

“Lee, imagina y **juega** con la literatura
infantil y juvenil”

(ID2014/0030)

***MEMORIA DE RESULTADOS DEL
PROYECTO DE INNOVACIÓN***

Grupo E-lectra

Salamanca, junio de 2015

PARTICIPANTES

Docentes

Araceli García Rodríguez (IP)

Raquel Gómez-Díaz

José Antonio Cordón-García

Estudiantes

María Isabel Almu Taboada

Miriam Barranco Castillo

Nuria Barrios Santos

Bruno Camacho Mateos

Pedro Cortés García

María Fuster Antón

Ana García García

Carmen García de Castro

Marta Gómez Jiménez

Luis Guerra Quintana

María Náyades Gutiérrez García

Judit López Mata

Arantza Martín Becerro

Sandra Palacios Plaza

Beatriz Pena Rodríguez

Blanca Roux Rodríguez

Noemí Sánchez Zurdo

María Vidal Franco

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

ÍNDICE DE FIGURAS.....	4
ÍNDICE DE TABLAS.....	5
INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS	8
DESARROLLO DEL PROYECTO	8
Preparación de la solicitud, presentación a los alumnos y distribución del trabajo en grupos.....	8
Elección del logo o imagen de la aplicación.....	9
Selección de fuentes, recursos y bibliografía básica.....	9
Diseño de la estructura del juego	10
Selección y categorización de los temas de las preguntas	15
Difusión y visibilidad.....	17
CALENDARIO DE TRABAJO	18
RESULTADOS.....	19
PREVISIONES DE FUTURO	20
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	20
Anexo I. Fuentes y recursos web.....	22
Anexo II. Bibliografía básica para la redacción de las preguntas	32
Anexo III. Juegos previos para la obtención de recompensas	37
Anexo III. El círculo de las letras: preguntas.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura 1. Razones para la gamificación.....</i>	<i>7</i>
<i>Figura 2. Propuesta de logos y títulos para la aplicación.....</i>	<i>9</i>
<i>Figura 3. Categorías para la selección de fuentes.....</i>	<i>10</i>
<i>Figura 4. Logo del juego principal.....</i>	<i>15</i>
<i>Figura 5. Medallas y recompensas.....</i>	<i>15</i>
<i>Figura 6. Categorías para la elaboración de preguntas.....</i>	<i>16</i>
<i>Figura 7. Estructura de las preguntas del círculo de las letras.....</i>	<i>16</i>
<i>Figura 8. Melodía de la aplicación.....</i>	<i>17</i>
<i>Figura 9. Efectos sonoros para fallos y aciertos.....</i>	<i>17</i>

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1. Modalidades del juego.....</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 2. Número de jugadores</i>	<i>11</i>
<i>Tabla 3. Juegos para la obtención de recompensas</i>	<i>12</i>
<i>Tabla 4. Mecánica del juego principal.....</i>	<i>13</i>

“El juego es una metodología natural ya que es la primera herramienta de aprendizaje que todos experimentamos. Desde que nacemos hasta que entramos al colegio, el juego se convierte en nuestra principal y casi única estrategia de aprendizaje, a través de la que vamos adquiriendo habilidades y competencias de alta complejidad y que serán esenciales a lo largo de toda nuestra vida”. (Martínez Aldanondo, 2014)

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años se está produciendo una revalorización del juego y de lo lúdico en la enseñanza utilizándolo como un medio para animar a los estudiantes a realizar tareas que en situaciones normales pueden ser tediosas y aburridas. De hecho, según el último Informe Horizon (2014) en los próximos 2 años la gamificación será una tendencia metodológica cada vez más importante en las aulas.

Aprender es un proceso que depende de tres factores, motivación, tiempo y oportunidad de practicar, es decir, que cumple todas las funciones que caracterizan el proceso de aprendizaje, sobre todo la más importante, la motivación (Martínez Aldanondo, J., 2014).

El término gamificación procedente del inglés *gamification*, nace en los Estados Unidos en la primera década del siglo XXI pero no tiene una definición única, ni si siquiera sola terminología puesto que la FUNDEU por ejemplo propone el término ludificación.

Para Ramírez (2014), gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juego en contextos no jugables con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos.

Marín y Hierro (2013), consideran que La gamificación es una técnica, pero también un método y una estrategia que identifica dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en dinámicas lúdicas. De esta forma se consigue una vinculación con los usuarios y al mismo tiempo incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o un contenido.

Para Gallego, Molina y Llorens (2014) la gamificación se puede definir como el uso de “estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión”.

En el entorno educativo cada vez son más las iniciativas que aprovechan nuestra predisposición al juego y las evidentes ventajas de la gamificación (Figura 1) para mejorar el proceso de

aprendizaje y la motivación de los alumnos. Su uso es cada vez más popular en el ámbito escolar y universitario, y esta iniciativa es una muestra de ello.

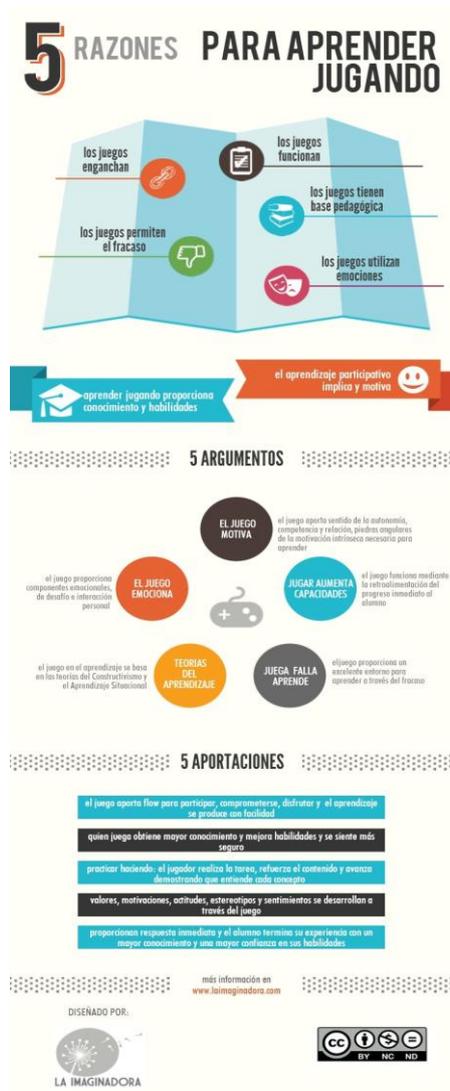


Figura 1. Razones para la gamificación

Fuente: <http://moviendoaguascalientes.net/5-razones-para-aprender-jugando-infografia/>

El proyecto presenta la creación de un juego para el aprendizaje y la adquisición de habilidades competencias y conocimientos de literatura infantil y juvenil y sus fuentes de información basándose en el conocido concurso de televisión “Pasapalabra”.

En esta fase del proyecto se trata de definir las dinámicas y mecánicas del juego, pruebas, tiempos, niveles, premios, recompensas, etc, mientras que en una segunda fase prevista para

el próximo curso, se realizará una aplicación web o móvil para su utilización por parte de toda la comunidad universitaria, especialmente los alumnos del Grado en Información y Documentación y los Grados de Maestro en Educación Primaria e Infantil.

