
Bosch, E. (Junio, 2022). "El juego de los libros-juego sin palabras: un BreakoutEDU para mediadores LIJ". En *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 14 (7), pp. 65 – 88.

Título: El juego de los libros-juego sin palabras: un BreakoutEDU para mediadores LIJ

Resumen: Un libro-juego sin palabras es aquel libro no narrativo, sin palabras o casi sin palabras, que exige una intervención activa del lector. El presente artículo tiene dos objetivos que se presentarán de forma imbricada: dar a conocer los diferentes tipos de libros-juego según la acción que demandan del lector y describir con detalle un juego del tipo BreakoutEDU diseñado para que docentes y otros mediadores conozcan estas modalidades de libro y, si lo desean, puedan replicarlo o recrearlo.

Palabras clave: Libro-juego, sin palabras, gamificación, BreakoutEDU, mediación.

Title: *Gameplay of Wordless Activity Books: a BreakoutEDU for Children's and Young Adult Literature Mediators*

Abstract: *A wordless activity book is a non-narrative book, without words or almost without words, which requires active intervention from the reader. This article has two objectives that will be presented in an overlapping way: to present the different types of activity books according to the action they demand from the reader and to describe in detail a BreakoutEDU-type game designed so that teachers and other mediators know these types of books and, if they wish, they can replicate or recreate it.*

Keywords: *Activity Book, Wordless Book, gamification, BreakoutEDU, mediation.*

El juego de los libros-juego sin palabras: un *BreakoutEDU* para mediadores LIJ¹

Emma Bosch²

Introducción

Si se define libro-juego como aquel libro que exige una intervención activa del lector, ¿qué mejor que un juego para conocer mejor los libros-juego? ¿Y qué mejor que jugar a un *BreakoutEDU* para conocer esta metodología lúdica de aprendizaje?

El presente artículo tiene un doble objetivo: dar a conocer las diferentes modalidades de libros-juego sin palabras y describir un *BreakoutEDU* para que pueda ser replicado. Para lograrlo, mientras se explica *El juego de los libros-juego sin palabras*, un *BreakoutEDU* diseñado para unas jornadas de mediadores de Literatura Infantil y Juvenil, se presentará una clasificación de esta modalidad de libros – resultado de la revisión de la tipología presentada en la tesis doctoral (Bosch, 2015)– y se darán algunos consejos para llevar a término con éxito una experiencia gamificada. Como novedad, se incluirá un pequeño juego que convertirá este texto en un artículo gamificado.³

BreakoutEDU en la formación de mediadores

La *gamificación* (o ludificación) es una estrategia metodológica fundamentada en el uso de elementos propios del juego en contextos no propiamente lúdicos con la finalidad de conseguir un efecto motivador (Deterding, Dixon, Khaled y Nacke, 2011). La gamificación se sumaría a otras experiencias que aúnan juego y educación

¹ Este artículo se enmarca en el proyecto GamiTIC (RTI2018-096489-B-100) Gamificación y TIC para el desarrollo de la competencia comunicativa en la enseñanza de lenguas extranjeras: análisis de intervenciones didácticas.

² Emma Bosch es licenciada en Bellas Artes, especialidad Diseño Gráfico y doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Barcelona (UB). Profesora de la sección Educación Visual y Plástica del Departamento de Didácticas Aplicadas de la Facultad de Educación de la UB. Imparte docencia en los grados de Maestro en Educación Primaria y Educación Infantil, en el Máster Educación interdisciplinaria de las Artes (UB) y en el Máster Biblioteca Escolar y Promoción de la Lectura (UB + UAB). Correo electrónico: emmabosch@ub.edu

³ Agradecemos a la coordinadora del dossier y a los editores de la revista que permitan incorporar este elemento lúdico en un texto académico.

y que comparten la máxima de “aprender jugando”, entre las que se cuentan el Aprendizaje Basado en Juegos (*Game-Based Learning*), el Juego Serio (*Serious Game*), Juegos de Escapada Educativos (*Escape Rooms in Education*), los *BreakoutEDU*, etc.

Ya sea considerado como Aprendizaje Basado en Juegos, o como una experiencia gamificada (Cornellà, 2019), el *BreakoutEDU* tendría mucha similitud con las tradicionales búsquedas del tesoro o yincanas educativas. Podría definirse como aquel juego de aprendizaje inmersivo, parecido a un *Escape Room*, en el que los aprendices trabajan en equipo para resolver unos rompecabezas relacionados con el currículum, con el fin de abrir una caja cerrada con uno o diversos candados (Pujolà, 2019).

Son muchas las razones por las que usar *Breakout* en entornos educativos. Wiemker, Elumir y Clare (2016) destacan su idoneidad para promover el pensamiento crítico, el trabajo cooperativo e incrementar la motivación del alumnado (en Martínez y Nakova, 2020). En una infografía, Galanis y Duckworth (en Negre, 2017) listan hasta diez motivos.⁴ Usar esta metodología en la formación de maestros u otros mediadores tendría dos beneficios: por un lado, el propio aprendizaje de los contenidos del juego y, por otro, la vivencia práctica de esta metodología de enseñanza-aprendizaje que “abre la puerta a una estrategia perfectamente transferible al ámbito de las diferentes etapas educativas” (Pérez-López y Rivera, 2017, en Moreno, 2019, p. 77).

Libros-juego sin palabras: una modalidad poco conocida

En el ámbito de la Didáctica de la Literatura Infantil y Juvenil no suele darse demasiada atención a los libros-juego. Como bien señalan Barinagarrementeria y Fittipaldi (2020) parece que no haya cabida para las obras que “solo sirven para disfrutar”, para los libros que “estimulan habilidades que no se limitan necesariamente a la lectura, como el placer de intervenir, compartir o descubrir” (Colomer, 2010, p. 173).

⁴ 1) *It's fun for everyone!* 2) *It is adaptable to any subject area.* 3) *It promotes collaboration and team-building.* 4) *It develops problem-solving & critical thinking skills.* 5) *It enhances communication skills.* 6) *It challenges players to persevere.* 7) *It builds inference skills.* 8) *Students learn to work under pressure.* 9) *It's student-centered.* 10) *It's inquiry-based learning at its best.*

No hay consenso en el modo de designarlos. Hay quien los llama *Participation Book* (McGee y Richgles, 1996), *Toy or Moveable Books* (Burns, 2002), Interactivo (Colomer, 2003), *Livres d'Activités* (Van der Linden, 2006), etc. Y es habitual que en las definiciones que los caracterizan se mezclen criterios formales y de contenido por lo que, a menudo, se identifica libro-juego con libro interactivo. He aquí algunos ejemplos.

