

---

Barinagarrementeria, B.; Fittipaldi, M. (diciembre, 2020). "Juego y libros infantiles: hacia un intento de clasificación". En *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 11 (6), pp. 172- 196.

**Título:** Juego y libros infantiles: hacia un intento de clasificación

**Resumen:** Existe una gran cantidad de libros que se mueven entre las fronteras de la literatura y el juego. El presente trabajo explora, por un lado, cómo se define el concepto de juego, y por otro, cómo este se manifiesta en los libros infantiles. Para hacerlo, resumimos las distintas maneras en las que se ha conceptualizado el juego desde distintas disciplinas y analizamos los aportes de Bruno Munari y Gianni Rodari al campo de los libros infantiles. A partir de ese marco teórico planteamos diferentes modos de categorizar el juego en los libros infantiles y ejemplificamos estas categorías a partir del análisis de distintas producciones literarias.

**Palabras clave:** juego, literatura infantil, Bruno Munari, Gianni Rodari.

**Title:** *Play and Children's Books: an Attempt Towards a Classification*

**Abstract:** *There are a large number of books that move between the borders of literature and play. This paper explores, on the one hand, how the concept of play is defined, and on the other hand, how it is manifested in children's books. To do that, first we summarize the different ways in which the play has been conceptualized from several disciplines, and then we analyze the contributions of Bruno Munari and Gianni Rodari to the children's books field. From this theoretical framework, we categorize how the play appears in children's books, and we exemplify these categories through the analysis of different literary productions.*

**Keywords:** *play, children's literature, Bruno Munari, Gianni Rodari.*

## Juego y libros infantiles: hacia un intento de clasificación

Begoña Barinagarrementeria<sup>1</sup>

Martina Fittipaldi<sup>2</sup>

Giocare è una cosa seria!  
Bruno Munari

### Libros que no sirven para nada

Escuchamos constantemente frases como “Busco un libro para trabajar determinado tema”, “¿Me recomiendas un libro para hablar de sexismo?”, “¿Y para identificar las emociones?” Pareciera que el mercado editorial occidental confía a menudo en los libros utilitarios y que gran parte de los libros publicados hoy en día tiene como objetivo sensibilizar, comprometer y proveer a los niños de herramientas de autoayuda.

A nosotras, sin embargo, nos interesa estudiar aquí los libros que, al parecer, “no sirven para nada”; libros en los que no se persigue un objetivo moralizante ni el aprendizaje de algo específico<sup>3</sup>. Libros para leer, para disfrutar de la ficción. Y también nos interesa otra actividad que puede desarrollarse sin ningún objetivo más allá del disfrute: el juego. Si bien es cierto que cada vez hay más estudios en los que se demuestran los beneficios del juego en el aprendizaje, la socialización y el desarrollo del

---

<sup>1</sup> Begoña Barinagarrementeria es diseñadora gráfica con un máster en Artes Visuales y Educación y un máster en Libros y Literatura Infantil. Ha trabajado en diversos proyectos relacionados con los libros, desde el diseño hasta la promoción lectora a través de aplicaciones de lectura digital. Entre sus temas de interés se encuentran la cultura visual, la literatura en la primera infancia y la promoción lectora. Actualmente vive en Madrid. Correo electrónico: [beg.bar@gmail.com](mailto:beg.bar@gmail.com)

<sup>2</sup> Martina Fittipaldi, profesora, doctora en Didáctica de la Lengua y la Literatura y actualmente investigadora postdoctoral, compagina docencia e investigación en la Facultad de Educación de la Universitat Autònoma de Barcelona. Ha trabajado en el Plan de Lectura de Salta y, como miembro de GRETEL-LLETRA, ha integrado varios proyectos de investigación nacionales e internacionales. Sus estudios abordan temas como literatura e inmigración, respuestas lectoras, análisis curricular, aprendizajes y prácticas de educación literaria y LIJ digital. Correo electrónico: [martinafittipaldi@gmail.com](mailto:martinafittipaldi@gmail.com)

<sup>3</sup> Aquí nos referimos específicamente a los libros que persiguen objetivos didáctico-moralizantes. Los libros informativos son un universo aparte de producciones que fomentan la curiosidad y el aprendizaje. Recomendamos la lectura del libro *Leer y saber* de Ana Garralón (2013) si se quiere profundizar en el análisis de este tipo de publicaciones.

niño, jugar es, ante todo, una actividad que se realiza por diversión y ese tipo de juego libre es el que más nos seduce.

Se lee y se juega por placer, porque sí. ¿Se puede jugar con los libros? ¿Podemos hablar de “libros lúdicos”? ¿Podemos definir así a determinado tipo de libros para jugar, explorar, imaginar e indagar? Más que explorar la parte técnica del libro como juguete, nos gustaría indagar, desde un enfoque multidisciplinario, en el concepto de juego y en cómo se manifiesta de diferente manera en un corpus de libros.

En el marco teórico, presentaremos algunas aproximaciones al concepto de juego e intentaremos identificar cuáles son los rasgos que lo definen. A continuación observaremos distintos libros para luego hacer una selección de aquellos que posibilitan el juego con los lectores. Finalmente, partiremos de la categoría “Libros interactivos, libros-juego y libros sorpresa” presentada por Correro en su tesis *Els llibres infantils al segle XXI* (2018) para plantear nuevas categorías y subcategorías que nos permitan profundizar en la descripción de este tipo de producciones. Creemos que esta categorización puede ser útil para futuros estudios en literatura infantil pues consideramos que las categorías actuales son, o bien solo técnicas (basadas en la materialidad del libro) o demasiado amplias (como podría ser la de libro-juego) y no alcanzan a mostrar con claridad la riqueza lúdica presente en los libros infantiles.

### **Explorando el juego. (Intentar) definir el juego**

Todos sabemos reconocer cuando alguien juega, esa experiencia tan frecuente y tan humana. Sin embargo, al detenernos en la idea de juego, descubrimos que se trata de un concepto realmente ambiguo; sin duda es mucho más fácil observar a alguien jugando e identificar esta actividad que definir qué implica jugar.

Eberle (2015), editor de *The American Journal of Play*, comenta acertadamente que si leemos un buen número de textos sobre el tema del juego, nos daremos cuenta de que la mayoría comienza con una variante de esta oración: “El juego es complicado de definir” (2015, parr. 1)<sup>4</sup>. Los investigadores que se han interesado por el tema han tenido grandes dificultades para definirlo porque existen demasiadas variables: se puede jugar libremente, o jugar en base a reglas determinadas; se puede jugar fútbol o

---

<sup>4</sup> Las traducciones de las citas en otras lenguas son nuestras.

jugar a adivinar algo, podemos jugar solos o en grupo, etc. El concepto engloba una multiplicidad de variables.

Nos encontramos ante un concepto sin duda complejo, explorado por expertos desde distintas disciplinas como la biología, la psicología o la neurociencia. Desde una perspectiva cultural, el historiador holandés Johan Huizinga ha sido uno de los más influyentes. En su libro *Homo Ludens* (2007), obra clave en el estudio de lo lúdico, afirma que la cultura humana brota del juego, al cual define como:

Una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p. 27).

