

De lectura en lectura...  
**iCONTINÚA  
LA AVENTURA!**



**Penguin Aula**

# De lectura en lectura... ¡CONTINÚA LA AVENTURA!

## Introducción para el docente

Te presentamos el juego de mesa «**De lectura en lectura... ¡continúa la aventura!**». Este recurso está pensado para ofrecer al alumnado una experiencia lúdica con un doble objetivo: por un lado, realizar una actividad divertida y distendida para reforzar la cohesión del grupo clase. Y, por otro lado, contribuir a cultivar la identidad lectora del alumnado con un juego donde los protagonistas son los libros, sus personajes y todas las aventuras que se esconden detrás de una cubierta.

**Nos parece importante que los niños y niñas hablen de libros, que formen parte de su vida y que se recomienden lecturas entre ellos.**

Para jugar, no es necesario haber leído ningún título en concreto. Del mismo modo, para los estudiantes menos aficionados a la lectura, las preguntas y actividades propuestas también se pueden aplicar a otros formatos narrativos, como películas o series. Cualquier forma de entrada a la narrativa es bienvenida.

Este juego ha sido diseñado por **Laia Arnau**, pedagoga experta en metodologías lúdicas para el aprendizaje, creadora de recursos educativos y formadora de equipos docentes.



# De lectura en lectura... ¡CONTINÚA LA AVENTURA!

## Contenido

El juego se compone de **un tablero, unas instrucciones** muy sencillas y **un índice de acciones** que se realizarán en cada casilla. Se puede imprimir todo fácilmente en el centro educativo y empezar la partida al momento. Recomendamos ampliar el tablero en formato DIN A3 y plastificarlo para facilitar la dinámica de juego. El índice de acciones se puede imprimir en DIN A4 y también plastificarse para que dure más tiempo.

Es necesario conseguir un dado de seis caras (o tantos como partidas simultáneas quieran realizarse), así como una ficha para cada jugador, que pueden crear los propios alumnos y alumnas.

## Orientaciones didácticas

Es posible jugar con distintas agrupaciones de aula: realizar varias partidas simultáneas en grupos pequeños, aprovechar desdoblamientos del aula en grupos medianos o jugar con el grupo entero organizado por equipos. Si la partida queda a medias, se anotarán qué estudiantes han podido participar activamente y en qué casillas se han quedado.

**Para aprovechar mejor el potencial del juego respecto a la educación literaria, recomendamos hacer un registro de todos los títulos que salgan en cada partida,** con el fin de recopilar un listado de recomendaciones que se pueda consultar.

# De lectura en lectura... ¡CONTINÚA LA AVENTURA!

## Instrucciones

La mecánica del juego es muy similar a la del clásico juego de la oca. Los jugadores se sitúan en la línea de salida y tienen que ir avanzando por el tablero hasta llegar al final. Cada casilla tiene una actividad para realizar que está especificada en el **índice de acciones**. Este índice lo pueden ir leyendo por turnos los propios jugadores o establecer un máster del juego, que será el encargado de leer y organizar la partida (sin jugar).

Por turnos, cada participante tira un dado de seis caras, avanza el número de casillas indicadas y realiza la acción que le corresponda.

El tablero tiene **63 casillas** de acción agrupadas en **nueve categorías** según el tipo de actividad planteada:

<b>Cuentos clásicos</b>	Todas las preguntas de estas casillas están relacionadas con cuentos clásicos de la literatura universal.
<b>Argumento</b>	Son propuestas alrededor de la trama o del arco narrativo de los libros.
<b>Giro</b>	Proponen al alumnado que cambie algún elemento del libro escogido.
<b>Creatividad</b>	Plantean una acción creativa relacionada con alguna lectura.
<b>Emociones</b>	Estas casillas proponen asociar un libro leído con alguna emoción.
<b>Personajes</b>	Son preguntas sobre los personajes de los libros.
<b>Cubiertas</b>	Proponen al alumnado formular hipótesis sobre los libros a partir del título y el diseño de la cubierta.
<b>Recomendación</b>	Son casillas para recomendar una lectura a un compañero o compañera en especial, justificando por qué cree que le puede gustar.
<b>Casilla especial</b>	Estas casillas permiten avanzar automáticamente hasta la siguiente casilla especial, al grito «De lectura en lectura... ¡continúa la aventura!».