Buñuel, Manresa y Ramoneda (s.f.) definen libro-juego como aquel libro pensado para que los niños interactúen con él, posibilitando su manipulación o algún otro juego. Libros que facilitan su descubrimiento como objeto. En algunos casos, tienen imágenes móviles, imantadas, pestañas... o son tridimensionales. En otros, tienen páginas que se despliegan o partidas con la intención de sorprender o de componer otros elementos o personajes a partir de la imaginación del lector y de la manipulación de las páginas. Dicen las autoras que también hay libros-juego en los que hay que buscar determinados elementos en las páginas, que están muy ilustradas. Concluyen diciendo que, como su nombre indica, son libros que invitan a jugar y a explorar.

En un trabajo anterior (Bosch, 2015), se presentó una clasificación de los libros ilustrados según el diseño y manipulación de las páginas que constaba de siete tipos: hojas de diferente tamaño, seccionadas, troqueladas, desplegadas, *pop-up*, libros táctiles y libros interactivos (páginas con lengüetas, solapas, pestañas, ruedas y otros mecanismos que el lector debe manipular para que las imágenes aparezcan, se transformen o se eleven). Los libros de poesía, los libros narrativos (álbumes y cómics), y los no narrativos (libros de conocimiento y libros-juego), tengan o no tengan palabras, pueden estar materializados con algunas de estas posibilidades formales. En este sentido, cuando un álbum cuenta una historia utilizando mecanismos *pop-up* (como *Popville* de Boisrobert y Rigaud, 2009), o un libro de conocimientos utiliza lengüetas, pestañas, páginas *pop-up*, etc. (como *Alexander Calder*, de Geis, 2009), no deberían considerarse libros-juego. Simplemente usan unos recursos formales y materiales al servicio del relato o de la transmisión de información (ver tabla 1). Además, no hay que olvidar que en una misma obra pueden combinarse diversos tipos de formalización, como ocurre en *Teatro de medianoche* de Pakovská (1993).

En el ámbito de los libros sin palabras, un libro-juego sería aquel libro no narrativo, sin palabras o casi sin palabras, que exige una intervención activa del lector (Bosch, 2015). En los libros-juego, el protagonista es el “lector”, quien realiza acciones diferente a la de “leer”. Por ello, el criterio de clasificación de esta modalidad de libro debería centrarse en la acción principal que debe llevar a cabo el lector.

Dowhower (1997) define los *Visual Games-Book* como aquellos juegos visuales que invitan al lector a interactuar con las imágenes. Ella identifica seis tipos según la acción demandada: buscar y encontrar objetos escondidos, comparar y contrastar imágenes para hallar diferencias entre ellas, emparejar o mezclar imágenes, predecir el futuro, inventar historias y juegos de percepción visual (ver tabla 2). En nuestra opinión, el segundo tipo (comparar dos imágenes para hallar diferencias) debería incluirse dentro del primer grupo (busca y encuentra).

Después de analizar los 66 títulos de mi biblioteca particular que configuraron el corpus de libros-juego que se analizaron en la tesis (Bosch, 2015), se presentó una tipología según la acción que demandan del lector y que constaba de cinco modalidades de libros-juego: Buscar, Deducir, Percibir, Combinar y Otros. Actualmente mi biblioteca de libros-juego asciende a 171 títulos y,⁵ como resultado de la revisión de la clasificación realizada en la tesis doctoral, se han eliminado algunos libros de la categoría Otros,⁶ que se ha rebautizado con el verbo Crear (ver tabla 3). Dicha clasificación es la que se ha utilizado en *El juego de los libros-juego sin palabras*.

El juego de los libros-juego sin palabras

A continuación, se describirá pormenorizadamente el juego diseñado en forma de *BreakoutEDU* comentando aspectos de su diseño, al mismo tiempo que se presentará la propuesta de clasificación de libros-juego sin palabras.

⁵De los cuales, 29 son libros-juego de búsqueda, 30 de deducción, 47 de percepción, 19 de combinación y 46 de creación.

⁶En la tesis se decía que esta modalidad de libro-juego invitaba al lector a realizar otras actividades diferentes a las de los apartados anteriores: dibujar y pintar, componer puzles, hablar, inventar historias, sumar, recortar y montar. Ahora, se han descartado los libros de contar y sumar por considerar que las cifras son signos simbólicos que se encuentran al mismo nivel que los signos alfabéticos.

Un juego para mediadores. El taller *El juego de los libros-juego sin palabras* se diseñó para las “VI Jornadas de Laboratorios de Lectura”, celebradas en la Biblioteca Roca Umbert de Granollers en julio del 2021, que llevaban por título *La gramática del juego* porque los protagonistas serían “los libros que se leen jugando y los juegos que se juegan leyendo”. Estas jornadas, a las que asisten mediadores de Literatura Infantil y Juvenil, principalmente bibliotecarios, educadores y dinamizadores culturales, tienen como objetivo dar a conocer los laboratorios de “letras e imágenes” entendidos como espacios de experimentación en torno a la lectura. Posteriormente, el taller se llevó a cabo en diversas asignaturas en el ámbito de la formación inicial y permanente de maestros y mediadores de la LIJ.⁷

Un tiempo para diseñar el juego y crear los materiales. Diseñar un *BreakoutEDU* es una tarea compleja que requiere tiempo y esfuerzo. Los docentes que diseñan este tipo de actividades afirman que solamente sale a cuenta en el caso de que se juegue varias veces. Es imposible calcular el tiempo destinado a seleccionar los libros, diseñar los retos y confeccionar los materiales (ver imagen 1). Sobre todo, cuando los retos están relacionados con el contenido y se da un especial cuidado a los materiales para conseguir una coherencia global tanto estética como funcional. El diseño del juego comporta, además, la realización de una prueba para testar el guion y las instrucciones, comprobar la dificultad de las pruebas, contabilizar los tiempos aproximados para cada actividad y ensayar la secuencia. Y, por supuesto, después de cada jugada es habitual incorporar algunos cambios para mejorar la jugabilidad.⁸

Una buena ambientación. Cuando los participantes entran en la sala encuentran cinco mesas. En cada una de ellas, hay 12 libros sobre una alfombrilla de color (azul, amarillo, rojo, verde y naranja), una caja cerrada con un candado de tres

⁷Las asignaturas en las que se llevó a cabo fueron: *Lectura de la imagen*, de la mención en Bibliotecas Escolares de los grados de Maestro de Educación Infantil y de Educación Primaria de la Universidad de Barcelona; *Álbum ilustrado*, del Máster Educación Interdisciplinaria de las Artes de la Universidad de Barcelona; y *Formas y Aspectos de la Literatura Infantil* del Máster en Biblioteca Escolar y Promoción de la Lectura codirigido por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Universidad de Barcelona.