Por su parte, Weisberg *et al.* (2013, citados en Zosh *et al.*, 2018, p. 2) se basan en diversos estudios para concluir que el juego: (1) no debe de tener un propósito específico y no debe de estar ligado a la supervivencia, (2) puede, muchas veces, ser exagerado, (3) requiere una participación alegre y voluntaria y (4) en el caso del juego infantil, es dirigido por el niño, no por el adulto.

La mayor parte de los teóricos están de acuerdo en algunas de sus características; sin embargo, después de revisar múltiples definiciones, consideramos que uno de los puntos de desacuerdo más relevantes se encuentra en la cuestión del objetivo: ¿se juega con un propósito concreto o se juega libremente, sin ninguna razón? ¿Son necesarias las reglas?

Otra variable que añade complejidad a la definición en nuestra lengua es el propio idioma: en inglés, *play* se refiere a jugar y actuar, mientras que *game* alude a un juego más estructurado. En español solo contamos con el término “juego” para definir tanto un juego libre como uno con reglas definidas. En medio de tantas definiciones, la perspectiva de Martine Mauriras-Bousquet, explicada por Marín (2018) resulta todo un descubrimiento:

Para ella, los juegos en plural (algo más o menos equivalente a *games* en inglés) son instituciones sociales, representaciones tangibles de la manera en que las diferentes culturas expresan sus maneras de jugar. Es decir, fragmentos de juego. Sin embargo, el juego en singular (traducido al inglés como *play*), es una actitud vital. En sus palabras: “Es una actitud existencial, una manera particular

de abordar la vida que se puede aplicar a todo y que no corresponde a nada en particular” (p. 36).

Eberle (2014), quien ha dedicado mucho tiempo a pensar sobre el juego, propone definirlo como “un proceso antiguo, voluntario y ‘emergente’ guiado por el placer que, además de reforzar nuestros músculos, nos instruye en habilidades sociales, modera y profundiza nuestras emociones positivas y nos conduce a un estado de equilibrio que nos deja con ganas de jugar más (p. 231).

Parece que más allá de la ambigüedad del término y de las distintas maneras en las que se ha definido, diversos teóricos están de acuerdo en que el juego es una actividad vinculada con la libertad, el gozo y la motivación intrínseca, que nos lleva a un estado de equilibrio. Retomamos asimismo la idea de Marín (2018) sobre la importancia de la actitud. Esto se relaciona con una característica del juego planteada en la bibliografía anglosajona y difícil de traducir al español, pero que parece clave para entender el concepto: la idea de *playfulness*. Esta hace referencia a una disposición a jugar y nos hace pensar en contextos que no relacionamos automáticamente con esta actividad, como podrían ser, por ejemplo, los libros.

Un trabajo reciente de Project Zero<sup>5</sup> en colaboración con la Fundación Lego (Mardell *et al.*, 2016) cita los estudios de Barnett (1990) y de Lieberman (1977) con el fin de sugerir que, para que un niño realmente juegue, necesita demostrar una predisposición para percibir esa actividad como juego. A su vez, cita a Christian (2012), quien afirma que “es la actitud lúdica del niño lo que hace que una actividad sea un juego. De esta manera, la actitud lúdica se reconoce como la esencia o el espíritu del juego” (p. 19). Mardell *et al.* (2016) definen *playfulness* como la disposición de formular o reformular una situación y así incluir la posibilidad de diversión, exploración y elección. Por lo tanto, la esencia del juego sería esa disposición o actitud lúdica que nos permite afrontar una situación de manera distinta y abierta, como si viéramos algo con nuevos ojos<sup>6</sup>. También es útil tener en cuenta los seis elementos del juego propuestos por

---

<sup>5</sup> Project Zero es un programa perteneciente al Centro de Investigación de la Escuela de Educación de la Universidad de Harvard. Aunque el trabajo explora el papel del juego en el aprendizaje, nos es útil para entender la actitud lúdica en distintos contextos.

<sup>6</sup> Cuando lo planteamos de esta manera resultan obvias las conexiones entre el juego y la creatividad. En esta línea, recomendamos el artículo “How Designers Play: The Ludic Modalities of the Creative Process” (Ham, 2016).

Eberle (2014) ya que al basarnos en elementos, y no en características, el juego se presenta como un proceso dinámico y no lineal donde caben distintas maneras de jugar, pero se mantiene la esencia del juego. El autor advierte que no debemos considerar estos como elementos estáticos, sino como “imágenes en movimiento más afines a los conceptos de estética y filosofía” (p. 222). El diagrama creado por el autor (ver figura 1) nos ayuda a visualizar su propuesta, donde observamos cómo los seis elementos se van entremezclando<sup>7</sup>. A continuación presentamos una breve descripción de los elementos propuestos por Eberle (2014, pp. 222-226):

- Anticipación: El juego comienza con un estado de preparación, de anticipación, que manifiesta ya la disposición a jugar. Este estado, más leve o más intenso, es gratificante por sí mismo pues da paso al juego.
- Sorpresa: La sorpresa constituye una recompensa que, en tanto jugadores, debemos estar preparados para apreciar. Esta nos conduce a la curiosidad la cual, a su vez, nos lleva al descubrimiento, otra riqueza del juego.
- Placer: Puede considerarse como eje del juego y como un incentivo que nos invitará a jugar más. El placer ya ofrece su recompensa, y el juego implica placer, lo que provoca que el juego continúe.
- Comprensión: La comprensión brinda un plus emocional e intelectual al incrementar nuestra empatía y nuestra capacidad de entendimiento.
- Fuerza: La fuerza se obtiene a través del dominio, del control de la situación. El ingenio, la creatividad, el empuje y la pasión son todas expresiones de la fuerza que manifiestan nuestra capacidad de gestionar lo inesperado.
- Equilibrio: Cuando al juego se añade la fuerza y la comprensión, el producto es el equilibrio, el sexto elemento del juego.

Eberle (2014) complementa su análisis de los seis elementos del juego con la siguiente definición:

El juego puede ser desafiante o reconfortante, rudo o calmado, físico o intelectual, travieso o educado, ordenado o desordenado, competitivo o cooperativo, planificado o espontáneo, solitario o social, inventivo o ligado a reglas, simple o complejo, enérgico o tranquilo, etcétera; y aún así incluirá los seis elementos del juego o el potencial para que se desarrollen. Estas no son

---

<sup>7</sup> La propuesta recuerda el planteamiento de Fittipaldi (2013) sobre las dimensiones literarias expuesta en su tesis *¿Qué han de saber los niños sobre literatura?* En esta, se expone el recorrido literario en forma de rayuela, enfatizando en el carácter no lineal del proceso, en ese ir y volver también presente en el juego.

inconsistencias o ambigüedades; más bien corresponden a la riqueza en el ámbito del juego (p. 231);

Definición que muestra lo rico y diverso que es el juego. Sin embargo, si lo que buscamos es una definición cerrada y estática, esta última puede resultar confusa y colocarnos nuevamente en el punto de partida. Es por esto que consideramos acertada la propuesta de Zosh *et al.* (2018), quienes plantean redefinir el juego como un espectro o rango. En un lado del espectro nos encontramos con el juego libre, mientras que en el lado opuesto se ubica el juego más estructurado. Pensar en el juego como rango<sup>8</sup> nos ayuda a entender que este es capaz de adoptar diversas formas y de tener funciones variadas, tal como plantean estos autores. Aunque su propuesta específica se aplica especialmente al área del aprendizaje lúdico, para este trabajo partiremos de la idea del juego como espectro. Esto permitirá distanciarnos de definiciones cerradas para reconocer, así, la riqueza de variables que puede presentar el juego.