OBJETIVOS

Los objetivos fundamentales de este proyecto han sido:

- Utilizar la gamificación o ludificación en el ámbito educativo, en este caso el de la literatura infantil y juvenil.
- Crear y estructura un juego basado en el conocido concurso de televisión “Pasalabra” para el futuro desarrollo de una aplicación.
- Elaborar materiales docentes para la enseñanza de la literatura infantil y juvenil en el Grado de Información y Documentación, los Grados en Educación Infantil y Primaria y para su uso en bibliotecas infantiles y juveniles.
- Profundizar en el conocimiento de la historia, características y desarrollo de la literatura infantil y juvenil para los alumnos que quieran orientar su futuro profesional hacia el campo de las bibliotecas infantiles, juveniles y escolares.
- Conseguir una mayor implicación de los alumnos en el proceso de enseñanza aprendizaje, potenciando el esfuerzo y el trabajo en grupo.
- Motivar a los alumnos a través la puesta a disposición de investigadores, otros alumnos y profesores de los trabajos desarrollados en una asignatura.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Se indican en este apartado las etapas seguidas en la realización del proyecto detallando en cada una de ellas las tareas realizadas, los responsables y los resultados conseguidos.

Preparación de la solicitud, presentación a los alumnos y distribución del trabajo en grupos

En esta primera fase los profesores responsables realizaron la solicitud del proyecto y su presentación a los alumnos a través de un Power Point y un dossier explicativo suministrado a título individual con toda la información detallada. Al mismo tiempo se abrió un curso en la plataforma Studium que sirviera como punto informativo y de debate.

Finalmente se solicitó a los alumnos su participación voluntaria y se dio de alta en el curso de Studium a todos los interesados.

Elección del logo o imagen de la aplicación

Una vez autorizado el proyecto, se convocó a los alumnos a una segunda reunión para una explicación más detallada, la creación de los grupos, la distribución de las tareas y el calendario de trabajo.

A esta reunión los alumnos debían llevar una propuesta de un nombre y un logo para el juego. Las propuestas fueron:

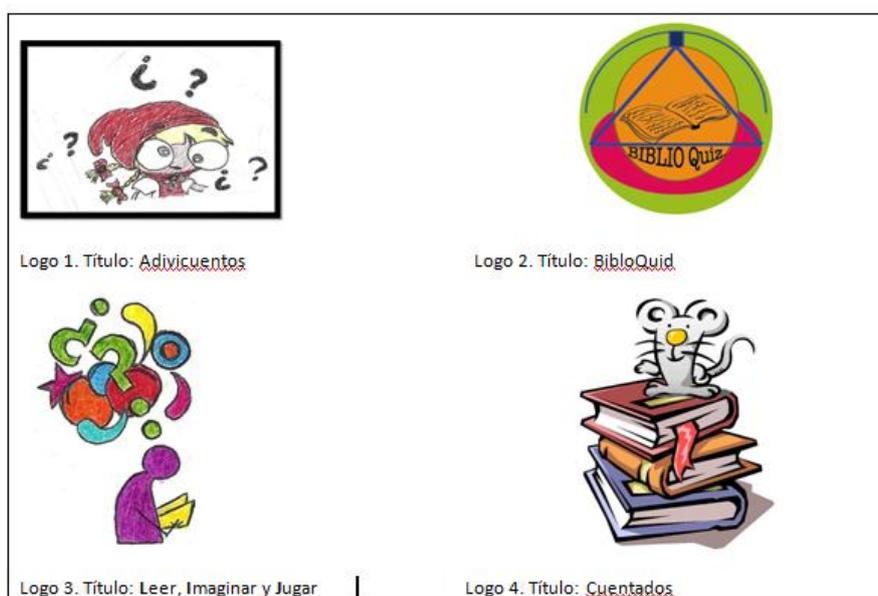


Figura 2. Propuesta de logos y títulos para la aplicación

Tras un debate entre los participantes se decidió seleccionar el título **LEER, IMAGINAR Y JUGAR** por coincidir con el título del proyecto y por jugar con el significado de las siglas LIJ (literatura infantil y juvenil).

El logo elegido fue el número 3 por considerar que el personaje de Caperucita Roja identifica claramente que se trata un juego sobre literatura infantil y juvenil.

Selección de fuentes, recursos y bibliografía básica

La siguiente fase, también realizada por los profesores responsables, fue la selección de las fuentes, recursos y bibliografía necesarios para la búsqueda de información sobre el tema y la elaboración del listado de preguntas.

Para ello se seleccionaron inicialmente diferentes categorías cuyos resultados se pueden consultar en los anexos I y II.



Figura 3. Categorías para la selección de fuentes

El listado con las fuentes fue suministrado a los alumnos a través del curso creado en la Plataforma Studium.

Diseño de la estructura del juego

Una vez seleccionadas las fuentes el siguiente paso consistió en diseñar la estructura, reglas, dinámicas, mecánicas y componentes del juego siguiendo el esquema del programa de televisión.

Cada grupo de trabajo realizó una propuesta y tras su puesta en común y elección de las más adecuadas se llegó al siguiente resultado.

Tabla 1. Modalidades del juego

MODALIDADES	
NIÑO	Nivel aprendiz Nivel experto
ADULTO	
<p>El grado de dificultad de los diferentes juegos varía en función de la modalidad y el nivel.</p> <p>En la modalidad niños para pasar de un nivel a otro se deben superar 3 roscos pruebas finales.</p> <p>De cara al futuro desarrollo de una aplicación, los jugadores podrán elegir entre varios avatares predeterminados o crear el suyo propio y personalizado seleccionando sexo, color de pelo, ojos, ropa, etc.</p>	

Tabla 2. Número de jugadores

JUGADORES	
UN JUGADOR	El usuario selecciona un jugador entre los ofrecidos por la aplicación.
MULTIJUGADOR	El usuario se conecta con otros jugadores y las pruebas de los diferentes juegos se van respondiendo por turnos con un tiempo limitado. Cada vez que uno de ellos pase o falle el turno pasará a los contrincantes.