⁸Agradezco a los docentes y exalumnos que se ofrecieron para testar el juego antes de su implementación, a todos los jugadores por su buena predisposición, comentarios y consejos y, muy especialmente, a Encarna Beltrán por su inestimable ayuda durante todo el proceso.

cifras y una hoja con unas instrucciones en una cara y un listado bibliográfico en el reverso. También, hay un panel con diez bolsas de tela, una caja cerrada con un candado que tiene una combinación de cinco letras, una mano articulada de madera con anillas en sus dedos y un timbre. La disposición de las mesas, con los materiales bien ordenados, despierta la curiosidad de los participantes aumentando su predisposición y motivación para jugar/aprender (ver imagen 2).

Los objetivos de la sesión no son los del juego. Se inicia el juego definiendo, junto a los participantes, el concepto de libro-juego como “aquel libro no narrativo que demanda una participación activa del lector” y se explica que, en uno de los capítulos de la tesis *Estudio del álbum sin palabras* (Bosch, 2015), se presentaba una clasificación que, gracias al encargo recibido, ha sido revisada y actualizada. Se explica que hay que diferenciar entre los objetivos de la sesión y los del juego. El objetivo del juego es abrir la caja cerrada para conocer al “rey de los libros-juego”. Los objetivos de la sesión son:

- Conocer títulos interesantes de libros-juego sin palabras para todas las edades.
- Distinguir las diferentes modalidades de libros-juego sin palabras.
- Pasar un rato divertido aprendiendo a través del juego.

Unas instrucciones largas pero necesarias. Es el momento de detallar a los participantes la dinámica del *BreakoutEDU*. La explicación es larga y puede parecer más compleja de lo que luego es en realidad. Se explica que, para conseguir abrir el candado que cierra la caja, los participantes deben conseguir el máximo número de objetos posibles que están encerrados en las cajas que hay sobre las mesas. Se hace notar que hay cinco mesas porque existen cinco modalidades de libros-juego sin palabras y una de las misiones consiste en identificar cuáles son, por lo que habrá que decir qué verbo sintetiza las acciones que deben llevarse a cabo con los libros de cada mesa. Y no vale decir “jugar”. Volviendo a las cajas, los candados que las cierran tienen un número de tres cifras. Dentro, hay un objeto-pista para saber qué acción unifica esos libros. Para abrir el candado, hay que observar los libros con

mucho detenimiento y superar los retos propuestos. Se informa de que, aunque no se consigan abrir todas las cajas, se puede ganar el juego.⁹

Cada mesa es un grupo. Cada grupo tiene el nombre de un dedo de la mano (pulgar, índice, corazón, anular y meñique). En este momento, se asigna un dedo a los grupos y se les comunica que rotarán por todas las mesas. Cada grupo tiene un cuadernillo en forma de acordeón (ver imagen 3). En la imagen de la mano de la cubierta tienen que marcar el dedo que corresponde a su grupo y los nombres de los participantes. En cada pala del desplegable, hay un espacio para poner una pegatina con la imagen del objeto que hay en la caja y que encontrarán cuando la abran, un rectángulo en el que hay que escribir el verbo principal que define la acción a llevar a cabo con los libros de la mesa y un espacio para escribir las características principales de esos libros, tanto a nivel formal como de contenido. También, hay un espacio para anotar el código que ha abierto la caja. Las instrucciones que hay encima de la mesa sirven para conseguir las dos primeras cifras del código del candado. Para conseguir el tercer dígito, deben encontrar el libro intruso que hay en cada mesa. Una vez identificado, deben buscar su número en la bibliografía del dorso de la hoja de instrucciones. Cada grupo tiene cinco comodines (cinco anillas). Si los grupos quieren una pista para resolver alguno de los retos, deben poner una de sus anillas en su dedo de la mano de madera. Para cada mesa hay dos pistas: una para las dos primeras cifras del código, en las bolsas blancas. Y una pista para encontrar el libro intruso, en las bolsas de color. Para hacer las actividades y abrir la caja, los grupos disponen de 10 minutos. Antes de pasar a la siguiente mesa, hay que dejarlo todo tal y como se ha encontrado.

Unos retos a superar para abrir candados y conocer la tipología de libros-juego: Antes de continuar con la explicación del *BreakoutEDU*, le propongo a usted, lector de este artículo, un juego. Intente descubrir cuál es la modalidad de libro de cada mesa leyendo en qué consistían los retos. Si lo desea, puede consultar la bibliografía que se presenta ordenada según las mesas (ver tabla 4). Si solo está interesado en

⁹Aunque no se hayan abierto todas las cajas y, en consecuencia, les falten partes del código final que les hará ganar el premio, los participantes pueden llegar a descubrirlo ya que es fácilmente deducible, si se tienen buenos conocimientos en literatura infantil.

conocer las modalidades de libros-juegos puede pasar directamente al siguiente apartado.

MESA AZUL: En las instrucciones hay un jeroglífico. Al lado del epígrafe *código 1*, hay unos pictogramas de un come-cocos y una zanahoria y al lado del título *código 2*, los mismos pictogramas están tachados. Los participantes deducen que los números que buscan serán el resultado de contar los libros en los que hay conejos (los conejos comen zanahorias) y libros en los que no los hay. Al abrir la caja encuentran una bombilla.

MESA AMARILLA: Las instrucciones para conseguir el código especifican que hay que encontrar el objeto que se repite en las dos dobles páginas de dos libros y que corresponden a las siguientes frases: “Cuando ellas juegan a pelota, el barbudo cocinero se peina por la mañana” y “En Nueva York, el malvado violinista toma el té acompañado”. Los participantes deben pasar las páginas seccionadas de los libros hasta encontrar aquellos en los que la imagen resultado de la combinación ilustre cada una de las frases. Después, deben contar el número de tazas que hay en cada una de las imágenes, ya que es el objeto que se repite. En la caja hay unas tijeras.

MESA VERDE: En las instrucciones, puede leerse “A veces necesitamos un poco de ayuda”. Junto al código 1 se lee “Primera vocal” y junto al código 2 “Segunda vocal”. Los participantes encuentran dos tarjetas con un mensaje encriptado entre las páginas de los libros. En una de las tarjetas, el mensaje es ilegible a primera vista (está escrito en letra azul y tachado en rojo, naranja y amarillo). En la otra tarjeta, hay letras y números de diferentes colores. El código solo puede descifrarse con ayuda de unas gafas con filtros de color rojo que los participantes consiguen a cambio de una anilla-comodín. La primera pista dice: “Este mensaje solo sirve para despistaros”. En la segunda tarjeta, se lee “Troquel en catalán”. La palabra troquel en catalán es “encuny”, por lo que la primera vocal es la letra E y la segunda la U. Como el código es numérico, las letras E y U corresponden a los números 2 y 5. En la caja encuentran unas gafas.