### ¿Libros o juguetes?

Al hablar de juego, no es raro que evoquemos el concepto de juguete. Y al enfocarnos en los libros infantiles, inmediatamente surgen preguntas como las siguientes: ¿Pueden los libros ser juguetes? ¿Se puede jugar con los libros sin que estos sean juguetes? ¿Cuándo pasaron los libros de ser objetos para leer a ser objetos para jugar?

Es importante notar que nos hallamos en terreno ambiguo ya que, como afirma Nikolajeva (2008), un gran número de producciones actuales se ubica en la frontera entre los libros y los juguetes, y gracias a la presencia de ciertos elementos materiales exige cierto grado de interacción por parte del lector, convirtiéndolo en un co-creador.

El investigador Joaquín Roldán enfocó su tesis en el análisis del libro juguete. Allí afirma que:

La existencia del juego no precisa obligatoriamente de un juguete, y por tanto, tampoco su presencia en el libro comporta de manera taxativa que este sea un agente necesario para el juego. Dicho de otra manera, el binomio libro-juego no es equivalente al de libro-juguete, ya que el juguete sí tiene unas cualidades materiales determinadas. Mientras el juego es una conceptualización, el juguete es un objeto (Roldán, 2015, p. 9).

---

<sup>8</sup> Para mayor claridad sobre el espectro o rango puede consultarse el artículo *Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum* (Zosh *et al.*, 2018).

Esta afirmación resulta interesante porque al hablar de juego, podemos pensar inmediatamente en libros que son, al mismo tiempo, objetos para jugar. Productos cada vez más complejos que se alejan de la forma tradicional del libro y tienden hacia sofisticadas creaciones de ingeniería en papel, libros que se transforman en escenarios o incluso libros con formas de los objetos que se presentan en ellos. En la actual era de consumo, donde los libros se han transformado en una opción más dentro de los productos vinculados con el ocio infantil, el mercado se llena de libros que cada vez se parecen más a los juguetes. Y no es que los juguetes no sean objetos válidos, al contrario, pero el juego es mucho más que abrir un libro *pop up* o tirar de las lengüetas: a través del juego se puede imaginar, explorar, inventar, crear, etc., y actualmente hay muchos libros que son posibilitadores de ese otro tipo de juego, libros que, a partir de sus propuestas, fomentan una actitud lúdica por parte de los lectores.

En el párrafo anterior avanzamos algunas características de los libros *pop up* y de los denominados libro-juego. Cuando hablamos de *pop up* (o libros móviles), nos referimos a aquellas producciones en las que el papel está cortado para crear determinadas formas que se despliegan al abrir el libro. Por otro lado, la categoría de libro-juego incluye “libros que estimulan habilidades que no se limitan necesariamente a la lectura, como el placer de intervenir, compartir o descubrir” (Colomer 2010, p. 173). Como la definición es amplia, observamos cómo los libro-juego pueden incluir también los *pop-up*.

Si bien los libros móviles son muy antiguos (los primeros surgieron en 1760 en Inglaterra), jugar con los libros es algo relativamente reciente. Aunque no utilizaremos aquí la variable de “libro-juego” para categorizar, esta resulta útil para ubicarnos en el tiempo. Colomer (2010) plantea que los libros-juego surgieron hace muy pocas décadas. En cuanto a la incorporación del juego en los libros infantiles, una fecha clave fue la década de los sesenta del siglo XX. Es en este momento en el que creadores como Bruno Munari o Gianni Rodari<sup>9</sup> plantean nuevas propuestas en el ámbito de la producción editorial infantil. Sus ideas han resultado fundamentales para la producción de libros en las décadas siguientes.

---

<sup>9</sup> Entre muchos otros, como por ejemplo Iela y Enzo Mari, que no mencionaremos aquí por cuestiones de espacio.

## Los aportes de Munari y Rodari

Munari, prolífico artista, investigador, diseñador y editor, entre otras cosas, fue uno de los primeros en incorporar el juego en los libros infantiles. El creador italiano planteó, a través de su extenso y variado trabajo, algunas bases que lo diferenciarían de sus predecesores en el ámbito de los libros infantiles. Roldán (2015) explica los aportes del artista italiano en esta línea:

La tradición confería a este [el libro como juguete] un carácter cerrado, próximo conceptualmente al libro tradicional, en cuanto que tiene un desarrollo narrativo, con principio y final, en el que el niño participa puntualmente mediante el accionamiento de alguna de las ilustraciones del libro. Munari da un salto cualitativo fundamental, al introducir al libro en un terreno lúdico experimental, más próximo a la experiencia artística que narrativa. Y esta nueva visión será un camino que recorrerán posteriormente otros creadores (p. 60).

Munari creía en la experimentación y lo demostró en sus libros: desde obras donde eliminó por completo el texto, como el *Libro Ilegibile*, hasta los pequeños volúmenes de *I Prelibri*, llenos de estímulos visuales y táctiles cuyo objetivo es que los niños se familiaricen con el libro como objeto. Su gran aporte es el cambio en la conceptualización del libro como algo abierto, como un objeto con posibilidades lúdicas.

Los libros de Munari están llenos de sorpresas, elemento central del juego según Eberle (2014). Este aspecto también es clave en la obra de Gianni Rodari, quien argumentaba que “Son necesarios los cambios de escena, las sorpresas, los saltos en el absurdo que favorecen los descubrimientos” (Rodari, 1985, p. 125). Tanto Rodari como Munari eran promotores de la exploración y de lo inesperado que surge al probar nuevas maneras de hacer las cosas.

Ambos creadores generaban un vínculo especial con los niños, ya que no los consideraban receptores de información, sino agentes que construyen su propia realidad y visión del mundo a través de una interacción constante con su ambiente (Campagnaro, 2016, p. 96). A través de sus propuestas, los lectores se convierten en creadores activos. Para Munari, era fundamental que sus libros infantiles no tuvieran un protagonista, pues este es el lector (Beckett, 2008).

Rodari fue un comprometido defensor de la imaginación infantil y planteó diversas ideas sobre su importancia en la educación. Creativo innato, ideó diversas técnicas para crear historias y jugar con las palabras. Creía en la imaginación y se definía

a sí mismo como inventor, como “un fabricante de juguetes, de juegos con las palabras y con las imágenes, de comunicaciones y provocaciones en versos” (Rodari, 2003, p. 198).

Munari desafió los límites físicos del libro, mientras que Rodari desafió las fronteras del lenguaje, abogando por transformar el error en invención, por no limitar las posibilidades del absurdo, por dar espacio al humor pero, ante todo, por ver el juego como posibilidad de libertad (Robledo, 2000).

Ambos resultan figuras clave cuando hablamos de juego y libros, ya que conectan el juego con el campo específico de los libros para niños. Por otro lado, su consideración del niño como sujeto activo sentó las bases para un nuevo enfoque sobre los lectores infantiles. Munari y Rodari abrieron el camino a los creadores y editoriales actuales que se atreven a jugar con los libros y creemos que, sin sus contribuciones, el aspecto lúdico en los libros no estaría tan presente hoy en día en las producciones editoriales.

