



QUÉ

Consiste en organizar, con una programación estable, un grupo de “degustación de lecturas” basado en la gamificación de los contenidos de los títulos elegidos. Se parte del establecimiento de unas pautas esenciales para construir un espacio propio, personalizado y dinámico, en el que se lleven a cabo encuentros con autores, sesiones en las que colaboren distintos agentes culturales de la comunidad y también coloquios y debates en torno a varios ejes temáticos que serán explorados desde múltiples puntos de vista.

PARA QUIÉNES

Lectores adolescentes

QUÉ PRETENDE

La finalidad última es la de contribuir a enriquecer capacidades de los jóvenes que les resulten útiles para convertirse en lectores críticos

QUÉ TRABAJA

La actividad se apoya en la puesta en juego de habilidades de análisis, de debate y de argumentación de los participantes

“GAMIFICAR” PARA

DEGUSTAR LECTURAS

CÓMO

PROCESO

El grupo elige por votación una serie de temas y géneros. El dinamizador organiza conceptos para diseñar sesiones en torno a cada uno de ellos. Por ejemplo, se propone el “*True Crime*”; se seleccionan las mejores novedades publicadas para jóvenes (novela y cómic). Se seleccionan también series TV y películas ligadas a la etiqueta.

Se realiza una presentación en la que se pide implicación a los componentes, con trabajo previo con los voluntarios. En la siguiente sesión se invita a algún especialista relacionado (p.ej. un criminólogo) que les hable de las diferencias existentes entre los casos de la vida real y los tópicos de algunas ficciones. En la siguiente se organiza un *escape book* con búsqueda de pistas que impliquen trabajo *en equipo* para resolver un misterio. En la sesión final se realiza una evaluación en grupo de todo el proceso y se les entrega una guía de títulos de la temática.

RECURSOS NECESARIOS

- Espacio adecuado
- Recursos digitales donde encontrar ideas y títulos
- Material de apoyo: fichas, cuaderno / bitácora de lectura semanal
- Metodologías de dinámica grupal

CLAVES DE ÉXITO

Es vital que los jóvenes se sientan protagonistas de la actividad y participen en todos los procesos: diseñar un exlibris como logo del club, elegir un nombre para el mismo o gestionar una extensión virtual en Telegram para continuar las reflexiones y debates

LECTURAS

Algunos títulos para el tema “*True Crime*” :

- *Asesinato para principiantes* (Crossbooks)
- *Alguien está mintiendo* (Alfaguara)
- *Territorio desconocido* (Edebé)
- *Enigmas de misterio* (Zahorí Books)