MESA ROJA: En la hoja de instrucciones puede leerse, de forma jeroglífica, que un solo libro nos dará la información para conseguir las dos primeras

cifras del código. También hay una pista que dice: “El código está donde menos te lo esperas”. En la búsqueda, los participantes encontrarán una solapa en forma de mantel añadida a la ilustración de una mesa de uno de los libros. Al levantarla, podrán leer “Mira debajo”. Los participantes suelen buscar debajo de la mesa y, luego, debajo de la alfombra de color rojo que es donde hallan el sobre con las dos primeras cifras del código. El objeto que hay en la caja es una lupa.

MESA NARANJA: El pictograma de un zapato junto a un interrogante y una pieza de puzle de color negro da la pista para la primera cifra. La misma imagen, pero con una pieza de puzle gris ayudará a descubrir la segunda cifra. Los participantes deben contar el número de zapatos que hay en dos imágenes que se encuentran en uno de los libros. Para encontrar cada una de las imágenes, solo disponen de dos fragmentos (piezas del puzle) en blanco y negro que encontrarán escondidas en las páginas de los libros. El objeto de la caja es un lápiz.

Con esta información, ¿sería usted capaz de identificar las cinco modalidades de libros?

Identificando las cinco modalidades de libros-juego sin palabras. Cuando los participantes han pasado por todas las mesas, se ponen en común los resultados. Se comparten los verbos que resumen la acción de cada mesa (ver tabla 5) y el listado de características de cada una de las modalidades de libros-juego sin palabras y se resuelven las posibles dudas.

Deducir (mesa azul): El verbo que más proponen los participantes es adivinar, seguido de imaginar. También sugieren: pensar, idear y descubrir. Los libros-juego de deducción son como adivinanzas gráficas. En ellos, el lector debe inferir alguna cosa, a partir del sujeto u objeto representado o de un fragmento de imagen; o bien debe descifrar las pistas gráficas representadas. A menudo, es difícil acertar estas adivinanzas visuales porque uno de los propósitos del autor es sorprender al lector y provocar su admiración con una solución inesperada¹⁰. En otras ocasiones, es necesario

¹⁰ Por ejemplo: *¿Un caracol?* (Genechten, 2008).

un bagaje concreto para poder resolver el reto¹¹. Las características que se enumeran son: páginas de distintos tamaños, con solapas, despleables, libros en formato acordeón... En definitiva, mecanismos que permiten esconder parte de la imagen para mostrar luego la solución.

Combinar (mesa amarilla): La mayoría de grupos proponen el verbo combinar. Entre las propuestas, también sugieren: componer, ensamblar, montar, construir y reconstruir. Esta modalidad de libro-juego demanda del lector que componga imágenes a partir de otras. Los cortes en las páginas o el tipo de encuadernación (en espiral y del tipo *french door*¹²) permiten la combinación de los fragmentos para obtener nuevas imágenes. Las imágenes resultantes pueden ser verosímiles¹³, sorprendentes¹⁴ o abstractas¹⁵. Los jugadores señalan que las páginas están seccionadas en dos o tres partes y, en algunos casos, se trata de tarjetas ilustradas que se guardan en cajas (más próximas a los juegos de cartas que a los libros). También, destacan que el lector tiene libertad para decidir las combinaciones y puede usar los libros para inventar historias.

Percibir (mesa verde): La mayoría de jugadores proponen el verbo percibir. También proponen: observar, mirar, visualizar, explorar y detectar y hay quien sugiere ilusionar, en referencia a los juegos ópticos de algunos libros. Los libros de esta modalidad fomentan la percepción a través del sentido visual, pero también del táctil. Son obras para apreciar colores, formas bidimensionales,¹⁶ texturas,¹⁷ volúmenes... Entre las características enumeradas, destacan: el uso de materiales especiales (cartón, láminas reflectantes...), páginas troqueladas, con relieves, libros *pop-up*... A menudo necesitan filtros de colores o acetatos rayados que esconden y muestran imágenes¹⁸ o hay que usar objetos externos como, por ejemplo, una

¹¹ Por ejemplo: *50 Kulissen, 50 Filme* (Giustozzi, 2017).

¹² Por ejemplo: *Tifortou & Touforti* (Bozellec, 2007).

¹³ Por ejemplo: *Todos fazemos tudo* (Matoso, 2011).

¹⁴ Por ejemplo: *Der Schwein-Huhn-Tiger* (Wrede, 2004).

¹⁵ Por ejemplo: *Colors* (Ladrillo, 2017).

¹⁶ Por ejemplo: *Tierenduin. Een kijk- en zoekboek* (Vervaeke, 2018).

¹⁷ Por ejemplo: *Mehr Streichel-Labyrinthen für Menschen mit Fingerspitzengefühl* (Murayama, 2016).

¹⁸ Por ejemplo: *Ceci ou Cela?* (Foll, 2010).

linterna¹⁹. Los participantes apuntan que son obras muy originales resultado de la experimentación de sus autores.

Buscar (mesa roja): Hay unanimidad para asignar verbo a esta modalidad: buscar. Los libros-juego de búsqueda fomentan la observación, la agudeza visual, la perseverancia. Habitualmente, su título tiene forma de pregunta o hay un subtítulo del tipo: *libro para buscar y encontrar*. A veces, un texto, generalmente en la contracubierta, especifica qué es lo que hay que buscar (objetos u animales,²⁰ sujetos,²¹ diferencias, caminos,²² etc.). Los jugadores señalan que estos libros son de gran tamaño y sus páginas están abarrotadas de elementos por lo que demandan ser observados con detenimiento y ser rastreados en múltiples relecturas. Comentan que son obras que desafían al lector proponiéndole un reto muy concreto y fomentando su auto-superación.

Crear (mesa naranja): Muchos son los grupos que sugieren el verbo crear. Hay quien escoge verbos más neutros como hacer, intervenir, manipular y modificar, argumentando que las propuestas planteadas suelen ser cerradas y poco creativas. Son interesantes los verbos acabar y completar que indican que es necesaria la intervención del lector. Se hace notar a los jugadores que podría haber dos modalidades de libros-juego de creación según el ámbito: los centrados en las artes visuales (dibujar y colorear,²³ enganchar pegatinas, montar rompecabezas²⁴...) y los relacionados con las artes escénicas (libros-escenario con marionetas de papel,²⁵ figuras recortables para vestir...). Estos libros suelen ser de muy diversa índole: los que son para pintar y colorear en general están impresos a una tinta y encuadernados en rústica, o son cuadernillos grapados; los rompecabezas suelen ser de cartón; los libros-carrusel permiten la dramatización, etc. Estos libros suelen necesitar un

¹⁹ Por ejemplo: *Tout s'éclaire* (Zavaro, 2016).

