

CONECTANDO RECURSOS

JUEGO CONECTOR

Actividades tutorizadas



BNEscolar

Estructura del taller (2h)

El taller plantea tres posibles actividades para llevar a cabo, dependiendo de la edad y pericia de los participantes.



Preparación del taller

El espacio

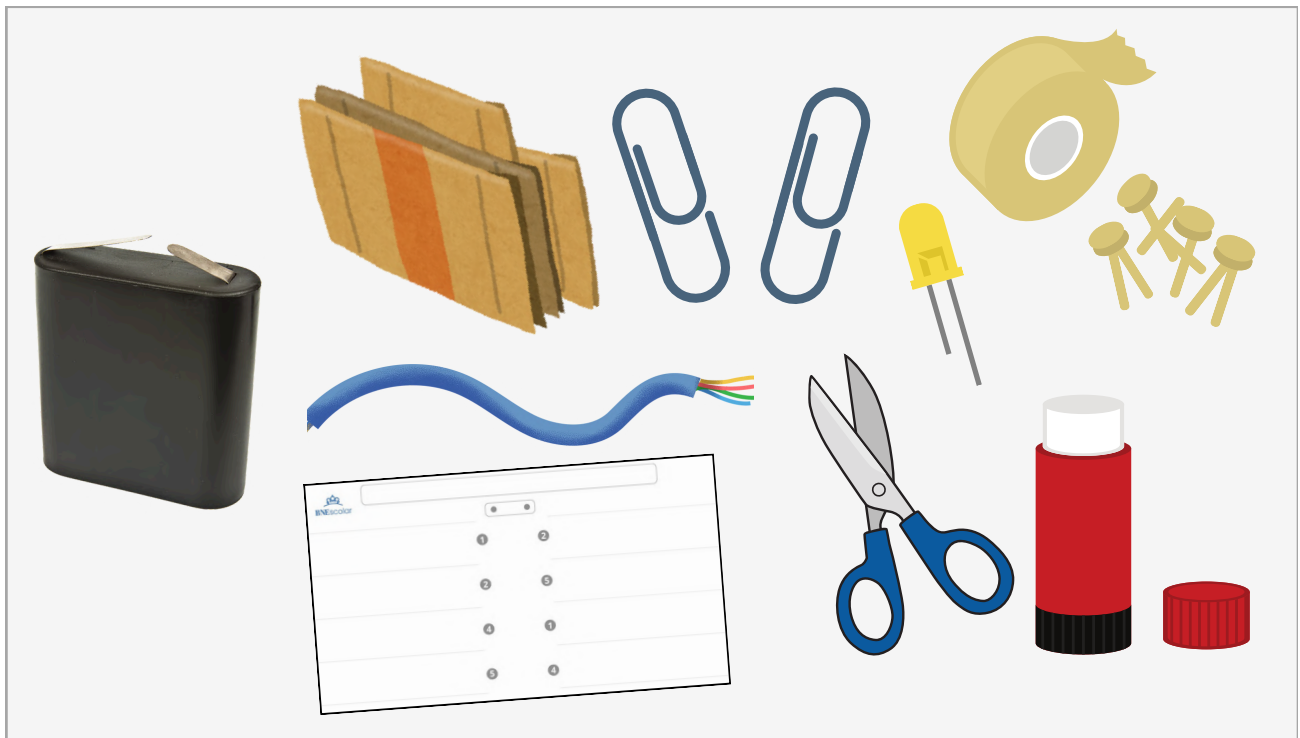
Antes de la sesión tendremos que preparar el espacio donde se desarrollará el taller. Cada equipo necesitará un área de trabajo donde construir su base y personalizar su tablero. Lo ideal sería una mesa (o un espacio en una mesa compartida) donde puedan disponer y trabajar cómodamente con los materiales de cada actividad.

Agrupar a los participantes formando grupos de 3-4 personas y asignar un área de trabajo. Estos grupos se pueden mantener durante todas las actividades del taller.

