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

Valora la dificultad de cada juego

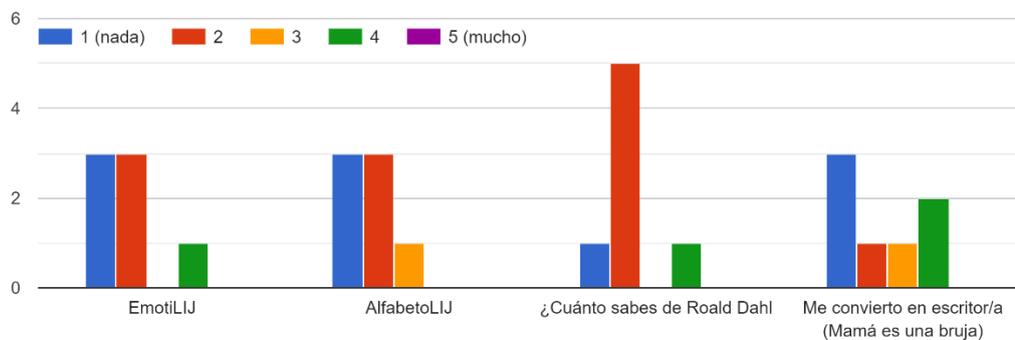
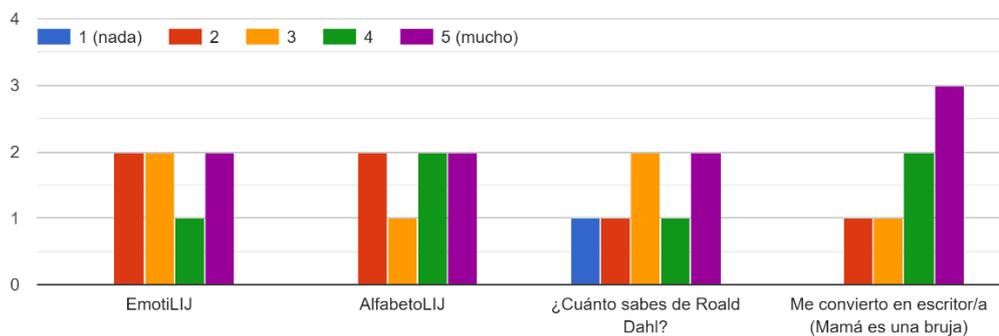


Ilustración 31 Valoración del grado de dificultad de los distintos juegos en el curso 2019-2020

Valora cuanto te has divertido con cada juego



41

Ilustración 32 Valoración del grado de diversión con los distintos juegos en el curso 2019-2020



## Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

Valora cuanto has aprendido con cada juego

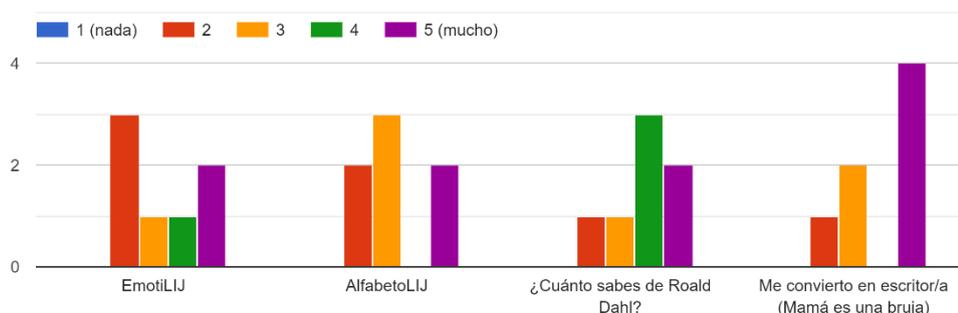


Ilustración 33 Valoración del grado de aprendizaje con los distintos juegos en el curso 2019-2020

En lo relativo a su opinión sobre la experiencia basada en juegos como metodología docente y su aplicación en bibliotecas, el 100% ofrecen una respuesta positiva y en la pregunta sobre su aplicación en otras asignaturas el 85,7% consideran que sí es posible y un 14,3% que no sabe.