²⁰ Por ejemplo: *Ocultos en el bosque* (Anno, 2021).

²¹ Por ejemplo: *Where's Warhol?* (Ingram y Rae, 2016).

²² Por ejemplo: *El llibre dels laberints més gran del món* (Navarro, Bonjoch y Puig, 2010).

²³ Por ejemplo: *Fabulosas ciudades* (McDonald, 2016).

²⁴ Por ejemplo: *Zoo puzzle* (Bonbon, 2009).

²⁵ Por ejemplo: *La escuela de las tres mellizas* (Capdevila, 2001).

material externo que no se comercializa con el libro: lápices, pinturas, ceras, tijeras, cola...

Unos libros con múltiples etiquetas. En la puesta en común, se hace explícito que hay libros que podrían estar en más de una mesa, por lo que las categorías solo tienen sentido en el ámbito teórico. Para ejemplificarlo, se muestran varias obras, como por ejemplo *Mehr Streichel-Labyrinthen für Menschen mit Fingerspitzengefühl* (Muryama, 2016), que podría traducirse por *Más laberintos táctiles para personas con tacto*. Este se encuentra en la mesa de percepción, pero también podría tener la etiqueta de búsqueda ya que, además de fomentar la percepción táctil, propone encontrar el camino correcto en diferentes laberintos creados con relieve. Otro ejemplo sería *Colors* (Ladrillo, 2014) que se encuentra en la mesa de combinar, pero que podría estar también en la de percepción, ya que propone que el lector aprecie las formas y colores resultado de la combinación de plegar sus páginas. También, se hace hincapié en que el título del libro puede influir en la predisposición del lector hacia las obras. Por ejemplo, nuestra actitud ante el libro de Thé Tjong Khing será diferente si este se titula *¿Dónde está el pastel?* (2008) o, en la versión alemana, *Die Torte ist weg!* (El pastel ha desaparecido) (2006). La formulación en forma de pregunta puede convertir este álbum sin palabras en un libro-juego de búsqueda.

Evidenciando el diseño del juego. Volviendo al *BreakoutEDU*, en la puesta en común se comparten las dificultades para conseguir los códigos, se constata que muchos participantes no han querido utilizar los comodines²⁶ por miedo a necesitarlos más adelante y se hace hincapié en que los retos propuestos tienen relación con las diferentes modalidades de libros-juego. Por ejemplo, en la mesa de deducción, hay que interpretar los pictogramas; en la de combinar, hay que unir

²⁶ Al finalizar el juego se abren las bolsas blancas y de color y se muestran las pistas que hubieran recibido si las hubieran cambiado por sus anillas. Deducir: Conejo de juguete (hay que contar los libros con conejos) y Cabello (el intruso es un libro-juego en el que se adivinan personajes famosos por sus peinados). Combinar: Bolsita de té (la taza es el objeto que comparten los dos libros) y Letras de plástico (el intruso tiene demasiadas palabras). Percibir: Gafas con filtros rojos (objeto imprescindible para leer el mensaje codificado) y Biodramina (el intruso tiene imágenes que pueden marear). Buscar: Pestaña postiza (en referencia a la pestaña de papel incorporada en uno de los libros) y Números de plástico (el intruso es un numerario). Crear: Tarjetas negra y gris (los colores informan que hay dos puzzles diferentes: uno con el dorso negro y otro con el dorso gris) y Tres cerditos de juguete (el intruso es el libro de *Los tres cerditos*).

imágenes para encontrar las que ilustran las frases; en la de percepción, se necesita un filtro de color para descifrar el código; en la mesa de búsqueda, hay que buscar en la sala; y en la de creación, hay que construir un puzle. Respecto a la dinámica del juego, se pregunta a los jugadores si han hecho trampas. Los más sinceros responden afirmativamente. Explican, por ejemplo, que una vez obtenidas las dos primeras cifras del código, no han necesitado identificar el libro-intruso porque han ido probando todos los números hasta abrir el candado. Se comenta que es lícito hacer trampas, en relación al objetivo del juego (abrir las cajas), pero esta estrategia no serviría si en algún momento se tuviera que argumentar la razón por la que los libros son intrusos²⁷. Se finaliza el debate preguntando por el verbo que unificaría todas las mesas, además del verbo jugar. Los participantes suelen proponer el verbo observar. Se cierra esta primera parte comentando que, gracias a este juego, se han podido observar los libros con detenimiento.

Hervé Tullet: ¿el rey de los libros-juegos? El juego continúa. Se informa a los jugadores que en las mesas no hay ninguna obra del rey de los libros-juego. Se bromea diciendo que sus libros son tan buenos que están guardados bajo llave para que nadie los robe. Se avisa de que las pegatinas de los objetos de sus cuadernillos les darán la pista para saber su nombre y abrir la caja. Los jugadores deben inferir que las bolas que hay bajo las imágenes son las letras que tiene la palabra que designa el objeto. Por ejemplo, debajo de la lupa hay cuatro bolas. Algunas bolas son negras y esas son las letras que deben usar. Las letras que obtienen son: U, E, LL, T, T. Al ordenarlas resulta: Tullet (el apellido del autor). Al intentar abrir el candado, comprueban que no es la palabra correcta. Pronto alguien da con la solución: Hervé (nombre de pila). Pero el juego no acaba aquí. En la caja, hay 17 de sus libros (ver tabla 6) y una tarjeta que explica, pictográficamente, que hay que ordenarlos en las distintas modalidades de libros-juego. Esta actividad se realiza de forma colectiva. Después de mirar los libros y discutir las opciones, los colocan en las mesas. Al terminar, se comprueba que la clasificación sea adecuada y se hace notar que la mayoría de sus obras son de percepción y combinación y no hay ninguna de

²⁷ Los libros pueden ser intrusos por ser libros narrativos o por tener palabras en todas sus páginas.

deducción. Al preguntar si Tullet puede ser coronado rey sin tener ningún libro-juego de esta modalidad, la respuesta es un rotundo no.

El verdadero rey de los libros-juego. En la recta final del juego, se informa a los participantes que en la sala no hay ningún libro del “verdadero” rey de los libros-juego. Se avisa que los códigos que abrían las cajas y han anotado en los cuadernos son la pista para saber su nombre pero, para poder descifrarlo, necesitan una clave que solo conseguirá quien disponga de una anilla-comodín. Hasta ahora, los jugadores han sido muy conservadores y han usado pocos comodines. En el supuesto de que no tuvieran ninguna anilla, la moderadora lleva una camuflada en un collar. La clave para descifrar el código muestra la correspondencia de los números con unas letras. Al ordenar las 15 letras aparece el nombre Katsumi Komagata. El primero que lo dice recibe una bolsita con chapas diseñadas especialmente para la ocasión. El grupo ganador puede escoger el diseño que desee, pero hay una chapa para cada uno de los participantes.