Material para cada equipo por actividad

Actividad 1

- Cartón tamaño DIN A4 (o madera muy fina)
- 2 clips
- Encuadernadores
- Pila de petaca (4,5v)
- Cable
- Cinta de carroceros
- Tijeras y pegamento
- 1 bombilla LED



Actividad 2

Cada equipo deberá tener acceso a su dispositivo y además acceso a los materiales necesarios para preparar el tablero:

- Plantilla de tablero
- Obras impresas o materiales para dibujar/escribir
- Pegamento
- Tijeras



Detalle de actividades

Introducción al taller

Todos los participantes

Tiempo estimado: 10 minutos

Resumen de la actividad

Dedicaremos los primeros minutos a situar a los participantes en el taller. Presentaremos un juego acabado de muestra para que se imaginen el producto final.

Las actividades que se proponen son un complemento de las que aparecen en el taller **Conectando recursos de la BDH**. Para esta introducción explicaremos a los participantes que vamos a crear un juego Conector. En este juego los grupos van a construir un conector compatible con la plantilla del tablero. Esta plantilla la podrán personalizar con diferentes temas, obras, recursos... De esta forma se podrán crear múltiples plantillas de juego para utilizar con la misma base.

Este texto puede servirte de inspiración para comenzar el taller:

¡En este taller, nos sumergiremos en la Biblioteca Digital Hispánica (BDH) para crear un juego Conector!

¿Qué haremos? Cada equipo creará su juego conector de base y luego, con la plantilla de tablero, personalizará su juego. Tendréis que recopilar recursos de la BDH relacionados con algún tema que os interese. Por ejemplo, podéis construir un Conector donde relacionar elementos de la anatomía humana con su nombre, libros con sus autores, pinturas con su estilo... ¡Las opciones son infinitas!

Una vez creadas las plantillas, ¡podremos jugar y disfrutar de los juegos diseñados por nuestros compañeros! Además, como todas estas plantillas son compatibles con las bases de todos los grupos, al final tendremos una gran colección de juegos sobre distintas temáticas.

¿Preparados para un taller lleno de descubrimiento, creatividad y diversión?

Una vez acabada esta introducción, explica cómo se desarrollará la sesión y las actividades que haréis, dependiendo del tiempo disponible. Es importante marcar los tiempos para asegurar poder completarlas.

Actividad 1

Preparamos el circuito eléctrico

Equipos: 3-4 personas

Tiempo estimado: 30 minutos

Resumen de la actividad

Ahora en el tablero los participantes van a hacer las conexiones eléctricas y terminar su juego del infiltrado. Además, también van a poder jugar a los juegos de los demás participantes. ¿Podrán descubrir sus infiltrados?

Recursos digitales

Reloj de cuenta atrás: <https://reloj-alarma.es/temporizador/>

Paso 5: Nuestro juego conector del taller 'Conectando recursos de la BNE' (<https://bnescolar.bne.es/taller-conectando-recursos-de-la-bdh>)

Plantillas imprimibles (las encontrarás al final del documento)

- Nivel fácil:
- Nivel difícil:

Preparación de la actividad

Asegúrate de tener preparado al menos un tablero de juego con todas las conexiones realizadas. De esta forma, los equipos lo podrán utilizar como guía para colocar los encuadernadores y los cables.

Pasos en la actividad

1 Introducción (10 minutos):

En este primer paso del taller vamos a crear la base del juego conector. Todos los participantes deben seguir los mismos pasos. De esta forma todas las bases serán iguales y compatibles con todas las plantillas.

Para ayudarte a explicar las conexiones eléctricas, puedes proyectar el vídeo del Paso 5 del taller "Conectando recursos de la BDH". De esta forma, si surgen dudas o preguntas, las podrás resolver antes de comenzar.

2 Conexiones eléctricas de las bases de juego (20 minutos):

Cada equipo realizará las conexiones eléctricas de su base de juego. Para hacerlo se pueden usar las instrucciones del vídeo del Paso 5 del taller "Conectando recursos de la BDH".