Tabla 3. Juegos para la obtención de recompensas

JUEGOS PREVIOS PARA LA OBTENCIÓN DE RECOMPENSAS (Anexo III)
<p>Estos juegos son previos a la prueba final y servirán para ir acumulando los puntos y tiempos. Serán los mismos para ambas modalidades (salvo <i>“ilustración emparejada”</i> y <i>“Adivina adivinanza...”</i> que serán solo para la modalidad niños) pero cambiará el grado de dificultad de las pruebas</p>
<p>El bueno y el malo: unir protagonistas de los cuentos con sus antagonistas</p> <p>Asociados: unir cada personaje con un objeto representativo. En el nivel aprendiz de la modalidad niños el objeto estará representado por una imagen, mientras que el resto de las modalidades se incluirá la palabra correspondiente.</p> <p>¿Quién ha escrito esto?: unir títulos de libros con el autor correspondiente</p> <p>Ilustración emparejada: Se presentan varias tarjetas con imágenes de cubierta de libros infantiles y juveniles. Cada ilustración está repetida dos veces de modo que tras permanecer hacia arriba unos segundos se dan la vuelta. El jugador debe adivinar dónde está cada una y emparejarlas.</p> <p>Cada oveja con pareja: unir cada personaje con el título del libro en el que aparece.</p> <p>Cine y libros. Los jugadores deberán adivinar a través de diferentes pistas una película basada en libros infantiles y juveniles. El juego constará de 4 pistas, una musical y otras relacionadas con el texto, autor o título. La puntuación inicial de 4 segundos que se irán restando según vaya necesitando pistas para dar la respuesta correcta.</p> <p>Adivina adivinanza...En la pantalla aparece una adivinanza y el jugador debe responderla con el teclado del dispositivo.</p>
<p>Cada jugador tendrá 90 segundos para resolver las pruebas y una vez superadas obtendrá 15 segundos por prueba completa. Deberá realizar como mínimo 4 de ellas para poder pasar al juego final pero podrá elegir la que más le interese. En caso de realizar todas las pruebas tendrá una bonificación de 10 segundos más.</p> <p>El número de segundos obtenidos irá disminuyendo en caso de respuestas incorrectas pero el jugador tendrá varios intentos para resolver cada una de las preguntas de la prueba siempre que no se supere el tiempo establecido.</p>

Tabla 4. Mecánica del juego principal

JUEGO PRINCIPAL. EL CÍRCULO DE LA LETRAS	
La dinámica	<p>El juego consistirá en una serie de preguntas que empiezan o contienen cualquiera de las 27 letras del alfabeto español relacionadas con las categorías mencionadas anteriormente y adaptadas a las modalidades y niveles.</p> <p>Las letras aparecerán dentro de un círculo azul que cambiará a verde en caso de acierto y a rojo en caso de error.</p>
Los tiempos	<p>La aplicación dará automáticamente 80 segundos en la modalidad niños aprendiz, 70 en la modalidad niños experto y 60 en la modalidad adultos que se sumarán a los conseguidos por los jugadores en las pruebas preliminares.</p>
Aciertos y errores	<p>Si el jugador acierta la pregunta se pasará a la siguiente y si la respuesta es equivocada el juego se parará y se indicará la correcta. El jugador tiene la opción de no contestar pulsando el botón <i>"PasaLIJ"</i>.</p> <p>En la modalidad multijugador irán respondiendo por turnos en varios roscos. Es decir, cada jugador tendrá un rosco e irá contestando sus preguntas. Cada vez que pase o falle, el turno pasará a su competidor.</p>

Las recompensas

En la modalidad niños la primera recompensa será el paso del nivel aprendiz al experto para lo cual deberán superar tres círculos completos o con 25 respuestas correctas

Además, se otorgarán medallas a aquellos jugadores que logren una puntuación determinada.

- ✓ *27 respuestas correctas 100 puntos*
- ✓ *Entre 20 y 26 respuestas correctas 50 puntos*
- ✓ *Entre 15 y 19 respuestas correctas 25 puntos*
- ✓ *Entre 10 y 14 respuestas correctas 10 puntos*
- ✓ *Menos de 10 respuestas correctas 5 puntos*

La suma de puntos permitirá al jugador obtener una medalla de oro (300 puntos), de plata (200 puntos) o de bronce (100 puntos).

Cuando un jugador consiga la medalla de oro podrá desbloquear la opción *" + avatar "* o *" más círculos "* que le permitirán seleccionar más avatares para jugar y roscos especiales centrados en una temática determinada, autores, ilustradores, personajes, películas, etc.

La obtención de logros y recompensas irá acompañada de frases de apoyo positivo como *" ¡excelente, eres todo un experto devorador de libros! "*, *" ¡sigue así, hay mucho por descubrir! "*, *" ¡bien hecho! "*, *" ¡Tú sí que sabes! "* etc.

Estadísticas

La aplicación recogerá información sobre las pruebas realizadas por cada jugador, tiempos obtenidos, tiempo invertido en cada una de ellas y realizará un ranking de usuarios. Para ello los jugadores deberán crear previamente una cuenta personal cuyo único dato será el nombre (puede ser ficticio) en el caso de los menores y el nombre y el correo electrónico en el caso de los adultos.



Figura 4. Logo del juego principal



Figura 5. Medallas y recompensas

Selección y categorización de los temas de las preguntas

De cara a facilitar la recogida de información y la elaboración de las preguntas, se establecieron varias categorías o temas con los que trabajar de forma que en cada uno de los roscos finales se incluyeran preguntas variadas. Las categorías seleccionadas fueron:



Figura 6. Categorías para la elaboración de preguntas

En base a estos apartados los alumnos redactaron 27 preguntas para cada una de las 3 modalidades y niveles (anexo..) para las cuales debían indicar además de la pregunta, la categoría, la respuesta correcta y la fuente utilizada para realizarla.

Letra: comienza por F
Categoría: Instituciones, asociaciones, etc.
Pregunta: Asociación privada sin ánimo de lucro creada en el año 1953, además es la Sección Colombiana del IBBY: FUNDALECTURA.
Fuente: Página oficial Fundalectura <http://www.fundalectura.org/?module=nosotros-somos>

Figura 7. Estructura de las preguntas del círculo de las letras

Para completar el proyecto los alumnos compusieron una melodía para la aplicación así como para los efectos sonoros de los aciertos y los fallos.



Figura 8. Melodía de la aplicación



Figura 9. Efectos sonoros para fallos y aciertos

Difusión y visibilidad

A fin de conseguir la máxima visibilidad del proyecto, la difusión de los resultados se ha realizado a través de varios mecanismos:

- Exposición del trabajo realizado a los alumnos de la asignatura *“Colecciones y servicios para usuarios infantiles y juveniles”* del Grado en Información y Documentación.
- Presentación del proyecto en el programa *“Planeta Biblioteca”* de Biblioteca de la Facultad de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca

que por falta de espacio en dicho programa se realizará a principios del curso 2015-2016.

- Mención del proyecto en la web del Grupo de Investigación E-Lectra
- Mención del proyecto en la web del Departamento de Biblioteconomía y Documentación
- Presentación del proyecto al Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Salamanca (IUCE) para ver si a través del grupo GRIAL y/o del Servicio de Innovación y Producción digital de la Universidad es viable la solicitud de un nuevo proyecto de innovación en curso 2015-2016 para el desarrollo de la aplicación.