42

¿Crees que el aprendizaje basado en juegos es una buena aplicación para aprender en las distintas asignaturas?

7 respuestas

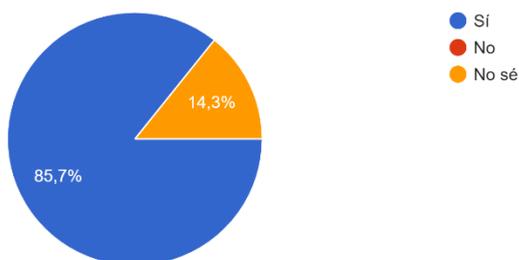


Ilustración 34 Valoración sobre el aprendizaje basado en juegos

Los estudiantes del curso 20-21 manifiestan que los juegos no han tenido un grado importante de dificultad, que en general han aprendido bastante o mucho y sobre todo se han divertido.



## Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

Valora la dificultad de cada juego

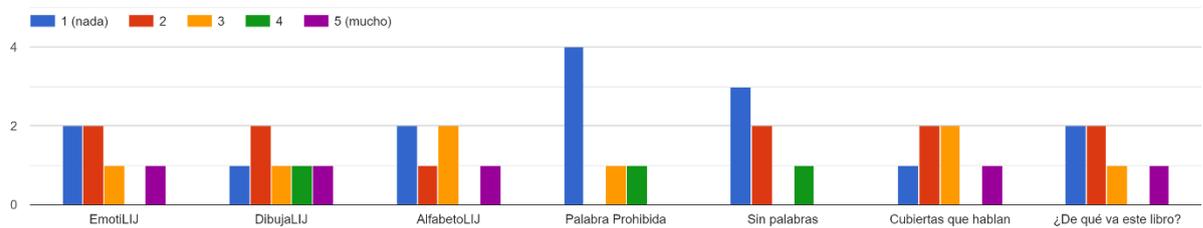


Ilustración 35 Valoración del grado de dificultad de los distintos juegos en el curso 2020-2021

Valora cuanto has aprendido con cada juego

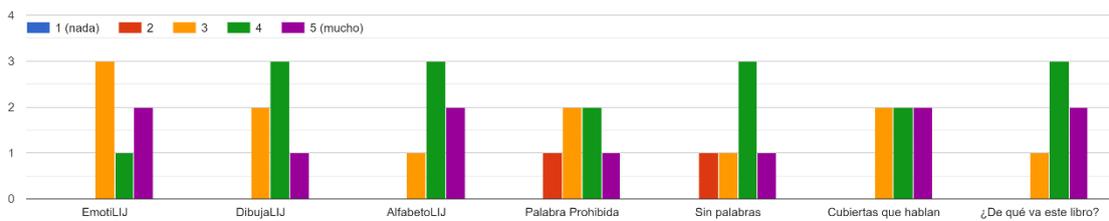


Ilustración 36 Valoración del grado de aprendizaje con los distintos juegos en el curso 2020-2021

Valora cuanto te has divertido con cada juego

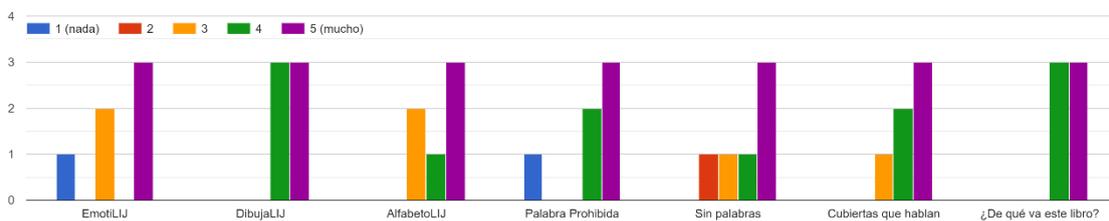


Ilustración 37 Valoración del grado de diversión con los distintos juegos en el curso 2020-2021