### **¿Cómo se manifiesta la idea de juego en los libros seleccionados? Hacia un intento de categorización**

Tomando en cuenta lo abierto y ambiguo de la noción de juego, hallar una manera de categorizar los libros escogidos ha supuesto un proceso realmente complejo. Si a esto sumamos la hibridación que existe en buena parte de los libros para niños, la clasificación resulta aún más complicada. Convendría aclarar que la categorización propuesta aquí pretende únicamente ordenar una selección de libros para niños con el fin de aproximarnos a las diversas maneras de presentar el juego en la producción editorial infantil.

En relación con el juego, y como planteábamos anteriormente, la tesis de Correro (2018) presenta una única categoría denominada “libros interactivos, libros-juego (*playing books*) y libros-sorpresa (*pop-up books*)” donde “se reconoce el estrecho vínculo entre la lectura y el juego” (p. 93). Esta categoría, si bien funciona como un posible punto de partida a la hora de pensar la clasificación propuesta, resulta demasiado amplia ya que subsume otras tres que, aunque tienen elementos comunes, pueden aludir a libros muy distintos entre sí. Además, consideramos que esta macrocategoría podría llevar a simplificar el concepto del juego y, por lo tanto, parece limitada a la hora de representar manifestaciones tan variadas del juego como las que

hallamos en los libros analizados. Asimismo, términos como el de “libro-juego” resultan algo ambiguos y otros tipos de manifestaciones lúdicas, como por ejemplo los juegos lingüísticos, parecen quedar fuera de esta categorización.

Rescatamos, sin embargo, la denominación de “libro interactivo” para una de las categorías propuestas, pues consideramos que es un término adecuado para referirnos a los libros que exigen una interacción por parte del lector, quien se transforma en coautor del texto.

Por último, convendría aclarar que, así como la noción de juego constituye un amplio espectro, la categorización que presentamos aquí también lo es, en la medida en que se propone como abierta y flexible: muchos libros podrían fácilmente encajar en más de una categoría y estas se presentan simplemente como guías que buscan ordenar las diversas manifestaciones del juego en los libros infantiles.

### **Criterios de selección**

Para seleccionar el corpus a analizar se establecieron los siguientes criterios de selección:

- El criterio cronológico, a partir de la elección de obras publicadas en las tres últimas décadas.
- El formato: en líneas generales, los libros seleccionados se acercan al formato tradicional del libro, para alejarnos del concepto de juguete y acercarnos al de juego.
- La amplitud en relación con el destinatario: los libros escogidos pueden adaptarse a un rango de edad amplio.
- La calidad literaria de los libros para mostrar que, si bien el juego muchas veces se utiliza como excusa para la rentabilidad comercial, existen en el mercado obras lúdicas de gran calidad.
- La accesibilidad de los libros: producciones literarias disponibles en nuestro medio<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> Al realizar la búsqueda y selección de los libros, encontramos que había muchos de editoriales latinoamericanas que podrían haberse incluido en el trabajo, pero que desgraciadamente no podían conseguirse en España. Decidimos incorporar algunas propuestas en cada sección (ver notas al pie correspondientes), pero nos hubiera gustado tener una muestra más heterogénea. Creemos que la poca circulación de libros de editoriales independientes latinoamericanas en España limita la visibilidad de propuestas de alta calidad que podrían haber enriquecido nuestro trabajo. No obstante, cabe aclarar que los libros analizados aquí sirven como ejemplos de las categorías propuestas, pero estas podrían enriquecerse con muchas otras producciones editoriales de orígenes diversos.

## **Categorías propuestas**

Como ya hemos mencionado, luego de observar la complejidad y variedad de las manifestaciones del juego en las producciones literarias para niños, nos encontramos con que las categorías existentes resultaban demasiado amplias para dar cuenta de esta diversidad. Por ese motivo, en un intento de visibilizar las distintas maneras en las que se puede jugar con los libros, proponemos aquí cinco categorías con las que buscamos ampliar la perspectiva de lo que es el juego.

### **1. Libros que subrayan la dimensión lúdica del lenguaje**

Cuando hablamos de libros para jugar, muchas veces olvidamos los juegos lingüísticos y tendemos a priorizar aquellos juegos que implican una interacción física. Sin embargo, los primeros resultan cruciales al hablar del juego. El lingüista británico Guy Cook (1997), citado por Eberle (2011), asegura que “La sensación de ritmo, rima, asonancia, consonancia e incluso estructura gramatical surge del juego, a medida que los alumnos disfrutan de los sonidos y refuerzan la asociación que implica crear palabras y desarrollar vocabulario” (p. 22).

Cuando lanzamos una adivinanza, contamos un chiste basado en un juego de palabras, inventamos una palabra o hacemos rimas, estamos jugando con el lenguaje. Jugamos al usar las palabras como fichas que según dónde y cómo se coloquen producen resultados creativos y siempre distintos. El objetivo de estos juegos de palabras es la risa, la sorpresa, el divertimento: el placer, a grandes rasgos.

Serra (citado por Frugoni, 2019, p. 190), utiliza el término “ludolingüística” para referirse a este tipo de juegos de lenguaje, los cuales define como:

Un choque verbal fortuito con pérdida momentánea de los sentidos [...] Para que el choque se transforme en juego es preciso que las palabras implicadas en él no salgan ilesas. Solo así podemos hablar de juego de palabras entendido como descubrimiento (...) Este choque fortuito está muy cerca del “extrañamiento” del que habla el pedagogo Gianni Rodari a la hora de definir la génesis creativa.

Al pensar en juegos con el lenguaje de los libros infantiles, podemos destacar tres subcategorías:

### a. Juegos en verso

*Chamario* (Polo y Ballester, 2004), editado por Ekaré, es un buen ejemplo de libro que resalta la dimensión lúdica del lenguaje. Ya en el prefacio se explica que el autor escribió las rimas de *Chamario* como “juguetes verbales” (Polo y Ballester, 2004).

Los poemas de Eduardo Polo<sup>11</sup> demuestran que el juego y la poesía van de la mano, y que cabe liberarse de la idea de que la poesía solo tiene una función estética, pues su función original “nace en el juego y como juego” (Huizinga citado por Mata 2009, p. 94). Eduardo Polo, como Rodari, no tiene miedo de deformar las palabras, de provocar los choques verbales a los que alude Serra. Se atreve a partir los términos en dos (*La bici sigue la cleta, / por una ave siempre nida*), a rebelarse contra las reglas ortográficas y a eliminar los acentos (*Un niño tonto y retonto / sobre un gran árbol se monto*), a repetir sílabas (*El hipopó tamo tamo y el elefán fan fan*), a duplicar finales de palabras para crear música (*La paloma loma vuela / con destino tino al mar*) o incluso a inventar nuevos vocablos.

Cada uno de los 20 poemas de *Chamario* es una sorpresa donde se descubren nuevas palabras y múltiples formas de jugar con el lenguaje. El asombro llega también de la mano de las ilustraciones de Arnal Ballester, las cuales llenan el libro de juegos visuales que complementan de manera fascinante los poemas.