Últimas observaciones

Por los comentarios recibidos al finalizar las sesiones, *El juego de los libros-juego sin palabras* agradó a todos los tipos de jugadores: asesinos, triunfadores, socializadores y exploradores²⁸ (Bartle, 1996). Incluso agradó a los participantes a los que no les gusta jugar, que dedicaron el tiempo a mirar con detenimiento la selección de libros (ver imagen 4).

No es habitual que los retos que deben superar los participantes en los *BreakoutEDU* o en otro tipo de propuestas gamificadas educativas tengan relación directa con el contenido a aprender. Los jugadores suelen resolver jeroglíficos, combinar diferentes piezas para obtener una imagen completa, usar filtros para descifrar mensajes ocultos, buscar pistas escondidas... Estas acciones tienen que ver con el juego, pero no con los contenidos de las asignaturas. De hecho, en algunos casos, se podría utilizar la estructura de algunas propuestas y llenarlas de diferente

²⁸ A los asesinos, les motivan las clasificaciones porque buscan ganar por encima de todo. A los triunfadores, les gusta resolver retos y conseguir recompensas. A los socializadores, les interesa interactuar con otros jugadores y compartir logros, les motiva el trabajo en equipo y el reconocimiento. A los exploradores, les gusta explorar el sistema, recolectar bienes y hacer descubrimientos.

“contenido” según los intereses (temas relacionados con la historia, las naturales, las matemáticas, las lenguas...). Sin embargo, *El juego de los libros-juego sin palabras* es un caso excepcional porque los retos de cada mesa están diseñados para reforzar la acción que los lectores deben llevar a cabo con cada modalidad de libro-juego. De este modo, la praxis refuerza la teoría.

Tampoco es habitual que, mientras se esté jugando, se revelen las estrategias y procedimientos que se han llevado a cabo para diseñar el juego, ni las tácticas que usan los jugadores. En este caso, se muestran las entrañas del juego con la finalidad de que los participantes (mediadores de LIJ) se animen a implementar propuestas similares, puesto que la mejor manera de formar mediadores en técnicas de gamificación es experimentarlas en la propia piel (Batlle, González y Pujolà, 2019).

Ya se ha comentado que diseñar juegos como el que aquí se ha presentado requiere esfuerzo y tiempo. Por eso, es aconsejable compartir los proyectos para que puedan ser replicados o recreados. Ojalá este artículo sirva para que docentes y mediadores se animen a gamificar y/o a conocer mejor los libros-juego sin palabras.

Tablas y figuras

	Ej. Libros-juego sin palabras	Ej. Otras modalidades de libros
Hojas diferentes tamaños	<i>Coucou, me voilà!</i> (Anno, 1988)	<i>Open this Little Book</i> (Klausmeier y Lee,
Hojas seccionadas	<i>Tout nu, tout vêtu</i> (Lété, 1999)	<i>Mi primera fábrica de cuentos</i> (Gibert, 2004)
Hojas troqueladas	<i>Tout s'éclaire!</i> (Zavaro, 2016)	<i>El agujero negro</i> (Compairé, 2010)
Hojas desplegables	<i>¡Oh!</i> (Goffin, 2007)	<i>Un gran perro</i> (Cali y Tanco, 2018)
Páginas pop up	<i>Tout blanc</i> (Tamarkin, 2010)	<i>Popville</i> (Boisrobert y Rigaud, 2009)
Libros táctiles	<i>Juego de leer a ciegas</i> (Tullet, 2011)	<i>ABC-Book</i> (Deneux, 2016)
Libros interactivos (lengüetas, solapas, ruedas, filtros...)	<i>Ceci ou Cela?</i> (Foll, 2010)	<i>Alexander Calder</i> (Geis, 2009)

Tabla 1. Clasificación según el diseño y manipulación de las páginas (Bosch, 2015).

Seek-and-Find	Compare-Contrast	Matching	Prediction	Create-your-own	Illusion & Transform
---------------	------------------	----------	------------	-----------------	----------------------

Tabla 2. Clasificación de los *visual game-book* según Dowhower (1997).

Buscar	Deducir	Percibir	Combinar	Crear
Sujetos	Sujetos	Formas bidimensionales	Verosímil	Artes visuales
Objetos	Objetos	Formas tridimensionales	Sorprendente	Artes Escénicas
Diferencias	Sucesos	Colores	Abstracto	
Caminos		Texturas		

Tabla 3. Clasificación revisada de los libros-juego sin palabras (Bosch, 2021).

AZUL	Anno, M. (1988). <i>Coucou, me voilà!</i> Paris: L'école des loisirs.
	Borando, S. (2013). <i>Near, Far</i> . London: Walker Books.
	Christoforou, C. (2011). <i>Whose Hair?</i> London: Laurence King. [intruso]
	Corbett, G. (1982). <i>Wie ben jij?</i> Bussum: Van Reemst.
	Damm, A. (2006). <i>Was ist das?</i> Hildesheim: Gerstenberg.
	Genechten, G. van (2008). <i>¿Un caracol?</i> Zaragoza: Edelvives.
	George, P. (2016). <i>Oh no!</i> Kent: Patrick George.
	Giustozzi, F. (2017). <i>50 Kulissen, 50 Filme</i> . München: Knesebeck.
	Goffin, J. (2007). <i>¡Oh!</i> Sevilla: Kalandraka.
	Haën, W. de (1990). <i>Was ist hier passiert?</i> Ravensburg: Ravensgurger.
	Muller, G. (2001). <i>Endevina qui fa què. Una passejada invisible</i> . Barcelona: Corimbo.
Soro, A. (1988). <i>Bizarre</i> . Paris: Syros, Vous avez dit...	

AMARILLA	Ball, S. (1989). <i>Katz und Kuh – was kommt dazu?</i> München: Ars Edition.
	Bozellec, A. (2007). <i>Tifortou & Touforti</i> . Paris: Être Éditions.
	Ladrillo, A. (2014). <i>Colors</i> . (s.l.): Éditions du Livre.
	Ladrillo, A. (2017). <i>This way, that way</i> . London: Tate Publishing.
	Laval, A. (2016). <i>Caja de cuentos. Crea tus propias historias</i> . Barcelona: mtm.
	Lété, N. (1999). <i>Tout nu, tout vêtu</i> . Paris: Thierry Magnier.
	Martínez, I. y Maravi, M. (2004). <i>Animales</i> . Zaragoza: Itsmagical. [intruso]

	Matoso, M. (2011). <i>Todos fazemos tudo</i> . Carcavelos: Planeta Tangerina.
	Matute, A.M.; Odriozola, E. (2020). <i>En el bosque</i> . Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
	Puig Rosado (1993). <i>Drôle d'Histoire</i> . Paris: Circonflexe.
	Tallec, O. (2018). <i>Wer, wie was?</i> Hildesheim: Gerstenberg.
	Wrede, M. (2004). <i>Der Schwein-Huhn-Tiger</i> . Hamburg: Carlsen Verlag, Pixi-Serie.