CALENDARIO DE TRABAJO

La distribución temporal de las tareas y el calendario de trabajo ha sido la siguiente:

TAREA	ACTIVIDADES	FECHAS
Exposición general del proyecto a los alumnos y solicitud de participación	Presentación del proyecto Apertura de un curso en Studium	Septiembre 2014
Exposición detallada del proyecto	Creación de grupos de trabajo Distribución de tareas Calendario de trabajo Propuesta de logo y título de la aplicación	Octubre 2014
Selección de las fuentes de información	Búsqueda y revisión de web relacionadas con la LIJ Elaboración de la bibliografía básica	Noviembre 2014
Desarrollo de la estructura general de la aplicación	Diseño de modalidades, niveles, jugadores, recompensas, etc. por parte	Diciembre 2014/enero 2015

	de cada grupo	
Selección de la estructura general de la aplicación	Puesta en común y elección de modalidades, niveles, etc.	Febrero 2015
Desarrollo de las preguntas por categoría y grupo	Búsqueda de información en las fuentes disponibles Elaboración de preguntas/respuestas para cada una de las categorías temáticas	Marzo/Abril 2015
Revisión de resultados	Evaluación y corrección de las preguntas/respuestas presentadas por los alumnos	Mayo 2015
Difusión de resultados	Presentación de resultados a los alumnos de la asignatura “Colecciones y servicios para usuarios infantiles y juveniles” Presentación del juego por parte de los alumnos en el programa “Planeta Biblioteca” Mención en la web en la del Departamento de Biblioteconomía y Documentación Mención del proyecto en la web del grupo de investigación E-Lectra Presentación del proyecto en el IUCE y en el Servicio de Producción e Innovación Digital para estudiar la viabilidad de desarrollos futuros	Mayo 2015 Previsto septiembre 2015 Junio 2015
Evaluación del proyecto y elaboración del informe final	Elaboración del informe final	Junio 2015

RESULTADOS

El resultado más evidente ha sido haber puesto las bases para el desarrollo de la aplicación informática, dinámicas, niveles, jugadores, preguntas, etc. pero además la

elaboración de un directorio de fuentes y recursos de información sobre LIJ y especialmente la implicación de los alumnos en su propio aprendizaje.

Gracias a este proyecto los alumnos han adquirido importantes conocimientos sobre la literatura para niños y jóvenes de una forma lúdica y han aprendido a utilizar los recursos especializados más adecuados en cada caso.

PREVISIONES DE FUTURO

Como ya se ha mencionado en la introducción, esta es solo la primera etapa de un proyecto más ambicioso que pretende el desarrollo de una aplicación informática durante el curso 2015-2016 para su uso por parte de toda la comunidad universitaria.

También durante el próximo curso todas las fuentes y recursos recopilados serán analizados y evaluados para su incorporación en la web del Grupo de Investigación E-Lectra (<http://e-lectra.usal.es>). Para ello, se solicitará un nuevo proyecto de Innovación docente para las asignaturas “Colecciones y servicios para usuarios infantiles y juveniles” del Grado en Información y Documentación y “Producción y Edición Digital” del Máster en Sistemas de Información Digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gallego, F.; Molina, R.; Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática*. Oviedo 9-11 julio, 2014. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10045/39195>.
- García-Rodríguez, A. (2003). Autores de literatura infantil en la red. En: *ACTAS del Congreso Hispano-Luso de Literatura infantil y Juvenil. Narrativa y Promoción de la Lectura en el Mundo de las Nuevas Tecnologías*. Santiago de Compostela, Junta de Galicia, 2003, pp.303-314.
- García-Rodríguez, A.; Rubio-González, Eva (2014). Un paseo por la blogosfera de la literatura infantil y juvenil española: de los “blogslijeros” a Facebook”. EN: Santana, B; Travieso, C. (eds). (2014). *Puntos de encuentro: 20 años de la Facultad de Traducción y Documentación de la Universidad de Salamanca*. Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, pp.51-71.
- González, T.(2002). Recursos web para el análisis y la selección bibliográfica de literatura infantil y juvenil: la aportación desde Cataluña. En: *Narrativa e*

Promoción da Lectura no Mundo das Novas Tecnoloxías. Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, pp. 697-701.

- NMC Horizon Report: 2014 K-12. Disponible en: <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf>
- Ramírez, J.L. (2014) Gamificación. *Mecánicas de juegos en tu vida personal y profesional*. Mexico: Alfaomega; RC Libros.
- Marín, I; Hierro, E. (2013) Gamificación. *El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona; Empresa Activa.
- Martínez Aldanondo, J. (2014). Jugar o no jugar, esa es la cuestión. Disponible en: http://www.catenaria.cl/km/newsletter/newsletter_100.htm.

Anexo I. Fuentes y recursos web

GUÍAS Y PORTALES	
Biblioteca de Literatura Infantil y Juvenil. Cervantes Virtual	http://www.cervantesvirtual.com
Blix. Biblioteca de Literatura Infantil e Xuvenil	http://www.felix.org
Biblioteca Nacional. Literatura Infantil y Juvenil	http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/Literatura Infantil/Introduccion/
Canal Lector	http://www.canallector.com/
Club Kiriko	http://www.clubkiriko.com
Diccionario de ilustradores iberoamericanos	http://www.smdiccionarioilustradores.com/index_i.php
Directorio de editoriales Infantiles y Juveniles. Ediciona.	http://www.ediciona.com/editoriales_infantil_y_juvenil-dir-s231.htm
IFLA. Sección de Bibliotecas para niños y jóvenes adultos	http://www.ifla.org/en/libraries-for-children-and-ya
Gretel. Grupo de Investigación de literatura infantil y juvenil de la Universidad Autónoma de Barcelona.	http://www.literatura.gretel.cat/
Lectura Lab. Laboratorio de Lectura de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez	http://www.lecturalab.org
Leer.es	http://leer.es/

Observatorio del Libro y la Lectura. Ministerio de Educación, Cultura y Turismo	http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/libro/mc/observatoriolect/redirect/presentacion.html;jsessionid=AF9B9958B81E1CBB8A52B6367C61823A
Red Internacional de Cuentacuentos	http://www.cuentacuentos.eu
Red de Selección de Libros Infantiles y Juveniles (catálogo)	http://www.reddeseleccion.com

LIBRERÍAS	
Al.lots. Le Petit Princep (Barcelona)	http://www.petitprincep.com
El bosque de la Maga Colibrí (Gijón)	http://www.elbosquedelamagacolibri.es
El búho lector (Oviedo)	http://www.delbuho.com
El Cuento-Ipuina (San Sebastián)	http://www.elcuentoipuina.blogspot.com
El dragón lector (Madrid)	http://www.eldragonlector.com
Kirikú y la bruja (Madrid)	http://www.kirikuylabruja.com
Librería Baobab (Palma de Mallorca)	http://libreriabaobab.wordpress.com
Madrid Comic (Madrid)	http://www.madridcomics.com
La Mar de cuentos (Alicante)	http://www.lamardecuentos.com
La Mar de Letras (Madrid)	http://www.lamardeletras.com
Librería Musarañas (Salamanca)	https://www.facebook.com/musaranas.libreriainfantil

El pequeño teatro de los niños	http://www.teatrodeloslibros.net
Quimbamba (La Coruña)	http://www.librariaquimbamba.com

GRUPO EDITORIALES	
GRUPO ANAYA http://www.anaya.es	Xerais de Galicia: http://www.xerais.es Barcanova: http://www.barcanova.es Haritza: http://www.haritza.net Anaya Infantil: http://www.anayainfantilyjuvenil.com Algaida: http://www.algaida.es
GRUPO EDEBÉ http://www.edebe.com	Edebé Cataluña Giltza (País Vasco) Rodeira (Galicia) Marjal (Valencia) Guadiel (Andalucía)
GRUPO ENCICLOPEDIA CATALANA	La Galera: http://www.editorial-lagalera.com
GRUPO EVEREST http://www.everest.es	Everest Aizkorri Argitabetxea (País Vasco) Cadí (Cataluña) Gaviota Everest Andalucía Everest Galicia
GRUPO RANDOM HOUSE MONDADORI http://www.randomhousemondadori.com	Beascoa Grijalbo: http://www.grijalbo.com Montena: http://www.editorialmontena.com Lumen: http://www.editoriallumen.com