### b. Juegos de palabras

*Zoológico* (Romero y París, 2019) es un fantástico libro de adivinanzas en el que podemos apreciar los elementos del juego descritos por Eberle. También constituye otro ejemplo de las posibilidades que nos brindan las palabras cuando nos permitimos jugar a modificarlas.

El libro, escrito por Raúl Romero e ilustrado por Ramón París, presenta diversas adivinanzas sobre animales. Estas siempre empiezan con: “¿Cuál es el animal que...?” Por ejemplo: “¿Cuál es el animal más resistente?” El lector podría pensar que la respuesta está relacionada con el conocimiento de las características físicas que presentan los animales, ya que además el libro despista con la imagen que acompaña a la pregunta: observamos un grupo de animales que sin duda parecen resistentes. Sin embargo, al dar vuelta a la página, el lector se da cuenta de que las respuestas no se

---

<sup>11</sup> Eugenio Montejo, quien juega a su vez con un heterónimo.

basan en el conocimiento del mundo animal, sino en un juego de palabras absurdo: el animal más resistente es el “rinoserrompe”.

Aunque se lean los primeros ejemplos, el lector difícilmente podrá predecir los animales siguientes y encontrará una sorpresa en cada página: intentar adivinarlos ya representa un juego en sí mismo. Al terminar de leer el libro, el lector tal vez se quedará pensando en otros ejemplos con juegos de palabras de su propia creación, pues se sentirá capaz de inventar nuevas adivinanzas. El disfrute experimentado con las palabras será un incentivo para seguir jugando y creando a partir del lenguaje.

### **c. Juegos con el sonido**

*El libro que hace clap* (Matoso, 2016), que fácilmente podría incluirse también en la categoría de “libro interactivo”, es un libro que invita a jugar con los sonidos. El libro está plagado de onomatopeyas que cabe repetir en voz alta al tiempo que se abre y cierra el ejemplar: el libro no es nada sin la participación activa del lector.

La cubierta y las guardas llenan al lector de expectativas y, con la primera doble página que muestra a un hombre con dos platillos y un gran *Plas*, empiezan los estímulos. He aquí la invitación a abrir y cerrar el libro mientras se recrea el sonido de los platillos y el lector comprende la propuesta de Madalena Matoso. Así continuaremos en un juego de onomatopeyas que va en aumento: primero es un *Plas*, después son 2 *muac, muac*, pasando por cinco *yo, yo, yo, yo, yo*, u ocho *nañaa, nañaa, nañaa, nañaa, nañaa, nañaa, nañaa, nañaa*, hasta llegar a los aplausos finales que dan nombre al libro. El disfrute es total.

La complicidad entre la autora y el lector resulta absolutamente necesaria para que el acordeón suene, la pareja se bese o los aplausos del título se hagan realidad. Todo es un juego con el libro objeto, pero también con los sonidos propuestos que ha de “completar” el lector.

Un libro lleno de sorpresas, pero sobre todo de disfrute en forma de sonido. ¿Hay algo más divertido que leer y al mismo tiempo participar del ritmo emitiendo sonidos? Leer un libro que solo contiene onomatopeyas tiene mucho de lúdico, pues estas no son

algo que solemos ver escrito como único texto<sup>12</sup>. Quizás por eso *El libro que hace clap* resulte tan divertido tanto para niños como para adultos<sup>13</sup>.

## 2. Libros para jugar con la imagen

Hay mucho que decir sobre la imagen. Los álbumes sin palabras son todo un universo por explorar, donde la imagen constituye el eje de la propuesta estética<sup>14</sup>. Sin embargo, en nuestro trabajo dejaremos de lado esta faceta y nos centraremos en la imagen como posibilitadora de experiencias lúdicas. Para hablar del juego con la imagen proponemos las siguientes subcategorías:

### a. Juegos gráficos

*¡Oh!*, de Goffin (1991), es el único libro de la selección que no fue publicado en el siglo XXI. No obstante, lo elegimos porque se trata de un clásico en el cual se observa de manera muy acertada cómo podemos jugar con la imagen.

El título del libro alude al sonido que muchos lectores hacen en señal de asombro al ver una figura, desplegar la página (otra sorpresa: las páginas son más grandes de lo que parecen) y encontrarse con una nueva imagen. En *¡Oh!* un pez se convierte en pato y una taza en un barco.

Las solapas, una de las técnicas tradicionales de los libros para jugar según Roldán (2015, p. 60), crean expectativas sobre lo que aparecerá a continuación. A su vez, el lector se divierte descubriendo pistas que le ayudan a adivinar lo que viene. Un libro lleno de estímulos en el que se juega con la anticipación y el ingenio a través del lenguaje visual, pues el libro no contiene ni una sola palabra.

### b. Juegos de observación

*El arenque rojo* (Moure y Varela, 2012) es un libro para observar. Pero, a diferencia de la famosa serie *¿Dónde está Wally?* y de otros libros similares, en la obra de Gonzalo Moure y Alicia Varela no parece haber un objetivo determinado. Retomando el espectro del juego, los libros de Wally podrían considerarse un *game*, en el que existe una serie

---

<sup>12</sup> Aunque muchos de los libros para niños pequeños contienen onomatopeyas, estas generalmente aparecen acompañadas de otras palabras y no como texto único.

<sup>13</sup> Otros libros para jugar con el lenguaje: *Cocorococó* (Grau y Montenegro, 2017), *A lo bestia* (Benegas, 2018), *Mau iz io* (Ellis, 2016), *Con el ojo de la i* (Benegas y Capdevila, 2015), *La gota moja a la gata maja* (Capdevila, 2016), *Las onomatobellas* (Kaufman, 2018).

<sup>14</sup> Recomendamos la lectura de Arizpe (2004) y Bosch (2015), dos autoras que han investigado en profundidad sobre el tema.

de objetivos concretos, mientras que *El arenque rojo* invita simplemente al *playing*, al juego libre sin reglas ni propósitos definidos.

La contraportada nos advierte que al principio solo veremos el arenque rojo, presente en cada una de las páginas pero que, estemos donde estemos, cerca de nosotros habrá historias. Esto ya nos genera cierta curiosidad. ¿Qué vamos a encontrar dentro del libro? Sin una sola palabra, esta producción comparte diversos relatos a lo largo de las páginas. Un libro para observar, imaginar, inventar historias, formular hipótesis, observar situaciones absurdas, etc.

Es interesante notar que *red herring* (arenque rojo) es un modismo del idioma inglés que se refiere a una maniobra de distracción, a una pista falsa que desvía la atención del tema tratado. Y es que el arenque rojo que encontramos en todas las páginas no es más que una excusa, una invitación para observar las historias que se explican en las páginas del libro y asombrarnos ante ellas<sup>15</sup>.

### 3. Libros que juegan con las combinaciones

El binomio fantástico de Rodari (1985) plantea la combinación de dos elementos ajenos como punto de partida para la creación: “Una palabra sola ‘actúa’ únicamente cuando encuentra otra que la provoca, que la obliga a salir de su camino habitual y a descubrir su capacidad de crear nuevos significados” (p. 21).