ROJA	Anno, M. (2021). <i>Ocultos en el bosque</i> . Pontevedra: Kalandraka.
	Arhoj, A. (2017). <i>Busca'm. Un llibre per jugar a fet i amagar</i> . Algemesí: Andana.
	Guilloppé, A. (2009). <i>99 animaux cachés</i> . [s.l.]: Gauthier Langueureau.
	Ingram, C. y Rae, A. (2016) <i>Where's Warhol?</i> London: Laurence King Pub.
	Navarro, A., Bonjoch, E. y Puig, M. (2010). <i>El llibre de laberints més grans</i> . Barcelona: Estrella
	Mizielinska, A. y Mizielinski, D. (2016). <i>Ojo con los números</i> . Caracas: Ekaré. [intruso]
	Scheier, M. (2018). <i>Passt nicht</i> . Mannheim: Kunstanstifter.
	Serra, S. (2011). <i>Fantasia Megabook</i> . Zaragoza: Itsmagical.
	Spanó, C. (2019). <i>À pas de fourmi</i> . [s.l.]: Rouergue.
	Ungerer, T. (2013). <i>Schuh, wo bist du?</i> Zürich: Diogenes.
	Wandrey, G. (2004). <i>Sigue su rastro... en la ciudad</i> . Irún: Alberdania.
	Wandrey, G. (2004). <i>Busca al ratón en cada habitación</i> . Irún: Alberdania.

VERDE	Anno, M. (1970). <i>Jeux de construction</i> . Paris: L'école des loisirs.
	Borando, S. (2013). <i>Now You See Me, Now You Don't</i> . London: Walker Books.
	Foll, D. (2010). <i>Ceci ou Cela?</i> Paris: Les Trois Ourses.
	Hemstege, A. (2011). <i>Il était une forme...</i> Paris: Didier Jeunesse.
	Kurashima, T. (2017). <i>Poemotion 1</i> . Zürich: Lars Müller Publishing. [intruso]
	Letuffe, A. (2016). <i>Je suis tout</i> . Le Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.
	Murayama, J. (2016). <i>Mehr Streichel-Labyrinthen</i> . Mainz: H. Schmidt.
	Oono, Y. (2018). <i>Mount Fuji. 360° Book</i> . Kyoto: Seigensha Art Publishing.
	Vervaeke, G. (2018). <i>Tierenduin. Een kijk- en zoekboek</i> . Tiel: Lannoo.
	Van Hout, M. (2017). <i>Kiekeboe. Driehoek</i> . Rotterdam: Lemniscaat.
	Watanabe, E. (2011). <i>Le cirque des illusions</i> . Paris: Albin Michel Jeunesse.
	Zavaro, A. (2016). <i>Tout s'éclaire!</i> [s.l.]: Voce Verso.

NARANJA	Anónimo (s.d.). <i>Mix & Match. 40 faces & 292 stickers</i> . [s.d.]: Tiger.
	Anónimo (2021). <i>Mi primer libro para colorear 2</i> . Antwerpen: Ballon.
	Bonbon, C. (2009). <i>Zoo Puzzle</i> . Zaragoza: Itsmagical.
	Capdevila, R. (2001). <i>La escuela de las tres mellizas</i> . Barcelona: Destino.
	Cox, P. (2006). <i>A Book of Lines</i> . Mantova: Corraini.
	Hammer, S. (2021). <i>Quadern blau de mandales</i> . Barcelona: mtm.
	Codignola, N. y Fatus, S. (adapt.) (2014). <i>Els tres porquets</i> . Lleida: Petit Nandibú. [intruso]
	Jiang, S. (2016). <i>Viaje en bicicleta al fin del mundo</i> . Barcelona: mtm.
	Jolivet, J. (2010). <i>Coloreart</i> . Barcelona: mtm.
	McDonald, S. (2016). <i>Fabulosas ciudades</i> . Barcelona: Urano.
	Meisi (2011). <i>Party Doll</i> . Zaragoza: Itsmagical.
	Wee Gallery (s.d.). <i>32 Ways to dress a Cat</i> . St. Petersburg: Wee Gallery.

Tabla 4. Libros usados en *El juego de los libros-juego sin palabras* ordenados por meses (E. Bosch, comunicación personal, 2021)

	Buscar	Deducir	Percibir	Combinar	Crear
Enero 2022	Buscar Buscar Buscar Buscar	Adivinar Adivinar Imaginar Adivinar	Detectar, Mirar Percibir Observar Percibir	Encajar, Cambiar, Componer Ensamblar, Construir Recrear Construir	Crear, Pintar Hacer, Intervenir Crear Intervenir
Octubre 2021	Buscar Buscar Buscar Buscar, Encontrar	Pensar Adivinar Imaginar Descubrir	Mirar Percibir Mirar Mirar, Mover	Montar Combinar Reconstruir Combinar	Manipular Hacer, Acabar Completar Completar
Julio 2021	Buscar Buscar Buscar Buscar Buscar Buscar	Adivinar Imaginar Imaginar Deducir Adivinar Idear	Percibir Percibir Visualizar Explorar Mirar Ilusionar	Combinar Combinar Combinar Combinar Recortar Combinar	Crear Intervenir Crear Interactuar Dibujar Crear, Manipular, Modificar
Junio 2021	Buscar Buscar	Adivinar Adivinar	Percibir Percibir	Componer Montar, Componer	Hacer Intervenir

Tabla 5. Listado de verbos propuestos por los jugadores (E. Bosch, comunicación personal, 2022)

CAJA	Tullet, H. (2008a). <i>Juego de azar</i> . Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2008b). <i>Juego de construcción</i> . Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2008c). <i>Juego de espejos</i> . Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2008d). <i>Juego de formas</i> . Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2011a). <i>Juego de componer arte</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2011b). <i>Juego de las diferencias</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2011c). <i>Juego de leer a ciegas</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2012a). <i>Juego de las combinaciones</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2012b). <i>Juego de la escultura</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2012c). <i>Juego en la oscuridad</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2014). <i>The Ball Game</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2015a). <i>The Game of Lines</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2015b). <i>The Trail Game</i> . London: Phaidon.
	Tullet, H. (2019a). <i>¡Formas!</i> Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2019b). <i>¡Flores!</i> Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2021a). <i>¡Mira!</i> Madrid: Kókinos.
	Tullet, H. (2021b). <i>¡Baila!</i> Madrid: Kókinos.

