

CLAVE LITERARIA

Un recurso gamificado de literatura universal para el aula



Penguin Aula

CLAVE LITERARIA

Introducción para el docente

Desde que nacemos, el juego es la forma natural de desarrollarnos en el ámbito cognitivo, físico, emocional y social. A lo largo de toda la vida, los seres humanos aprendemos a través de la observación, la curiosidad por comprender lo que nos rodea, la experimentación, la resolución de problemas, la interacción con otros y la satisfacción que supone superarnos a nosotros mismos. **No hay mayor motivación que creer que somos capaces de afrontar un desafío, y el juego nos entrena para ello.**

Jugando, nuestro alumnado desarrolla competencias que le serán útiles a lo largo de toda su vida. El juego los pone ante situaciones en las que deben focalizar su atención, esforzarse por superar retos, tolerar la frustración, desarrollar la empatía, conectar ideas, activar su creatividad, establecer alianzas y cooperar con sus iguales... Es decir, jugar tiene un impacto en el desarrollo integral del alumnado.

A nivel didáctico, **el juego nos permite adaptar nuestras propuestas a sus ritmos y capacidades y ofrecerles un marco de confianza en el que el error se permite y se puede volver a «probar»**. Gracias al feedback inmediato, el alumnado tiene un mayor conocimiento de cómo va progresando en la adquisición de conocimientos y en el desarrollo de habilidades, lo que le permite autorregular su proceso de aprendizaje.

Por todo ello, **desde Penguin Aula apostamos por utilizar metodologías lúdicas que acerquen la literatura al alumnado.**

El objetivo de Clave literaria es ampliar el conocimiento de los estudiantes sobre obras relevantes de la literatura de todos los tiempos y lugares, con una mirada que busca despertar su curiosidad, poner a prueba sus conocimientos previos y descubrir títulos que pasarán a la historia universal de la literatura mientras se divierten. En resumen, estamos convencidos de que el juego nos puede ayudar a fomentar el placer por la lectura como fuente de conocimiento, creatividad, reflexión y crecimiento personal. ¡Esperamos que lo compruebes por ti mismo!

Laia Arnau

Laia Arnau es licenciada en Pedagogía y graduada superior en Formación en las organizaciones por la Universidad de Barcelona (UB) y coautora, junto con Antoni Zabala, de los libros *11 ideas clave: cómo aprender y enseñar competencias* y *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Ha publicado también el libro *Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje*. Trabaja como diseñadora de proyectos educativos, formadora y asesora de equipos docentes en la implementación de metodologías competenciales y lúdicas.

CLAVE LITERARIA

Instrucciones del juego

Material:

- * 62 cartas (36 de nivel básico y 26 de nivel superior).

El material está listo para imprimir, recortar y utilizar en el aula.

- * 22 plantillas de cartas para que los estudiantes puedan ampliar las referencias literarias según sus intereses.

- * Una plantilla para anotar la puntuación.

Jugadores:

Dos o tres equipos por partida. Se puede jugar individualmente, por parejas o en pequeños grupos. En cualquiera de los casos, nuestra recomendación es hacer una partida de dos (o como máximo tres) equipos por mesa para asegurar una dinámica de juego ágil.

Objetivos del juego:

Cada carta presenta una obra literaria y revela cinco pistas relacionadas con ella. Los jugadores deben adivinar de qué libro se trata con el mínimo de pistas posibles. Gana el participante que consiga adivinar más obras utilizando el menor número de pistas.

También se puede jugar de modo cooperativo en lugar de competitivo.

Para ello, habrá que sumar los puntos obtenidos entre todos. Esta modalidad cooperativa plantea un reto grupal sin que haya ganadores ni perdedores.

Mecánica del juego:

1. Se barajan las cartas y se colocan en un mazo encima de la mesa boca abajo.
2. Empieza su turno el participante más joven. Para ello, una persona de su equipo (o el jugador contrario si se juega en la modalidad individual) coge una carta sin que el jugador la vea y empieza a leer las pistas que aparecen en ella, de una en una. Comienza leyendo la pista 1 y, en caso de necesitar más pistas, sigue con las siguientes.
3. El participante debe adivinar de qué obra se trata con las mínimas pistas posibles. Cuantas menos pistas necesite, más puntos conseguirá.

Por ejemplo: en las cartas de nivel básico, si el jugador solo necesita una pista para acertar el título de la obra, obtiene 6 puntos; si necesita dos pistas, son 5 puntos; si necesita tres, son 4 puntos, y así sucesivamente hasta llegar a las seis pistas, donde consigue únicamente 1 punto.

CLAVE LITERARIA

Instrucciones del juego

En las cartas de nivel superior, las pistas tienen una puntuación más alta porque representan obras de mayor dificultad.

4. Cuando el participante (o su equipo) acierta la obra, registra el resultado en la plantilla y coloca la carta con la puntuación obtenida hacia arriba, de manera que desde su posición pueda leer correctamente la pista que le ha dado la clave para acertar.

Si, después de leer las seis pistas, el participante no adivina la obra, entonces obtiene 0 puntos y la carta vuelve al final del mazo. De este modo, esta carta

puede salir más adelante y se potencia la memorización.

5. Después, se repite la misma mecánica con el equipo contrario. Así se van alternando sucesivamente los turnos.

6. La partida finaliza cuando se acaban las cartas, o bien si se agota el tiempo acordado o algún equipo consigue llegar a la puntuación pactada inicialmente. Al terminar la partida, cada equipo suma las puntuaciones adquiridas y gana el que haya conseguido más.



**PISTA 1:
HIDALGO**



CLAVE LITERARIA

Instrucciones del juego

Posibles adaptaciones:

- * Crear cartas extras utilizando las plantillas vacías del final del documento con los libros favoritos del alumnado. Deberían ser obras destacadas o conocidas por el grupo clase para no perjudicar la dinámica de juego. Se puede añadir una fase previa en la que los estudiantes presenten sus opciones y justifiquen el porqué de esa obra.
- * Hacer un ranking de los títulos más leídos y otro de los mejor valorados. Se puede plasmar el resultado en un diagrama de barras.

- * Elaborar un mapa literario donde ubicar la narración de la historia o el origen de su autor o autora.
- * Crear una cronología con las cartas, ordenándolas en función de su fecha de publicación.

La idea de este juego y de todas sus posibles adaptaciones es despertar la curiosidad del alumnado hacia la lectura y conseguir que los estudiantes hablen de literatura, se hagan recomendaciones de libros entre ellos y adopten la lectura como una forma más de entretenimiento.

¿Listos? ¡A jugar!