GRUPO EDITORIAL BRUÑO http://www.editorial-bruno.es	
GRUPO EDITORIAL LUIS VIVES. EDELVIVES http://www.grupoeditorialluisvives.com	Edelvives: http://www.edelvives.es Baula (Cataluña) Alhucema (Andalucía) Tambre (Galicia) Ibaizabal (País Vasco)
GRUPO PLANETA http://www.editorial.planeta.es	Destino infantil y juvenil: http://www.destinojoven.com Timun Mas: http://www.timunmas.com Planeta Junior: http://www.editorialplanetajunior.com Espasa Calpe: http://www.espasa.com
GRUPO SANTILLANA http://www.santillana.es	Alfaguara: http://www.alfaguarainfantil.com.mx Altea: http://www.alfaguarainfantil.com.mx
GRUPO SM http://www.grupo-sm.com	Cruilla: http://www.cruilla.cat
GRUPO Z	EdicionesB: http://www.edicionesb.com
EDITORIALES ESPECIALIZADAS	
Ediciones de la Torre	http://www.edicionesdelatorre.com
Casals	http://www.casals.com
Blume	http://www.blume.net
Celeste	http://www.celesteediciones.com
Corimbo	http://www.corimbo.es
Desclée de Brower	http://www.edesclee.com

Destino	http://www.edestino.es
Ekaré	http://www.ekare.com
Erein	http://www.erein.com
Faktoria K	http://www.faktoriadelibros.com
Fondo de Cultura Económica	http://www.fondodeculturaeconomica.com
Hiperión	http://www.hiperion.com
El jinete azul	http://www.edicioneseljineteazul.com/
Juventud	http://www.editorialjuventud.es
Kalandraka	http://www.kalandraka.com
Kókinos	http://www.kokinos.com
Los libros del zorro rojo	http://www.librosdelzorrorojo.com
Lóguez	http://www.loguezediciones.com
Media Vaca	http://www.mediavaca.com
Molino	http://www.editorialmolino.com
Parramón	http://www.parramon.com
Sieteleguas	http://sieteleguas.es/
OQO	http://www.oqo.es
Salamandra	http://www.salamandra.info
Serres	http://www.edicioneserres.com
Sirpus	http://www.sirpus.com
Siruela	http://www.siruela.com
Susaeta	http://www.susaeta.com

REVISTAS ESPECIALIZADAS

Babar	http://www.revistababar.com
Beninola	http://www.galtzagorri.org

Caballito de Madera	http://caballitodemadera.org.pe/
Caleidoscopio	http://www.bancodellibro.org.ve/
CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil	http://www.revistaclij.com/
Cornabou	http://www.andreusotorra.com/cornabou/index.html
Cuatrogatos	http://www.cuatrogatos.org
Educación y Biblioteca (ya desaparecida)	Se puede consultar la colección completa en: http://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/102624
Faristol	http://www.clij.org
Herodes. Revista de literatura Infantil de la Universidad de Extremadura	http://www.unex.es/interzona/Interzona/Revista/herodes
Imaginaria	http://www.imaginaria.com.ar
Lazarillo	http://www.amigosdelibro.com
Lectura y vida	http://www.lecturayvida.org.ar
OCNOS	http://www.uclm.es/cepli/v2/contenido.asp?tc=subvis40855hanging
Peonza	http://www.cervantesvirtual.com/hemeroteca/peonza/index.shtml
Pinzellades al món	http://bibliocolors.blogspot.com.es
Pizca de papel	http://elblogdepizcadepapel.blogspot.com
Rev.Latinoamericana de Lit.Infantil	http://www.relalij.com
Rongorongo	http://usuarios.lycos.es/rongorongo/inicial.htm

Te contaré. B. Infantil de La Rioja	http://www.biblioteca.larioja.org
El Templo de las Mil Puertas	http://www.eltemplodelasmilpuertas.com
El Tiramilla. Diario digital de literatura infantil y juvenil en castellano	http://eltiramilla.com

CENTROS DE DOCUMENTACIÓN	
Biblioteca de la Juventud de Munich	http://www.ijb.de
CEDILIJ. Centro de documentación, difusión e investigación en literatura infantil y juvenil (Argentina)	http://www.cedilijweb.com.ar/
Centro de Documentación Artur Martorell	http://www.bcn.es/MEB/CDAM
Centro Baraona para el Estudio de Libros Infantil y Juveniles (USA)	http://www.csusm.edu/csb/espanol
Centro de Documentación del Libro Infantil y Juvenil. Donostia Kultura. San Sebastián	http://www.donostiakultura.com
Centro de Documentación del Libro de la Subdirección General del Libro, La lectura y las Letras Españolas	http://www.mcu.es/libro/MC/CentroDoc
Centro de Documentación de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez	http://www.fundaciongsr.es
Centro de Documentación del Libro Infantil y Juvenil de la Universidad Autónoma de Madrid	http://biblioteca.uam.es/educacion/museo.html
Centro de estudios de Promoción de la Lectura y la Literatura Infantil	http://www.uclm.es/cepli
Centro de Información y Documentación sobre Literatura Infantil (Venezuela)	http://www.bancodellibro.org.ve
Centre International d'Etuds en Litterature de Jeunesse (Francia)	http://www.ricochet-jeunes.org

ASOCIACIONES Y ORGANISMOS	
Associacio de Mestres Rosa Sensat	http://www.rosasensat.org
Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil	http://www.amigosdelibro.com
Asociación Gallega del Libro Infantil y Juvenil. GALIX	http://www.oepli.org/galix
Asociación Nacional de Investigadores de Literatura Infantil y Juvenil. ANILIJ	http://www.uvigo.es/anilij
Asociación Profesional de Ilustradores de Valencia	http://www.apiv.com
Banco del Libro de Caracas	http://www.bancodellibro.org.ve
Consejo Catalán del Libro para Niños	http://www.clijcat.cat
Fundalectura	http://www.fundalectura.org
Galtzagorri Elkarte	http://www.galtzagorri.org
Organización Española del Libro Infantil y Juvenil. OEPLI	http://www.oepli.org
YALSA. Young Adult Library Services. American Library Association	http://www.ala.org/yalsa/aboutyalsa
Organización Internacional para el Libro Infantil y Juvenil. IBBY	http://www.bby.org
Asociación de Teatro para la infancia y la juventud ASSITEJ	http://www.cervantesvirtual.com/portales/asitej

BLOGS	
Ana Alonso y Javier Pelegrín	http://anaalonsojavierpelegrin.blogspot.com.es