El 100% consideran que estas experiencias les han permitido aprender LI y que son totalmente aplicables, tanto en otras asignaturas como en bibliotecas. Además, opinan



Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

que “*Son una manera muy buena de cogerle el gusto a la literatura y a cualquier otra disciplina, y hacen que puedas aprender muchas cosas sin casi darte cuenta*” y que, “*utilizar juegos para aprender contenidos sobre LIJ es la mejor forma de dar esta asignatura. Además de ser ejemplos de actividades que podemos hacer en nuestro futuro trabajo, hace que las clases sean muy amenas y que recordemos mejor los contenidos*”

En cuanto a la observación en el aula y conversación personal con los alumnos. Los estudiantes han expresado que tanto jugar como crear juegos ha favorecido su aprendizaje y se han divertido aprendiendo. En este sentido es importante señalar que “aunque la relación causa efecto no sea bidireccional, la existencia de diversión durante las tareas de la asignatura es un indicio muy importante de que se está produciendo aprendizaje, a la par que se retroalimenta el ciclo (debido a la dopamina) para que nuestros estudiantes quieran continuar realizando más tareas” (Gallego-Duran y Llorens-Lago).

En lo relativo a la evaluación entre iguales. Los especialistas han demostrado los beneficios de una evaluación participada en términos de motivación y de rendimiento del alumnado. El rol del estudiante como «sujeto sometido» a procesos de evaluación ha de tornarse en un rol participado del estudiante como «sujeto activo e implicado en la evaluación». Es lo que la literatura anglosajona ha denominado *assessment engagement* (Cano, 2020, 175). Por ese motivo en varios de los juegos los propios estudiantes, han valorado el trabajo realizado por sus compañeros como en *Cubiertas que hablan, ¿De qué va este libro? o Me convierto en escritor*.

44

## FINANCIACIÓN

A pesar de que se contaba con financiación destinada al diseño y adquisición de materiales de los juegos creados por los estudiantes, dado que en ninguno de los dos cursos se pudieron hacer actividades grupales y presenciales, no se ejecutó el gasto previsto.

## BIBLIOGRAFÍA

Cano, E. (2020). La evaluación. EN Turull, M. Manual de Docencia Universitaria. Barcelona: Octaedro, pp. 163-186.

Contreras Espinosa, R.; Eguía, J. L. (2016). Gamificación en aulas universitarias. Institut de la Comunicació: Bellaterra, Spain.





Experiencias basadas en juegos como herramienta didáctica para la enseñanza de la literatura infantil en la universidad.

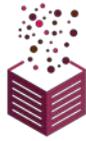
[https://www.researchgate.net/publication/319629646\\_Gamificacion\\_en\\_aulas\\_universitarias](https://www.researchgate.net/publication/319629646_Gamificacion_en_aulas_universitarias)

Gallego-Durán, F & Llorens-Lago, F. (2015). ¡Gamificad malditos!. Actas de las XXI Jornadas de Enseñanza Universitaria de la Informática. Andorra La Vella 8-10 de julio de 2015

Gómez-Díaz, R.; García-Rodríguez, A. (2018). “Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro”. Anuario ThinkEPI, v. 12, pp. 125-135. <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>

Labrador Piquer, M. J., y Morote Magán, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. Glosas didácticas, 17, 71-84. Recuperado a partir de <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>

## ANEXO I: Instrucciones de los juegos y hojas de puntuaciones



## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en adivinar el título de un libro a través de emoticonos que representan el título.

## JUGADORES

Juego individual.

## MATERIALES

- 20 tarjetas con los emoticonos con los títulos de los libros.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación

## EMOTILIJ



## INSTRUCCIONES

Se proyecta cada título con emoticonos en la pantalla.

