CLAU LITERÀRIA

Un recurs ludificat de literatura universal per a l'aula

Penguin Aula

CLAU LITERÀRIA

Introducció per al docent

Des que naixem, el joc és la manera natural de desenvolupar-nos en l'àmbit cognitiu, físic, emocional i social. Al llarg de tota la vida, els éssers humans aprenem a través de l'observació, la curiositat per comprendre el que ens envolta, l'experimentació, la resolució de problemes, la interacció amb els altres i la satisfacció que suposa superar-nos a nosaltres mateixos. **No hi ha cap motivació més gran que creure que som capaços d'afrontar un repte, i el joc ens hi entrena.**

Jugant, el nostre alumnat desenvolupa competències que els resultaran útils al llarg de tota la vida. El joc els posa davant de situacions en què han de focalitzar la seva atenció, esforçar-se per superar reptes, tolerar la frustració, desenvolupar l'empatia, connectar idees, activar la creativitat, establir aliances i cooperar amb els seus iguals… És a dir, jugar té un impacte en el desenvolupament integral de l'alumnat.

Des del punt de vista didàctic, **el joc ens permet adaptar les nostres propostes als seus ritmes i les seves capacitats i oferir-los un marc de confiança en què l'error està permès i ho poden tornar a «provar».** Gràcies al *feedback* immediat, els alumnes tenen un coneixement més ample de com van progressant en l'adquisició de coneixements i en el desenvolupament d'habilitats, cosa que els permet autoregular el seu procés d'aprenentatge.

Per tot plegat, **des de Penguin Aula apostem per emprar metodologies lúdiques que apropin la literatura a l'alumnat.**

L'objectiu de Clau literària és ampliar el coneixement dels estudiants sobre obres rellevants de la literatura de tots els temps i llocs, amb una mirada que busca despertar la seva curiositat, posar a prova els seus coneixements previs i descobrir-los títols que passaran a la història universal de la literatura mentre es diverteixen. En resum, estem convençuts que el joc ens pot ajudar a fomentar el plaer per la lectura com a font de coneixement, creativitat, reflexió i creixement personal. Esperem que ho comprovis tu mateix!

Laia Arnau

Laia Arnau és llicenciada en Pedagogia i graduada superior en Formació a les Organitzacions per la Universitat de Barcelona (UB) i coautora, juntament amb Antoni Zabala, dels llibres *11 ideas clave: cómo aprender y enseñar competencias* i *Métodos para la enseñanza de las competencias*. Ha publicat també el llibre *Metodologías lúdicas para la personalización del aprendizaje*. Treballa com a dissenyadora de projectes educatius, formadora i assessora d'equips docents en la implantació de metodologies competencials i lúdiques.

CLAU LITERÀRIA

Instruccions del joc

Material:

- 40 cartes (28 de nivell bàsic i 12 de nivell superior).

  El material està preparat per imprimir-lo, retallar-lo i utilitzar-lo a l'aula.

- 20 plantilles de cartes perquè els estudiants puguin ampliar les referències literàries segons els seus interessos.

- Una plantilla per anotar la puntuació.

Jugadors:

Dos o tres equips per partida. S'hi pot jugar individualment, per parelles o en equips petits. En qualsevol dels casos, la nostra recomanació és fer una partida de dos (o, com a màxim, tres) equips per taula per assegurar una dinàmica de joc àgil.

Objectiu del joc:

Cada carta presenta una obra literària i revela cinc pistes relacionades amb ella. Els jugadors han d'endevinar de quin llibre es tracta amb el mínim de pistes possible. Guanya el participant que aconsegueixi endevinar més obres utilitzant el menor nombre de pistes.

També es pot jugar de manera cooperativa en lloc de competitiva. Per fer-ho, cal sumar els punts que obtinguin entre tots els jugadors. Aquesta modalitat cooperativa planteja un repte grupal sense que hi hagi ni guanyadors ni perdedors.

Mecànica del joc:

1. Es barregen les cartes i es posen en una pila sobra la taula, de cap per avall.

2. Comença a jugar el participant més jove. Per fer-ho, una persona del seu equip (o el jugador contrari, si es juga en la modalitat individual) agafa una carta sense que el jugador la vegi i comença a llegir les pistes que hi ha escrites, d'una en una. Primer llegeix la pista número 1 i, si necessita més pistes, continua amb la resta.

3. El participant ha d'endevinar de quina obra es tracta amb el mínim de pistes possible. Com menys pistes necessiti, més punts obtindrà.

Per exemple: a les cartes de nivell bàsic, si el jugador només necessita una pista per encertar el títol de l'obra, obté 6 punts; si necessita dues pistes, són 5 punts; si en necessita tres, són 4 punts, i així successivament fins a arribar a les sis pistes, en què únicament aconsegueix 1 punt. A les cartes de nivell superior les pistes tenen una puntuació més alta perquè representen obres de més dificultat.

CLAU LITERÀRIA

Instruccions del joc

4. Quan el participant (o el seu equip) encerta l'obra, registra el resultat a la plantilla i col·loca la carta amb la puntuació obtinguda cap a dalt, de manera que des de la seva posició pugui llegir correctament la pista que li ha donat la clau per encertar-la.

Si, després de llegir les sis pistes, el participant no endevina l'obra, aleshores obté 0 punts i la carta torna al final de la pila. D'aquesta manera, la carta pot sortir més endavant i es potencia la memorització.

5. Després, es repeteix la mateixa mecànica amb l'equip contrari. Així es van alternant successivament els torns.

6. La partida finalitza quan s'acaben les cartes, o bé si s'esgota el temps acordat o algun equip aconsegueix arribar a la puntuació pactada inicialment. En acabar la partida, cada equip suma les puntuacions que ha obtingut i guanya qui hagi aconseguit més punts.

Possibles adaptacions:

- Crear cartes extra fent servir les plantilles buides del final del document amb els llibres preferits de l'alumnat. Haurien de ser obres destacades o conegudes pel grup classe per no perjudicar la dinàmica de joc. Es pot afegir una fase prèvia en què els alumnes presentin les seves opcions i justifiquin el perquè d'aquesta obra.

- Fer un rànquing dels títols més llegits i un altre dels millor valorats. Es pot plasmar el resultat en un diagrama de barres.

- Elaborar un mapa literari en què s'ubiqui la narració de la història o l'origen de l'autor o l'autora.

- Crear una cronologia amb les cartes, ordenant-les en funció de la data de publicació dels llibres.

La idea d'aquest joc i de totes les seves possibles adaptacions és despertar la curiositat de l'alumnat per la lectura i aconseguir que parlin de literatura, que es recomanin llibres entre ells i que adoptin la lectura com una forma més d'entreteniment.

Preparats? A jugar!