Anatarambana	http://anatarambana.blogspot.com.es
Biblioteca de los elefantes	http://bibliotecadeloselefantes.blogspot.com.es
Biblioabrazo	http://biblioabrazo.wordpress.com/contacto
Boolino	http://www.boolino.com/es/blogboolino
Cazadores de Libros	http://javierruescas.blogspot.com.es
El cocodrilo azul	http://elcocodriloazul.blogspot.com.es
Costal de los cuentos	http://www.elcostaldecuentos.com
El cuento de la buena pipa	http://cuentodelabuenapipa.blogspot.com.es
Cuentos infantiles interactivos	http://ebooksinfantiles.wordpress.com
Cuentos mínimos	http://www.cuentosminimos.com
Cuentos para peques	http://cuentos-para-peques.blogspot.com.es
Darabuc	http://darabuc.wordpress.com
David Lozano	http://davidlozano.net
EDELIJ. Espacio de literatura infantil y juvenil	http://espaciodelij.blogspot.com.es
Estudiando la LIJ en la web social.	http://literaturainfantilyjuvenileninternet.blogspot.com
Falso diario	http://www.almezzar.com/blog
<u>La Fraternidad de Babel</u>	http://fraternidadbabel.blogspot.com.es
Gemma LLuch	http://www.gemmalluch.com/esp/blog/

Giraluna.	http://giralunamariola.blogspot.com.es
Leer el mundo. LIJ.	http://leerelmundo.blogspot.com.es
LoS Libros Juveniles	http://www.librosjuveniles.blogspot.com
Literaturas exploratorias	http://literaturaseploratorias.tumblr.com
Literatura infantil y juvenil actual	http://lij-jg.blogspot.com.es/
Los libros de Bastian	http://loslibrosdebastian.com/blog
Matilda.	http://matildalibros.blogspot.com.es.Animalec
<u>Mi Mano Verde</u>	http://mimanoverde.blogspot.com.es
El perro en la luna	http://elperroenlaluna.blogspot.com.es
Poesía infantil y juvenil	http://bibliopoemes.blogspot.com.es
El príncipe de los mirlos	http://elprincipedelosmirlos.blogspot.com.es
Recursos para bibliotecas infantiles y juveniles	http://bibliotecasinfantiles.blogspot.com.es
De Rima y Vuelta	http://derimayvuelta.blogspot.com.es
<u>Pilar Alberdi</u>	http://pilaralberdi.blogspot.com.es
<u>Roberto Aliaga</u>	http://roberto-aliaga.blogspot.com.es
Tulabooks.	http://www.tulabooks.com/?mod=blog
Voces de las dos orillas	http://vocesdelasdosorillas.blogspot.mx
Un mar de libros.	http://animalec.blogspot.com.es
<u>Xabier P. Docampo</u>	http://xabier-docampo.net/blog/29_blog.php

Anexo II. Bibliografía básica para la redacción de las preguntas

- **ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE AMIGOS DEL LIBRO INFANTIL Y JUVENIL** (1998). *Guía de autores*. Madrid: Asociación Española de amigos del libro infantil y juvenil.
- **BARCIA MENDO, Enrique; SOTO VÁZQUEZ, José** (2010). *Glosario de literatura infantil y juvenil: algunas aportaciones desde Extremadura*. Mérida: Plan de Fomento de la Lectura de Extremadura.
- **BERMEJO, Amalia** (1999). *La literatura infantil en España*. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **BERMEJO, Amalia** (1993). *Para saber más de literatura infantil y juvenil: una bibliografía*. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **BLAKE, Quentin** (2010). *1001 libros infantiles que hay que leer antes de crecer*. Barcelona: Grijalbo.
- **BRAVO VILLASANTE, Carmen** (1983). *Antología de la literatura infantil en lengua española*. Madrid: Doncel. (2vol)
- **BRAVO-VILLSANTE, Carmen** (1985). *Diccionario de autores de la literatura infantil mundial*. Madrid: Escuela Española.
- **BRAVO-VILLASANTE, Carmen** (1971). *Historia de la literatura infantil universal*. Madrid: Doncel.
- **BORDA CRESPO, Isabel** (2002). *Literatura infantil y juvenil: teoría y didáctica*. Granada: Grupo Editorial Universitario.
- **CENDÁN PAZOS, Fernando** (1986). *Medio siglo de libros infantiles y juveniles en España*. Madrid: FGSR; Pirámide.
- **CERRILLO, Pedro C** (1994) . *Lírica popular española de tradición infantil*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **CERRILLO, Pedro C. (coord.)** (2000). *Presente y futuro de la literatura infantil y juvenil*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **CERRILLO, Pedro C.; GARCÍA PADRINO, Jaime (coords)** (1990). *Poesía infantil. Teoría, crítica e investigación*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **CERRILLO, P; GARCÍA PADRINO, Jaime (coords.)** (1992). *Literatura infantil y enseñanza de la literatura*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **CERVERA, Juan** (1998). *La creación literaria para niños*. Madrid: Mensajero.

- **CERVERA, Juan** (1982). *Historia crítica del teatro infantil español*. Madrid: Editora Nacional.
- **100 autores de literatura infantil (1986)**. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **CIEN libros para un siglo (2004)**. Madrid: Anaya.
- **COLOMER, Teresa** (1998). *La formación del lector literario a través de la literatura infantil y juvenil*. Madrid: FGSR.
- **COLOMER, Teresa** (1999). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- **COLOMER, Teresa** (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Madrid: Síntesis.
- **COLOMER, Teresa**. (1992) “La literatura infantil y juvenil en España”. **EN: NOBILE, Angelo**. *Literatura infantil y juvenil*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia: Morata, pp. 138-167.
- **COLOMER, Teresa, (dir.)** (2002). *Siete llaves para valorar las historias infantiles*. Madrid: FGSR.
- **COMISIÓN CATÓLICA ESPAÑOLA DE LA INFANCIA** (1986). *Más de mil libros infantiles y juveniles: seleccionados, reseñados y clasificados por edades hasta 1985*. Madrid: S.M.
- **COMISIÓN CATÓLICA ESPAÑOLA DE LA INFANCIA** (1989). *Más de mil libros infantiles y juveniles: seleccionados, reseñados y clasificados por edades (1985-1988)*. Madrid: S.M.
- **CUBELLS, Francisco** (1990). *Corrientes actuales de la narrativa infantil y juvenil española en lengua castellana*. Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **DIRECTORIO de editoriales para niños y jóvenes**. Madrid (1999): Federación de Gremios de Editores de España.
- **DIRECTORIO de editoriales de literatura infantil y juvenil (2004)**. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, 2004. Disponible en: <http://www.federacioneditores.org>.
- **“ESPECIAL Premios”** (1999). *Primeras Noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 61, pp. 512-573.