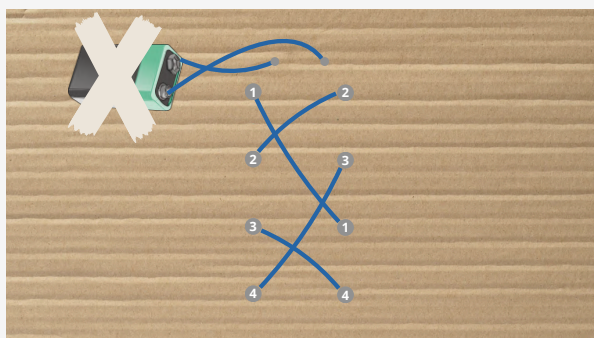
Es muy importante que los encuadernadores relacionados con cada opción de la base, coincidan con los espacios designados en la plantilla (marcados con el círculo gris). Para facilitar la estandarización de las bases para los tableros, se puede imprimir una plantilla vacía y utilizarla como guía para marcar las diferentes conexiones con un punzón o la punta de las tijeras.



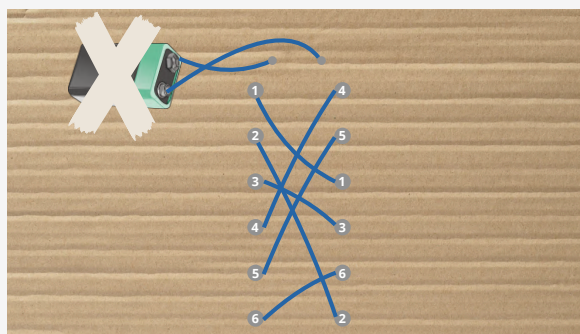
Para elegir la plantilla verás que hay dos niveles de dificultad. En una se relacionan 4 conceptos con otros 4, mientras que en la otra se relacionan 6. Nuestra recomendación es que todos los grupos trabajen con la misma plantilla para poder después intercambiarse los juegos y asegurar su funcionamiento.

Dependiendo del nivel de dificultad elegido, la parte trasera de la base, una vez hechas las conexiones, debe ser así:

Nivel fácil



Nivel difícil



Para organizar la sesión e ir controlando el tiempo de las actividades, puedes utilizar el reloj cuenta atrás.

Puedes utilizar la herramienta en línea <https://reloj-alarma.es/temporizador/> o alguna similar. Sigue los siguientes pasos:

Editar Temporizador

Cuenta Atrás Contar hasta (desde) fecha y tiempo

Horas: < 00 > Minutos: < 10 > Segundos: < 00 >

En Cero: Parar temporizador Reiniciar temporizador Iniciar como cronómetro (incremento)

Sonido: Pizzicato Repetir sonido

Título:

Ver mensaje

Probar Cancelar Iniciar

1. Clica en **Agregar nuevo temporizador**.
2. Indica los minutos de la **Cuenta atrás**, y selecciona el sonido.
3. Puedes poner un título al temporizador.
4. Clica en **Iniciar**.



Actividad 2

Personalizamos la plantilla

Equipos: 3-4 personas

Tiempo estimado: 40 minutos

Resumen de la actividad

A partir de una plantilla, los participantes pueden crear su juego conector sobre cualquier tema, utilizando recursos de la BDH.

Recursos digitales

Buscador de la BDH (<http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>)

Plantilla para el Juego Conector

Preparación de la actividad

Si se realiza la actividad de forma analógica, es necesario imprimir la plantilla para el juego conector. Si se realiza digitalmente, se puede personalizar la plantilla con la herramienta Canva y, posteriormente, imprimirla para terminar de montar el juego.