Un binomio fantástico puede ser el punto de partida de una historia, pero ¿qué sucede cuando combinamos más de dos palabras? Combinar conceptos, palabras o imágenes ajenas es, sin duda, una gran idea para jugar.

#### a. Fragmentación

La fragmentación de la página en bandas es un recurso que se utiliza para formar asociaciones entre distintas imágenes o palabras, como en el caso de *Mi pequeña fábrica de cuentos* (Gibert, 2004). Este libro recuerda a los poemas surrealistas, al permitir crear distintas frases dependiendo de cómo se combinen las bandas. Rodari nos recuerda en *Gramática de la fantasía* (1985, p. 82) que, para Novalis, jugar es experimentar con el azar y esta idea es precisamente lo que observamos en este tipo de libros. Al

---

<sup>15</sup> Otros libros para jugar con la imagen: *Zoom* (Banyai, 2012), *El intruso* (Contraire, 2016), *Trocoscópio* (Carvalho, 2010), *(In)visible* (Kamm, 2007).

experimentar con este azar, el niño se convierte en co-creador de las historias. Según Roldán (2015):

La búsqueda de emparejamientos entre formas, palabras, etc. es una de las formas lúdico-pedagógicas más utilizadas en los libros infantiles y este recurso satisface plenamente esa fórmula, al permitir al niño un cierto grado de interactividad, mediante la manipulación de las bandas en busca de relaciones entre ellas (p. 171).

La combinación se presta a crear cuentos que recuerdan al binomio fantástico de Rodari (1985), donde “las palabras no se toman en su significado cotidiano, sino que se las libera de las cadenas verbales de las que normalmente son parte integrante. Estas son ‘extrañadas’, ‘enajenadas’, lanzadas unas contra otras en un cielo nunca visto” (p. 23).

En el caso de *Mi pequeña fábrica de cuentos*, podemos obtener resultados variados (y tan absurdos como queramos) que después podrán convertirse en puntos de partida para seguir inventando. A continuación, algunos ejemplos que surgieron de una, entre las muchas posibles, combinación de bandas: “Todos los jueves el gato gordo se entretiene con un libro enorme”; “En la luna el tiburón pasea una estrella”; “En el bosque el monstruo bueno acaricia tres sardinas pequeñas”.

La fragmentación de imágenes también es un recurso interesante y genera resultados llenos de humor y absurdo, como en el caso del famoso *Animalario Universal del Profesor Revillod* (Murugarren y Sáez, 2003).

### **b. Trabalenguas y trabaojos**

Trabalenguas y trabaojos es como las creadoras del proyecto *Wonder Ponder*<sup>16</sup> llaman a ciertos libros donde el lector es invitado a comparar y construir, en los que está presente un juego con el lenguaje y un juego visual, y en los que ha de mirar bien qué ha cambiado en cada caso, por lo que observamos que aquí también se incita al lector a jugar con las combinaciones.

En el caso particular de *Niño, huevo, perro, hueso* (Duthie y Martagón, 2019), el lector se encuentra ante cuatro elementos, de los cuales dos nos resultan “familiares” (el niño con su plato con huevo y el perro con su hueso). Los cuatro elementos aparecen en los textos de lado izquierdo de las primeras páginas, mientras las imágenes de los

---

<sup>16</sup> En la entrevista con Samuel Alonso Omeñaca (2019) de *El cuentahílos*.

elementos aparecen en la página derecha. El orden de los elementos se va intercambiando, mientras el ritmo del texto también se va modificando. La palabra “¡cambio!” hace que el lector pase la página y se encuentre con una nueva combinación posible. Los elementos rompen la lógica a través de distintas combinaciones, algunas más absurdas que otras, pero todas muy divertidas.

El libro recuerda el binomio fantástico de Rodari y también la “capacidad de los niños de reaccionar ante un elemento nuevo, y respecto a una cierta serie de acontecimientos” a la que el mismo autor alude en *Gramática de la fantasía* (Rodari 1985, p. 68). A su vez está lleno de humor y de sorpresa a pesar de su aparente simplicidad: un escenario, cuatro elementos y muy pocas palabras.

La gracia de *Niño, huevo, perro, hueso* está en la observación de la combinación de los distintos elementos. Ellen Duthie (2019), su autora, habla de la “satisfacción de pillarlo” que experimentan los lectores, lo que nos acerca al equilibrio del que habla Eberle (2014) como elemento del juego<sup>17</sup>.

#### 4. Libros interactivos

Cuando leemos un libro, a menudo pasamos las páginas lentamente y en un orden específico. Sin embargo, en los libros interactivos este orden puede verse alterado. Pero no solo el modo en el que se pasan las páginas, también la forma de relacionarse con el libro: libros que interpelan al lector, que le exigen su participación para que la obra tenga sentido, que piden ser agitados, volteados, etc. En resumen: un libro como un objeto con el que se puede interactuar. Esta concepción del libro es muy reciente y tal vez no sería posible si Bruno Munari no hubiera desafiado ciertos convencionalismos vinculados con los libros, como podría ser la idea del libro considerado únicamente como “contenedor de conocimiento”, y no hubiera propuesto nuevas maneras de entenderlo, como puede ser la idea de “objeto transformador”.

Según Roldán (2015, p. 286), existen diversos grados de interacción, desde la interactividad física (libros con mecanismos como lengüetas o discos giratorios) hasta la intelectual (adivanzas, reconocimiento de formas, sucesión de imágenes con algún

---

<sup>17</sup> Otros libros para jugar con las combinaciones: *Uno, dos, tres ¿qué ves?* (Budde, 2018), *Sin fronteras* (Imapla, 2017) *Animalario Universal del Profesor Revillod* (Murugarren. y Sáez, 2003).

efecto visual, etc.), que es la que más nos interesa aquí, ya que pretendemos acercarnos más al libro desde el enfoque conceptual del juego y no tanto desde su enfoque material.

La concepción del libro como objeto ha ido cambiando y es interesante ver que existen producciones que, aunque mantienen su formato tradicional (no incluyen lengüetas, ventanas ni ninguna ingeniería del papel), llegan a ser libros 100% interactivos. Un ejemplo es *Patatas ñam ñam* (Kono, 2018).<sup>18</sup>

En *Patatas ñam ñam* se invita a cocinar desde la imaginación. La propuesta de Yara Kono es un libro interactivo muy completo, ya que exige la participación del lector de distintas maneras: desde adivinar y nombrar algunos de los ingredientes, hasta hacer sonidos, simular picar cebolla o zanahoria sobre el libro, o moverlo para mezclar y pasar los ingredientes de un lado a otro. *Patatas ñam ñam* resulta impredecible y sorprendente en cada página ya que la manera de interactuar va cambiando en cada una.<sup>19</sup>

## 5. Libros de indagación

Existe otro tipo de juego en los libros que es difícil de encontrar y de categorizar, pero que resulta muy interesante. Nos referimos aquí a un juego de carácter intelectual, en el que pensar puede resultar todo un juego. En este tipo de propuestas, el niño construye a partir de las preguntas que encuentra en el libro. Un ejemplo paradigmático de esta categoría podría ser la obra *¿Qué prefieres?* de John Burningham (2006)<sup>20</sup>.