El primero que diga el título gana un punto, si sabe el autor, se suman dos puntos



## EMOTILIJ

	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4	JUGADOR 5
<b>Ronda 1</b>					
<b>Ronda 2</b>					
<b>Ronda 3</b>					
<b>Ronda 4</b>					
<b>SUMA TOTAL</b>					

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



## EMOTILIJ

	JUGADOR 1	JUGADOR 2	JUGADOR 3	JUGADOR 4	JUGADOR 5
<b>Ronda 1</b>					
<b>Ronda 2</b>					
<b>Ronda 3</b>					
<b>Ronda 4</b>					
<b>SUMA TOTAL</b>					

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## DIBUJA LIJ

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
SUMA TOTAL			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



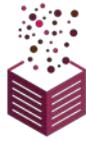
## DIBUJA LIJ

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
SUMA TOTAL			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con los contenidos de la asignatura. Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*

## JUGADORES

Juego individual.

## MATERIALES

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador

# ALFABETOLIJ



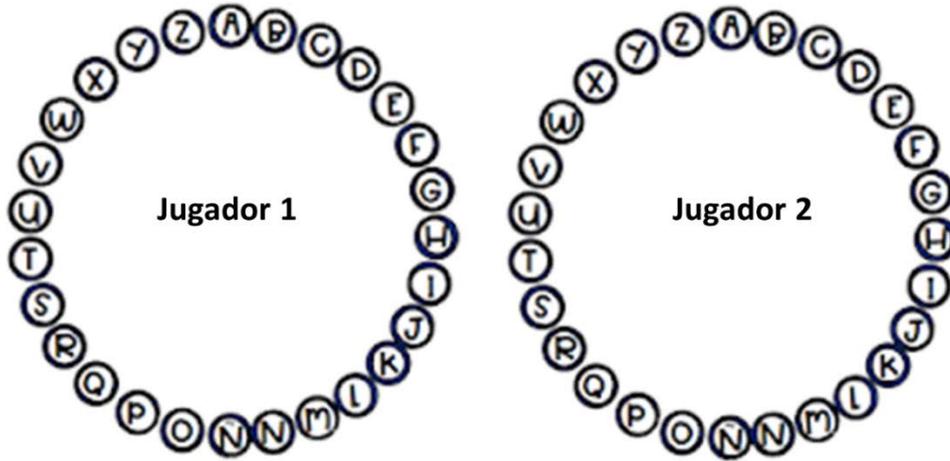
## INSTRUCCIONES

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.
- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir “PasaLIJ” para que se pare el tiempo y pase la ronda al jugador siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.

En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que haya obtenido menos respuestas erróneas.



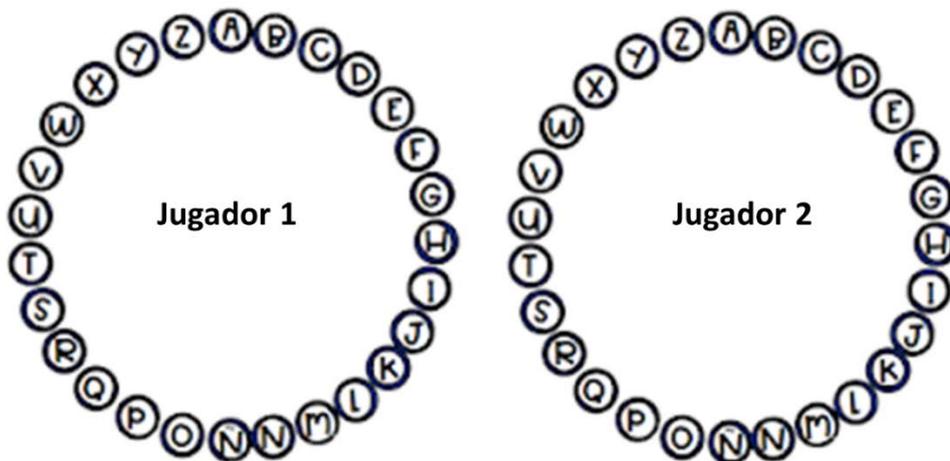
# ALFABETO LIJ



Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



# ALFABETO LIJ



Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## PALABRA PROHIBIDA

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
SUMA TOTAL			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