Tabla 6. Libros de Tullet usados en *El juego de los libros-juego sin palabras* (E. Bosch, comunicación personal, 2021)



Imagen 1. Materiales de *El juego de los libros-juego sin palabras*. (E. Bosch, comunicación personal, 2022)



Imagen 2. Instalación (E. Bosch, comunicación personal, 2022).

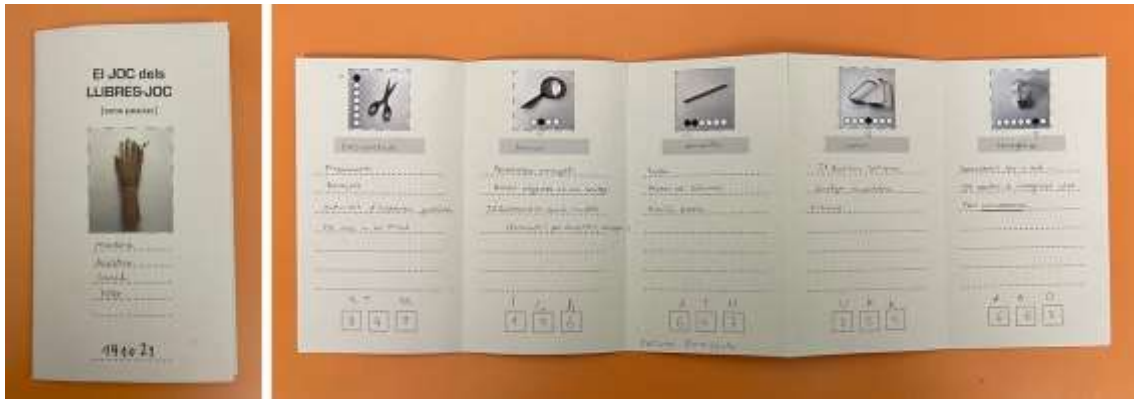


Imagen 3. Cuadernillo en forma de acordeón (E. Bosch, comunicación personal, 2022).



Imagen 4. Mediadores que aprenden jugando (E. Bosch, comunicación personal, 2022).

Referencias bibliográficas

- Barinagarrementeria, B. y Fittipaldi, M. (2020). Juegos y libros infantiles: hacia un intento de clasificación. *Catalejos*. 11(6), pp. 172-196.
- Bartle, R. (1996). Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs. *The Journal of Virtual Environments*, 1(1), online. Recuperado de: <https://www.hayseed.net/MOO/JOVE/v1n1jove.html>
- Batlle, J., González, V. y Pujolà, J.T. (2019). Gamelex: de gamificar se n'aprèn gamificant. *Perspectiva Escolar* (407), pp. 32-36.
- Boisrobert, A. y Rigaud, L. (2009). *Popville*. Madrid: Kókinos.
- Bosch, E. (2015). *Estudio del álbum sin palabras* (tesis doctoral). Universitat de Barcelona, Barcelona.
- Buñuel, A. F., Manresa, M. y Ramoneda, A. (s.f.). El fons ficcional de la biblioteca. Com el confegim, amb què i per a qui. En *B EGL. El gust per llegir des de la biblioteca escolar. Ateneu. Materials i recursos per a la formació*. Generalitat de Catalunya. Recuperado de <http://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/cmd/bib/begl/index>
- Burns, M. (2002). Picture Books. En A. Silvey (Ed.), *Essential Guide to Children's Books and their Creators*, (pp. 348-352). Boston: Houghton Mifflin.
- Cali, D. y Tanco, M. (2018) *Un gran perro*. (s.l.): Libre Albedrío.
- Colomer, T. (2003). La selección de libros para las primeras edades. En J. García Padrino (Ed.), *La comunicación literaria en las primeras edades*, (pp. 39-50). Madrid: Ministerio de Educación, Subdirección General de Informaciones y Publicaciones.
- Colomer, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Compairé, J. (2010). *El agujero negro*. Madrid: Kókinos.
- Cornellà, P. (2019). *Gamificació de l'aprenentatge a la formació inicial de Mestres. Reptes, pistes i claus per desbloquejar metodologies* (tesis doctoral). Universitat de Girona, Gerona.
- Deneux, X. (2016). *ABC-Book*. Barcelona: Combel.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. Defining Gamification. En A. Lugmayr, H. Franssila, C. Safran,

- Christian, I. Hammouda (Eds.), *Proceedings of the 15th International Academic Mind Trek Conference*, (pp. 9-15). New York: Association for Computing Machinery.
- Dowhower, S. (1997). Wordless Books: Promise and Possibilities, A Genre Come of Age. En K. Camperell, B. L. Hayes y R. Telfer (Eds.), *Promises, Progress and Possibilities: Perspectives of Literacy Education, Yearbook of the American Reading Forum*, 17, pp. 57-79.
- Geis, P. (2009). *Alexander Calder*. Barcelona: Combel.
- Gibert, B. (2004). *Mi primera fábrica de cuentos*. Barcelona: Thule.
- Klausmeier, J. y Lee, S. (2012). *Open This Little Book*. San Francisco: Chronicle Books.
- Martínez, E. y Nakova, E. (2020). L'escape room com a eina educativa per treballar la literatura a secundària: una proposta pràctica de Romeu i Julieta. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca En Educació*, 13(2), pp. 1-18.
- McGee, L. M. y Richgels, D. J. (1996). *From Literacy's Beginnings: Supporting Young Readers and Writers*. Boston: Allyn & Bacon.
- Moreno, E. (2019). El Breakout EDU como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *Eduotec*, (67), pp. 66-79.
- Negre, C. (2017). BreakoutEdu, microgamificación y aprendizaje significativo. *Educaweb.com*. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>
- Pacovská, K. (1993). *Teatro de medianoche*. Barcelona: Montena.
- Pérez-López, I. y Rivera E. (2017). Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. *Signo y Pensamiento*, 36(70), pp. 112-129.
- Wiemker, M., Elumir, E. y Clare, A. (2016). Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? En J. Haag, J. Weisenböck, W. Gruber, y C. F. Freisleben-Teutscher (Eds.), *Game Based Learning – Dialogorientierung & spielerisches Lernen digital und analog* (pp. 55-68). Brunn am Gebirgen: Ikon.
- Pujolà, J. T. (2019). A què juguem? Diversitat d'experiències lúdiques en educació. *Perspectiva Escolar*, (407), pp. 6-11.

- Tamarkin, A. (2010). *Tout blanc*. Paris: Éditions des Grandes Personnes.
- Tjong-Khing, T. (2006). *Die Torte ist weg!* Frankfurt am Main: Moritz Verlag.
- Tjong-Khing, T. (2008). *¿Dónde está el pastel?* Barcelona: Blume.
- Van der Linden, S. (2006). *Lire l'album*. Le Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.