Otro ejemplo, mucho más reciente, es la interesante serie de filosofía visual para niños *Wonder Ponder*<sup>21</sup>. Las autoras admiten que su proyecto es inclasificable, pero afirman que *Wonder Ponder* puede considerarse un juego. Su tercer título, *Lo que tú*

---

<sup>18</sup> *El libro que hace clap* (Matoso, 2016) también sería un ejemplo claro de libro interactivo. Esto demuestra, como planteamos en el artículo, que las categorías construidas no son compartimentos estancos, sino propuestas que pueden conjugarse en un mismo libro.

<sup>19</sup> Otros libros interactivos: *La pelota amarilla* (Fehr y Carvalho, 2018), *Un libro* (Tullet, 2011), *El libro inquieto* (Los Krickelkrakels, 2012).

<sup>20</sup> Este libro plantea una serie de preguntas tan absurdas como “¿Qué prefieres... que un elefante se beba el agua de tu bañera, que un águila te robe la cena, que un cerdo se pruebe tu ropa o que un hipopótamo duerma en tu cama?” (Burningham, 2006, p. s.p.)

<sup>21</sup> En una conferencia publicada como capítulo del libro *Del papel al aula: poesía y filosofía visual para niños*, Ellen Duthie explica el nombre de su proyecto: “*Wonder* significa asombrarse y preguntarse y *ponder* significa reflexionar, darle vueltas a las cosas” (Duthie y Martínez, 2018).

*quieras* (Duthie y Martagón, 2016), es un “libro” compuesto por una caja que contiene 14 cuadrados de cartulina sueltos con escenas (algunas, no exentas de humor) que invitan reflexionar sobre la libertad. En la parte de atrás de cada escena, pueden leerse varias preguntas sobre el tema. Además, incluye tres cartulinas en blanco para que el lector pueda construir sus propias escenas y establecer unas propuestas de uso para estas. Pero estas últimas son solo posibilidades. *Lo que tú quieras* no tiene reglas definidas, al contrario, se pueden ver las escenas en cualquier orden, se pueden leer como un libro o jugar como un juego, combinar escenas de distintos libros, crear nuevas escenas sobre la base de las ya existentes o de ideas nuevas... las posibilidades son múltiples y el lector, activo, tiene un papel fundamental en la propuesta. Su formato ya genera mucha curiosidad en el lector: ¿Esto es un libro o un juego? ¿Cómo se utiliza? Por otra parte, el lector no encontrará ninguna respuesta, al contrario, él será el encargado de reflexionar sobre las preguntas y de construir otras nuevas.

En una entrevista sobre su proyecto, las autoras citan a Munari como una de las influencias de lo que les gustaría llamar “libros de indagación”: “libros que abren el camino de la indagación propia [,] libros en los que existe una relación de agencia entre el niño y el libro, literatura que celebra la acción y la experiencia frente a la recepción pasiva, y la capacidad de reflexión propia frente a la aceptación de la verdad dada” (Carrasco y Puerta, 2014). Y es verdad que Munari abogaba por libros que no fueran cerrados o acabados, que permitieran la participación del lector.

En el caso de *Lo que tú quieras*, las autoras plantean el juego para reflexionar sobre un tema tan “adulto” como la libertad. Ir explorando las diversas escenas de manera libre y abierta, leyendo o no sus preguntas, implica un proceso lúdico y fuera de lo común en los libros infantiles. Y no se podría explicar de mejor manera que como lo hacen sus creadoras: estos libros “invitan a pensar de forma lúdicamente seria o seriamente lúdica” (Duthie y Martínez, 2018, p. 22).<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Otros libros de indagación: *¿Qué prefieres?* (Burningham, 2006), *Mundo cruel* (Duthie y Martagón, 2014), *La gran pregunta* (Erlbruch, 2015).

### **Intentando ampliar la perspectiva**

A lo largo de las páginas esbozadas arriba, observamos cómo el juego se halla muy presente en los libros infantiles, incluso si nos alejamos de aquellos productos que tienden hacia los libros-juguete, y sorprende descubrir en las producciones editadas en las últimas décadas tantas posibilidades interesantes y creativas.

El tema de lo lúdico resulta fascinante, en la medida en que observamos cómo jugar con los libros implica también cuestionarse, hacer el tonto, ver el libro como objeto, utilizarlo de distintas maneras, experimentar con las imágenes, con las letras o con las palabras; combinar para crear, inventar e imaginar nuevas posibilidades. Es por ello que nos propusimos ofrecer otros modos de presentar esta diversidad, intentando ir más allá de la categoría “libro-juego” y de la idea de los libros para jugar considerados únicamente como aquellos objetos de consumo que se acercan más a los juguetes.

Conviene aclarar que las categorías presentadas en este artículo no constituyen opciones estáticas, inamovibles, sino que buscan ofrecer una propuesta de organización dentro del amplio y complejo tema del juego en el campo de la producción editorial infantil. A su vez, consideramos que la elaboración de estas categorías puede resultar una buena manera de visualizar las distintas formas en las que se puede jugar con los libros y de aportar cierta perspectiva al tema, subrayando la variedad y calidad de publicaciones infantiles que existen actualmente.

El juego y la literatura tienen mucho en común, como plantea Mata (2009), quien habla de la curiosidad, la aventura, la entrega, la incertidumbre, o la libertad como rasgos comunes a ambos campos. Sin embargo, los libros para jugar en ningún caso deberían sustituir otros tipos de libros. Leer o jugar con los libros aportan distintas cosas a los lectores, siempre y cuando se mantengan firmes como actividades libres, no utilitarias. Como acertadamente afirma Bonnafé (2008): “Tenemos que luchar contra quienes quisieran utilizar el juego con los libros en favor de la tentación de lo útil: contra la idea de que [leer] tiene que ser rentable” (p. 66). Leer por leer y jugar por jugar.

## Figuras

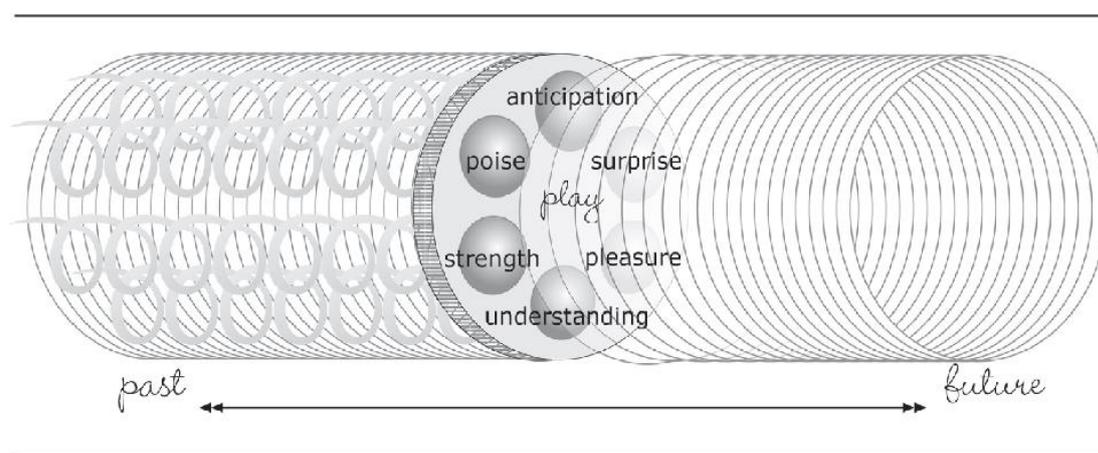


Figura 1. El diagrama "Elements of Play" muestra el juego como "proceso emergente" (Eberle, 2014: 230).