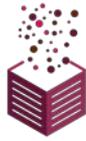
## PALABRA PROHIBIDA

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3
Ronda 1			
Ronda 2			
Ronda 3			
Ronda 4			
SUMA TOTAL			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en adivinar el título de un libro y/o su autor/a

## JUGADORES

Máximo 3 equipos de 4 jugadores

## MATERIALES

- Tarjetas con la imagen de la cubierta del libro el listado de palabras prohibidas.
- Reloj para controlar el tiempo
- Plantilla para el seguimiento de la puntuación

# Sin palabras



## INSTRUCCIONES

Un jugador será el encargado de dar las pistas para que los miembros de su equipo adivinen el título del libro a través de la mímica.

Cada ronda tendrá un tiempo de 1 minuto para dar las pistas con la que el resto de los miembros del equipo tendrán que adivinar el título.

Todos los miembros del equipo deberán participar utilizando como mínimo dos tarjetas.

Cada título adivinado sumará 1 punto.

Si adivina el autor/a anotará 1 punto más.

Si un equipo adivina dentro del tiempo podrá elegir otra tarjeta. Si falla pasará el turno al siguiente grupo



## SIN PALABRAS

	<b>EQUIPO 1</b>	<b>EQUIPO 2</b>	<b>EQUIPO 3</b>
<b>Ronda 1</b>			
<b>Ronda 2</b>			
<b>Ronda 3</b>			
<b>Ronda 4</b>			
<b>SUMA TOTAL</b>			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz

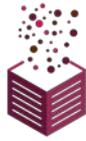


## SIN PALABRAS

	<b>EQUIPO 1</b>	<b>EQUIPO 2</b>	<b>EQUIPO 3</b>
<b>Ronda 1</b>			
<b>Ronda 2</b>			
<b>Ronda 3</b>			
<b>Ronda 4</b>			
<b>SUMA TOTAL</b>			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## DESCRIPCIÓN

A través de cubiertas de libros infantiles actuales suministrados por el/la docente los participantes deberán proponer una historia con las imágenes que les sugiera la cubierta. La historia debe incluir planteamiento, y nudo y desenlace en un máximo de 200.

## JUGADORES

Juego individual.

## MATERIALES

- Cubiertas de libros cuyas ilustraciones permitan describir una historia.

# CUBIERTAS QUE HABLAN



## INSTRUCCIONES

- El profesor/a suministrará a los estudiantes copias de las cubiertas de tres libros. En dos de ellos se mantendrá el título y en otro solo la imagen.
- Los estudiantes dispondrán de 45 minutos para desarrollar una historia con los datos ofrecidos por el título y/o las imágenes. En la historia se deberá incluir el título (siempre que no aparezca en la cubierta), el nombre de los personajes, el planteamiento, nudo y desenlace de la historia.
- Cada alumno/a contará a sus compañeros la historia creada.



## CUBIERTAS QUE HABLAN

	TÍTULO 1	TÍTULO 2	TÍTULO 3
<b>PROFESOR/A</b>			
<b>ALUMNO/A 1</b>			
<b>ALUMNO/A 2</b>			
<b>ALUMNO/A 3</b>			
<b>SUMA TOTAL</b>			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz

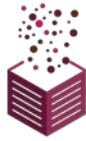


## CUBIERTAS QUE HABLAN

	TÍTULO 1	TÍTULO 2	TÍTULO 3
<b>PROFESOR/A</b>			
<b>ALUMNO/A 1</b>			
<b>ALUMNO/A 2</b>			
<b>ALUMNO/A 3</b>			
<b>SUMA TOTAL</b>			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141). Universidad de Salamanca. 2020-2021  
Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz





## DESCRIPCIÓN

A través de un listado de títulos de libros infantiles y juveniles tanto clásicos como actuales, los estudiantes deberán indicar brevemente el contenido aproximado de la historia.