- **FEDERACIÓN DE GREMIOS DE EDITORES DE ESPAÑA** (2013). *Editoriales de infantil y juvenil*. Madrid: FGEE. Disponible en: http://www.federacioneditores.org/Search/PDF/INFANTIL_JUVENIL.pdf.
- **FERNÁNDEZ AVILES, Paloma** (1998). *Servicios públicos de lectura para niños y jóvenes*. Gijón: Trea.
- **FERNÁNDEZ CAMBRIA, Elisa** (1987). *El teatro para la infancia y la juventud en España en el siglo XX*. 2ª ed. amp. Madrid: Escuela Española.
- **GARCÍA PADRINO, Jaime** (2001). *Así pasaron muchos años: en torno a la literatura infantil española*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **GARCÍA PADRINO, Jaime** (1986). *Formas y colores: la ilustración infantil en España*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **GARCÍA PADRINO, Jaime** (1992). *Libros y literatura para niños en la España contemporánea*. Madrid: FGSR.
- **GARCÍA PADRINO, Jaime; CERRILLO, Pedro. (coords.)** (2000). *Literatura infantil en el siglo XXI*". Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **GARCÍA PADRINO, Jaime** (2010). *Gran diccionario de autores latinoamericanos de literatura infantil y juvenil*. Madrid: Fundación SM.
- **GARCÍA-RODRÍGUEZ, Araceli** (1992). Fuentes para la selección de libros infantiles. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, (27), pp.31-41.
- **GARRALÓN, Ana** (2001). *Historia portátil de la literatura infantil*. Madrid: Anaya.
- **GONZÁLEZ GONZÁLEZ, Luis Daniel** (2006). *Bienvenidos a la fiesta: diccionario-guía de autores y obras de literatura infantil y juvenil*. Madrid: CIE Dossat.
- **GUÍA de ilustradores** (1997). Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **HÜRLIMAN, Bettina** (1982). *Tres siglos de literatura infantil europea*. Barcelona: Juventud.
- **INONESCU, Angela; SAN MIGUEL, Juan M.** (1987) *La literatura infantil*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- **LAGE FERNÁNDEZ, Juan José** (2010). *Diccionario histórico de autores de la literatura infantil y juvenil contemporánea*. Granada: Magina.

- **LERER, Seth** (2009). *La magia de los libros infantiles: de las fábulas de Esopo a las aventuras de Harry Potter*. Barcelona: Ares y Mares, 2009.
- **LITERATURA** infantil y juvenil: una mirada a la creación en España (2005). Madrid: FGSR.
- **LLUCH, Gemma** (2003). *Análisis de narrativas infantiles y juveniles*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha, Servicio de Publicaciones.
- **LÓPEZ TAMÉS, Román** (1985). *Introducción a la literatura infantil*. Santander; Universidad.
- **LÓPEZ TAMÉS, Román** (1990). *Introducción a la literatura infantil*. Murcia; Universidad.
- **MARCO ESCODA, Elisabet** (2004). "Premios a la literatura infantil y juvenil". *Primeras Noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 202, pp. 19-30.
- **MARTÍNEZ MENCHEN, Antonio** (2005). *Teoría de la literatura infantil y juvenil*. Jaén: Diputación Provincial.
- **MORENO VERDULLA, Antonio** (1994). *Literatura infantil: introducción en su problemática, su historia y su didáctica*. Cádiz: Universidad.
- **MUNDOS imaginarios. Premios Lazarillo 1958-200** (2001). Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **NOBILE, Angelo** (1992). *Literatura infantil y juvenil*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia: Morata.
- **OTERO, Miguel Angel** (2001). Grupos editoriales en España. *Delibros*, 140, pp.22-32.
- **PARMEGIANI, Claude-Anne (dir.)** (1997). *Lecturas, libros y bibliotecas para niños*. Madrid: FGSR.
- **PATTE, Geneviève** (1988). *¡Dejadles leer!. Los niños y las bibliotecas*. Barcelona: Pirene.
- **PELEGRÍN, Ana** (1997). *Poesía española para niños*. Madrid: Alfaguara.
- **PELEGRÍN, Ana** (1998). *Poesía española para jóvenes*. Madrid: Alfaguara, 1998.
- **PÉREZ GONZÁLEZ, María Antonia** (1994). *Los premios de literatura infantil y juvenil*. Salamanca: Universidad de Salamanca, Escuela Universitaria de Biblioteconomía y Documentación. (Memoria de Diplomatura)
- **"PREMIOS de literatura infantil y juvenil"** (1998). *Primeras Noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 155, pp. 64-81.

- **“PREMIOS de literatura infantil y juvenil” (1999).** *Primeras Noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 161, pp. 51-55.
- **“PREMIOS de literatura infantil y juvenil” (2000).** *Primeras Noticias. Literatura Infantil y Juvenil*, 170, pp. 27-120.
- **PREMIOS Nacionales (1958-1988) (1989).** Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- Los **PREMIOS Nacionales de Literatura Infantil y Juvenil del Ministerio de Cultura (1978-2006) (2006).** Madrid: Asociación Española de Amigos del Libro Infantil y Juvenil.
- **PUERTA LEISSE, Gustavo (2006).** “Especial pequeños editores”. *Educación y Biblioteca*, 155, pp.72-101.
- **“QUIÉN es quién en la edición” (1989).** *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 10 (monográfico).
- **“QUIÉN es quién en la edición” (1997).** *CLIJ. Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil*, 98 (monográfico).
- **RUIZ CAMPOS, Alberto Manuel (2000).** *Literatura infantil. Introducción a su teoría y práctica.* Sevilla: Guadalema.
- **SCHON, Isabel (1996).** *Introducción a la literatura infantil y juvenil.* Newark, Delaware: Internacional Reading Association.
- **TAMES, Román L. (1985).** *Introducción a la literatura infantil.* Santander: Universidad.

Anexo III. Juegos previos para la obtención de recompensas

El bueno y el malo

Caperucita Roja

Reina de Corazones

Cenicienta

Titiritero

Bella Durmiente

Hermanastras

Aladino

Lobo feroz

Alicia

La bruja

Pinocho

Maléfica

Asociados



Charlie



Cenicienta



Blancanieves



La Belal Durmiente



La madrastra

¿Quién ha escrito esto?

Hans Christian Andersen

Donde viven los monstruos

Roald Dahl

Matilda

Perrault

La sirenita

Oscar Wilde

La vuelta al mundo en 80 días

Julio Verne

El príncipe feliz

Juan Muñoz Martín

Fray Perico y su borrico

José María Sánchez Silva

El gato con botas

Lewis Carroll

Alicia en el País de las Maravillas

Maurice Sendak

Marcelino Pan y Vino

Cada oveja con pareja: unir cada personaje con el título del libro en el que aparece

Willy Wonka	La Bella y la Bestia
El sombrero loco	Momo
Gaston	Las aventuras de Axterix
Geppetto	Pinocho
Obelix	Charlie y la fábrica de Chocolate
Las hermanastras	Las aventuras de Tintin
Srta. Honey	Harry Potter
Milú	Matilda
Hermion	Alicia en el País de las Maravillas
La tortuga Casiopea	La Cenicienta

Música y libros

Película: La Bella Durmiente

Pista musical: fragmento de la canción “Eres tú” basada en el ballet del mismo nombre de Tchaikovsky

El libro: Flora, Fauna y Primavera cuidarán de ella durante muchos años

Autor del cuento: este autor francés es conocido también por las versiones de otros muchos cuentos

El título al revés: la fea despierta

Anexo III. El círculo de las letras: preguntas

EJEMPLOS MODALIDAD NIÑO. NIVEL APRENDIZ

A **Títulos** Empieza por A. Título de un cuento de las *Mil y Una Noches*, en el que el protagonista encuentra una lámpara mágica: **ALADINO Y LA LÁMPARA MARAVILLOSA**.