## Referencias bibliográficas

- Arizpe, E. (2004) *Lectura de imágenes: los niños interpretan textos visuales*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Banyai, I. (2012) *Zoom*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Beckett, S. (2012). *Crossover Picturebooks*. New York: Routledge, Recuperado de: <https://doi.org/10.4324/9780203154038>.
- Benegas, M. y Capdevila, O. (2015) *Con el ojo de la i*. Barcelona: A Buen Paso.
- Benegas, M. (2018) *A lo bestia*. Barcelona: Litera Libros.
- Bonnafé, M. (2008). *Los libros, eso es bueno para los bebés*. México, D.F.: Océano Travesía.
- Bosch, E. (2015). Estudio del álbum sin palabras. (Tesis doctoral). Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Budde, N. (2018) *Uno, dos, tres, ¿qué ves?* Pontevedra: Kalandraka.
- Burningham, J. (2006) *¿Qué prefieres?* Madrid: Kókinos.
- Campagnaro, M. (2016). The Function of Play in Bruno Munari's Children's Books. A Historical Overview. *Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education*, 11 (3), pp. 93-105. Recuperado de: <https://doi.org/10.6092/issn.1970-2221/6449>.
- Capdevila, O. (2016) *La gota moja a la gata maja*. Barcelona: A Buen Paso.
- Carrasco, A. y Puerta, G. (noviembre, 2014) *Juego-entrevista a Wonder Ponder*. Recuperado de: <https://www.wonderponderonline.com/blogenespanol/2014/12/20/juego-entrevista-a-wonder-ponder>
- Carvalho, B (2010) *Trocoscópio*. Carcavelos: Planeta Tangerina.
- Colomer, T. (2010) *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Contraire, B. (2016) *El intruso*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- Correro, C. (2018). *Els llibres infantils al segle XXI*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Duthie, E. y Martagón, D. (2014) *Mundo cruel*. Madrid: Traje de Lobo.
- Duthie, E. y Martagón, D. *Lo que tú quieras* (2016) Madrid: Traje de Lobo.

- Duthie, E. y Martínez, R. (2018). Tú no entras y tú no sales. La filosofía visual para niños. En Baranda, M.; Duthie, E. y Martínez, R.; García Teijeiro; Mañas, P.: *Del papel al aula: poesía y filosofía visual para niños* (pp.19-52). Ciudad de México: Secretaría de Cultura Dirección General de Publicaciones.
- Duthie, E. y Martagón, D. (2019) *Niño, huevo, perro, hueso*. Madrid: Traje de Lobo.
- Eberle, S. (2011) Playing with the Multiple Intelligences: How Play Helps Them Grow *Journal of Play*, 4(1), 19-51. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=EJ985547>.
- Eberle, S. (2014) The Elements of Play: Toward a Philosophy and a Definition of Play. *Journal of Play*, 6(2), 214-233. Recuperado de: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1023799>
- Eberle, S. (2015, May 15). *Want to Know What Constitutes Play?* Recuperado de: <https://www.psychologytoday.com/intl/blog/play-in-mind/201505/want-know-what-constitutes-play>.
- Ellis, C. (2016) *¿Mau iz io?* Granada: Barbara Fiore.
- Erlbruch, W. (2005) *La gran pregunta*. Madrid: Kókinos.
- Fehr, D. y Carvalho, B. (2018) *La pelota amarilla*. Barcelona: Takatuka.
- Fittipaldi, M. (2013). *¿Qué han de saber los niños sobre literatura?* (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Frugoni, S. (diciembre, 2019) "Rítmicos fulgores: una aproximación a la poesía en la escuela". En *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 9 (5), pp. 181- 192. Recuperado de: <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/3871>
- Garralón, A. (2013) *Leer y saber*. Madrid: Tarambana Libros.
- Gibert, B. (2004) *Mi pequeña fábrica de cuentos*. Barcelona: Thule.
- Goffin, J. (1991) *¡Oh!* Sevilla: Kalandraka.
- Grau, D. y Montenegro, C. (2017) *Cocorococó*. Buenos Aires: Pequeño editor.
- Ham, D. (2016). How Designers Play: The Ludic Modalities of the Creative Process. *Design Issues*, 32 (4), 16-28. Recuperado de: [https://doi.org/10.1162/DESI\\_a\\_00413](https://doi.org/10.1162/DESI_a_00413)
- Huizinga, J. (2007) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Imapla (2017) *Sin fronteras*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- Kamm, K. (2007) *(In)visible*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

- Kaufman, R. (2018) *Las onomatobellas*. Colonia: Amanuense.
- Kono, Y. (2018) *Patatas ñam ñam*. Barcelona: Coco Books.
- Los Krickelkrakels (2012) *El libro inquieto*. Madrid: Kókinos.
- Mardell, B., Wilson, D., Ryan, J., Ertel, K., Krechevsky, M & Baker, M. (2016) Towards a Pedagogy of Play. <http://pz.harvard.edu/resources/towards-a-pedagogy-of-play>
- Marín, I. (2018) *¿Jugamos?: cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós.
- Mata, J. (2009) *10 Ideas clave. Animación a la lectura*. Barcelona: Graó.
- Matoso, M. (2016) *El libro que hace clap*. Logroño: Fulgencio Pimentel e hijos.
- Moure, G. y Varela, A. (2012) *El arenque rojo*. Madrid: SM.
- Munari, B. (2016) *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Murugarren, M. y Sáez, J. (2003) *Animalario Universal del Profesor Revillod*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Nikolajeva, M. (2008). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. In S. Pantaleo & L. Sipe (Eds.) *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality* (pp. 55-74). Nueva York: Routledge Research in Education.
- Polo, E. y Ballester, A. (2004) *Chamarío*. Caracas: Ekaré.
- Robledo, B. (julio, 2000) "Gianni Rodari, un defensor de la vida". *Cuatrogatos. Revista de Literatura Infantil*, 3, Recuperado de: [https://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos\\_147.pdf](https://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos_147.pdf)
- Rodari, G. (2003) *La escuela de fantasía*. Madrid: Popular.
- Rodari, G. (1985) *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Hogar del libro.
- Roldán, J.J. (2015). *El libro como juguete. Sus tipologías y recursos para la interacción*. (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Romero, R. y París, R. (2019) *Zoológico*. Barcelona: Ekaré.
- Tullet, H. (2011) *Un libro*. Madrid: Kókinos.
- Wonder Ponder [WonderPonder]. (2019, mayo, 23). El Cuentahílos Wonder Ponder Mini [Archivo de audio]. [Escuchado el 5/10/2019 en <https://youtu.be/QoClyvYD9u8>].
- Zosh, J.M., Hirsh-Pasek, K., Hopkins, E.J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Solis, L. & Whitebread, D. (2018) Accessing the Inaccessible: Redefining Play as a Spectrum. *Frontiers in Psychology*, 9(1124). Recuperado de: <http://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.01124>