## JUGADORES

Juego individual.

## MATERIALES

- Listado de libros.

## DE QUÉ VA ESTE LIBRO



## INSTRUCCIONES

- El profesor/a suministrará a los estudiantes un listado con 10 títulos de libros en los que se incluirán títulos temáticos, intrigantes, con juegos de palabras, divertidos, con subtítulo, metafóricos y rimados.
- Los estudiantes dispondrán de 45 minutos para indicar el argumento principal de la historia.
- Cada alumno/a expondrá a sus compañeros la propuesta.
- El docente indicará el argumento real de cada título y leerá en voz alta un fragmento breve del título



## ¿DE QUÉ VA ESTE LIBRO?

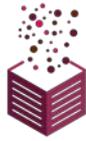
	 <b>Nada</b>	 <b>Algo</b>	 <b>Bastante</b>
<b>Título 1</b>			
<b>Título 2</b>			
<b>Título 3</b>			
<b>Título 4</b>			
<b>Título 5</b>			
<b>Título 6</b>			
<b>Título 7</b>			
<b>Título 8</b>			
<b>Título 9</b>			
<b>Título 10</b>			

Proyecto Innovación Docente (ID2019/141. Universidad de Salamanca. 2020-2021

Araceli García Rodríguez & Raquel Gómez Díaz



# CREO MI PROPIA HISTORIA



## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en la Creación de una historia grupal a partir de las ilustraciones de un libro de imágenes.

## JUGADORES

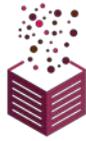
Máximo 3 equipos de 4 jugadores

## MATERIALES

- Imágenes sin texto de un libro

## INSTRUCCIONES

- Se ofrecerá a los estudiantes todas las páginas sin texto de un libro de imágenes (20-25 ilustraciones).
- Los alumnos en grupos de hasta 8 personas deberán ir incluyendo el texto de cada ilustración para crear una historia común.
- Un portavoz de cada grupo leerá la historia y finalmente el profesor/a leerá el libro original.



# ¿CUÁNTO SABES DE ROALD DALH?



## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con la vida y obra de Roald Dahl.

Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*

## JUGADORES

Juego individual.

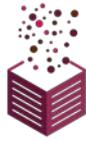
## MATERIALES

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador

## INSTRUCCIONES

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.
- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir “PasaLIJ” para que se pare el tiempo y pase la ronda al jugador siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.

En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que haya obtenido menos respuestas erróneas.



# ¿CUÁNTO SABES DE ROALD DALH?



## DESCRIPCIÓN

El juego consiste en responder a una serie de preguntas relacionadas con la vida y obra de Roald Dahl.

Las preguntas se estructuran en torno a cinco temas: autores e ilustradores; títulos; películas basadas en libros; personajes; e instituciones y organismos especializados.

Este juego se basa en la prueba final del Concurso televisivo *Pasapalabra*

## JUGADORES

Juego individual.

## MATERIALES

- 27 tarjetas en formato digital con preguntas que comienzan o contienen una letra del alfabeto.
- Reloj para controlar el tiempo
- Proyector
- Se debe realizar un juego completo de tarjetas para cada jugador

## INSTRUCCIONES

- El profesor mostrará en la pantalla la imagen de un círculo con las letras del alfabeto por cada jugador.
- Comienza el turno el primer jugador al que se le irán haciendo las preguntas correspondientes. Si acierta pasa a la letra siguiente. Si falla se para el tiempo y pasa el turno al siguiente jugador.
- Si el jugador no conoce la respuesta puede decir “PasaLIJ” para que se pare el tiempo y pase la ronda al jugador siguiente.
- Ganará aquel que al finalizar los 5 minutos del juego tenga más respuestas acertadas.

En caso de empate en el número de respuesta ganará aquel que haya obtenido menos respuestas erróneas.