B **Colecciones** Empieza por B. Nombre de una colección de la editorial SM, especializada en libros infantiles, cuyo logo es un medio de transporte marítimo propulsado por vapor que ya no se usa: **BARCO DE VAPOR**.

C **Géneros y temas** Empieza por C. Historia corta que suele tratar temas de ficción. Puede ser infantil, para adultos o de hadas: **CUENTO**.

H **Personajes**: Empieza por H. Personaje con una cicatriz en la frente en forma de rayo: **HARRY POTTER**

I. **Personajes**: Contiene la I. Nombre del propietario de la fábrica de chocolate en el libro *Charlie y la Fábrica de Chocolate*: **WILLY WONKA**.

J **Autores e ilustradores**: Empieza por J. Conocido autor de un libro en la que los personajes dan la vuelta al mundo en 80 días: **JULIO VERNE**.

K **Personajes**: Empieza por la K. Nombre del personaje cuyo hermano se llama Dani y al que ni siquiera le ha contado que posee un libro de magia: **KIKA SUPERBRUJA**.

M **Personajes** Empieza por M. Nombre de personaje de cómic que cambia de apariencia usando multitud de disfraces: **MORTADELO**.

R **Títulos**: Empieza por R. Nombre del libro, basado en una película de Disney, con una rata como cocinera como protagonista. **RATATOUILLE**.

X **Colecciones** Contiene X. Nombre de la colección y del personaje galo que vencía a todos los romanos al tomarse la poción mágica: **ASTÉRIX**

EJEMPLOS MODALIDAD NIÑO. NIVEL EXPERTO

D **Premios** Contiene la D. Premio que otorga la editorial Edelvives, que también da nombre a una de sus colecciones, y es sinónimo de "aerodeslizador", que sirve para planear y volar sin motor: **ALA DELTA**.

E **Personajes**: Empieza por E. Protagonista de la novela *Nuestra Señora de París* de Victor Hugo, llevada al cine por Disney como *El Jorobado de Notre Dame*, y también nombre de una piedra preciosa de color verde: **ESMERALDA**.

F **Argumento**: Empieza por F. En el cuento "Caperucita en Manhattan" es el ingrediente principal que da sabor al postre de Mister Woolf y la madre de Sara: **FRESA**.

G **Personajes**. Empieza por G. Nombre del protagonista que cuenta su vida a través de diarios y que incluye monigotes: **GREG**.

H **Títulos**. Contiene la H. Cuento en el que un forastero hace que a través de una melodía, los niños desaparezcan del pueblo: **EL FLAUTISTA DE HAMELÍN**.

I **Autores e ilustradores**. Apellido del autor de tebeos español, creador de Mortadelo y Filemón: **IBÁÑEZ**.

J **Películas basadas en libros y viceversa**: Empieza por J. Libro cuya versión cinematográfica hizo que la jungla pareciera más cerca de la ciudad que nunca: **JUMANJI**.

L **Autores** Contiene la L. Apellido de la autora de Harry Potter: **ROWLING**

Ñ *Argumento* Contiene la Ñ. ¿Con qué pescaba el señor Jeremías Peces, el famoso personaje de Beatrix Potter?

O *Títulos*: Empieza por O. Título de unos libros que dan nombre a una cerdita que siempre viste de rojo: **OLIVIA**.

Q *Argumento* Empieza por Q. Nombre del juego mágico en el que hay que coger la snitch dorada. **QUIDDITCH**.

T *Personajes* Comienza por T. Nombre del niño pelirrojo que quiere descubrir el mundo a través de sus aventuras. **TEO**.

U *Autores e ilustradores* Contiene U. Primer apellido del creador de la película "Pesadilla antes de Navidad" y autor de "La melancólica muerte del Chico Ostra": **BURTON**.

W *Títulos*: Contiene la W. ¿Cómo continúa el título: Las aventuras de Tom _____?

Z *Argumento* Termina por Z. País al que se ve transportada Dorothy por el tornado: **OZ**.

EJEMPLOS MODALIDAD ADULTOS

A *Libros. Tipos y características*: Empieza por A. Tipo de libro en el que la existencia de ilustraciones es muy importante para la comprensión de la historia; también llamado libro de imágenes: **ÁLBUM ILUSTRADO**

B *Argumento*: Contiene la B. Una joven se ve obligada a vivir en un castillo con un ser al que aborrece y que es muy huraño, por salvar la vida de su padre, que lo había ofendido, pero al final ambos se enamoran y se rompe el maleficio que recaía sobre el castillo y su señor. ¿Cómo se llama este cuento de Jeanne-Marie Leprince de Beaumont?: **LA BELLA Y LA BESTIA**.

D *Autores e ilustradores*: Empieza por D. Ciudad de nacimiento de Oscar Wilde, autor de *El Príncipe Feliz* y otros cuentos: **DUBLÍN**.

F. *Instituciones, organismos, asociaciones y otros*: Empieza por F. Asociación privada sin ánimo de lucro creada en el año 1953, además es la Sección Colombiana del IBBY: **FUNDALECTURA**.

G *Premios*: Empieza por G. Nombre del premio que ofrece el Grupo editorial SM desde 1978 a novelas juveniles en castellano: **GRAN ANGULAR**.

G. *Autores e ilustradores*: Empieza por G. Escritor nacido en Omegna, ganador del premio Hans Christian Andersen en el año 1970: **GIANNI RODARI**.

H *Autores e ilustradores*: Contiene la H. Nombre del autor e ilustrador que ganó el premio Hans Christian Andersen en el año 2000 en la categoría de ilustrador, además le encantan los primates: **ANTHONY BROWNE**.

I *Autores e ilustradores*: Empieza por I. Apellido del ilustrador creador de una nueva versión de la Cenicienta publicada en 1983: **INNOCENTI (ROBERTO)**.

K *Editoriales y librerías* (Empieza por K. Editorial especializada en Literatura Infantil y Juvenil que recibió el premio nacional otorgado por el Ministerio de Cultura a la Mejor Labor Editorial de 2012: **KALANDRAKA**

L *Premios* Empieza por L. Premio más antiguo de literatura infantil y Juvenil: **LAZARILLO**.

Q *Autores e ilustradores*. Empieza por Q. Nombre de pila del ilustrador condecorado, en 2002, con el premio Hans Christian Andersen en la categoría de ilustrado. **QUENTIN BLAKE**.

U (*Autores e ilustradores* Empieza por U. Primer apellido del autor del álbum "Los tres bandidos": **UNGERER**.

W *Premios* Empieza por W. Premio anual honorífico otorgado por la Biblioteca de la Juventud de Munich a las obras infantiles y juveniles más destacadas de todo el mundo : **WHITE RAVENS**.

Y (*Instituciones, organismos, asociaciones y otros* Empieza por Y. (Siglas de la) Sección de la American Library Association centrada en los jóvenes de 12 a 18 años: **YALSA**.