## ANEXO II: Encuestas



# Juegos para aprender LIJ

Curso 2019-2020

Queremos saber qué opinas de cada juego

Valora la dificultad de cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLIJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLIJ	<input type="radio"/>				
¿Cuánto sabes de Roald Dahl	<input type="radio"/>				
Me convierto en escritor/a (Mamá es una bruja)	<input type="radio"/>				



Valora cuanto has aprendido con cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLlJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLlJ	<input type="radio"/>				
¿Cuánto sabes de Roald Dahl?	<input type="radio"/>				
Me convierto en escritor/a (Mamá es una bruja)	<input type="radio"/>				

Valora cuanto te has divertido con cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLlJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLlJ	<input type="radio"/>				
¿Cuánto sabes de Roald Dahl?	<input type="radio"/>				
Me convierto en escritor/a (Mamá es una bruja)	<input type="radio"/>				



## Desarrollo de juegos

### Desarrollar el juego del Cluedo con tus compañeros

Puedes marcar todas las opciones que consideres

- Ha sido divertido
- Ha sido difícil
- Ha sido una actividad motivadora que me ha servido para aprender
- No me ha aportado absolutamente nada
- Estas actividades implican demasiado trabajo y realmente no se aprende
- Otro: \_\_\_\_\_

## Aprendizaje basado en juegos

¿Consideras que en general los juegos son un buen recurso para aprender Literatura infantil y juvenil?

- Sí
- No
- No sé

¿Consideras que en general este tipo de juegos sobre la literatura infantil y juvenil se pueden aplicar en bibliotecas?

- Sí
- No
- No sé



¿Crees que el aprendizaje basado en juegos es una buena aplicación para aprender en las distintas asignaturas?

- Sí
- No
- No sé

Añade los comentarios que quieras con respecto al aprendizaje basado en juegos

Tu respuesta

---

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad de SALAMANCA. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios





# Juegos para aprender LIJ

Curso 2020-2021

Queremos saber qué opinas de cada juego

Valora la dificultad de cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLIJ	<input type="radio"/>				
DibujaLIJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLIJ	<input type="radio"/>				
Palabra Prohibida	<input type="radio"/>				
Sin palabras	<input type="radio"/>				
Cubiertas que hablan	<input type="radio"/>				
¿De qué va este libro?	<input type="radio"/>				



Valora cuanto has aprendido con cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLIJ	<input type="radio"/>				
DibujaLIJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLIJ	<input type="radio"/>				
Palabra Prohibida	<input type="radio"/>				
Sin palabras	<input type="radio"/>				
Cubiertas que hablan	<input type="radio"/>				
¿De qué va este libro?	<input type="radio"/>				



Valora cuanto te has divertido con cada juego

	1 (nada)	2	3	4	5 (mucho)
EmotiLIJ	<input type="radio"/>				
DibujaLIJ	<input type="radio"/>				
AlfabetoLIJ	<input type="radio"/>				
Palabra Prohibida	<input type="radio"/>				
Sin palabras	<input type="radio"/>				
Cubiertas que hablan	<input type="radio"/>				
¿De qué va este libro?	<input type="radio"/>				

¿Consideras que en general los juegos te han permitido aprender Literatura infantil y juvenil?

- Sí
- No
- No sé



¿Consideras que en general este tipo de juegos sobre la literatura infantil y juvenil se pueden aplicar en bibliotecas?



¿Crees que el aprendizaje basado en juegos puede aplicarse en bibliotecas?

- Sí
- No
- No sé

¿Crees que el aprendizaje basado en juegos es una buena aplicación para aprender en las distintas asignaturas?

- Sí
- No
- No sé

Añade los comentarios que quieras con respecto al aprendizaje basado en juegos

Tu respuesta

---

Enviar

Nunca envíes contraseñas a través de Formularios de Google.

Este formulario se creó en Universidad de SALAMANCA. [Notificar uso inadecuado](#)

Google Formularios