Pasos en la actividad

1 Introducción (5 minutos):

En primer lugar, realiza una introducción a los participantes sobre los recursos y el buscador de la BDH. Estas herramientas serán las que utilizarán para encontrar las obras para su juego. Puedes utilizar este texto para inspirarte:

Antes de comenzar a explorar y crear, es importante familiarizarnos con los recursos que utilizaremos para nuestro juego. En concreto, en este paso nos sumergiremos en el vasto universo digital de la Biblioteca Nacional de España (BNE) y su Biblioteca Digital Hispánica (BDH).

La BNE alberga una extensa colección de obras literarias, históricas y artísticas, que abarcan desde libros antiguos hasta publicaciones contemporáneas. Su objetivo es preservar y difundir el patrimonio bibliográfico español, ofreciendo acceso a una amplia gama de recursos para todo tipo de personas interesadas.

Para encontrar las obras, uno de los recursos más poderosos que utilizaremos es el buscador de la BDH. Este motor de búsqueda nos permitirá explorar el vasto catálogo de la biblioteca en línea, facilitándonos el acceso a obras específicas que enriquecerán nuestro proyecto. A través de este buscador, podremos descubrir libros, manuscritos antiguos, imágenes y fotografías, cartografía variada y muchos más recursos en otros formatos que nos ayudarán a personalizar nuestro juego.

Dentro del buscador podemos utilizar los filtros disponibles y de esta forma acceder de forma más directa a los contenidos que buscamos. ¿Empezamos?

2 Elegir la temática (5 minutos):

Lo primero que deben hacer es elegir la temática de su juego Conector. A continuación proponemos algunas ideas para la creación de juegos conectores:



Es muy importante que se personalicen las plantillas proporcionadas. Eso permitirá que las bases del juego sirvan para todos los juegos realizados.

- **Piezas musicales** con su **autor/a**.
- **Estilos artísticos** con **obras** pictóricas.
- **Fotografías** con **ciudades** o países a las que pertenecen.
- **Noticias** importantes (de la Hemeroteca) y **año** en que sucedieron.
- **Palabras** que faltan en textos de **obras** conocidas.
- **Ilustraciones** con los cuentos a las que pertenecen.

3 Elegir las obras (15 minutos):

Una vez elegida la temática o conceptos que quieren relacionar, se invita a los participantes a utilizar la BDH para encontrar los recursos visuales, textos, información... Por ejemplo, si el conector relaciona poetas con sus obras, las obras pueden ser de la BDH o si deben relacionar dibujos con el estilo, los dibujos pueden ser de la BDH...

3 Crear el tablero (15 minutos):

Ahora que los participantes han elegido el tema y tienen claras las obras a utilizar, es el momento de completar su plantilla impresa. Cada grupo deberá organizar la información, dependiendo de los recursos que haya seleccionado: fotografías, capturas, palabras, dibujos, retratos, citas de libros, etc.



También se puede crear la composición de forma digital, y después imprimirla para utilizar en el juego conector.



Es muy importante respetar los espacios de la plantilla y tener en cuenta cómo se relacionan entre ellos para que el juego funcione correctamente una vez se ponga encima de la base con el circuito preparado.





A continuación presentamos algunos ejemplos de plantillas ya creadas que puedes mostrar a los participantes para que estructuren y comprendan mejor la actividad.

Nivel fácil

¿Que técnica se ha usado en cada obra?

<p>Adelfas Cebrián García, José</p> 	1	2	GRABADO CONTEMPORÁNEO
<p>Madrid: Vista tomada encima de la puerta de Segovia Guesdon, Alfred Delarue, François</p> 	2	3	DIBUJO
<p>Adorno 99: friso con motivos vegetales "al arco de los plateros" Monteagudo, Luis Domingo, Antonio</p> 	3	1	ACUARELA
<p>Echigokomeya tesabana Utagawa, Yoshiku</p> 	4	4	ESTAMPA JAPONESA

¿Puedes conectar los huesos a su nombre?

	1	2	COLUMNA VERTEBRAL
	2	3	FÉMUR
	3	1	CRÁNEO
	4	4	COSTILLAS

Nivel difícil

Relaciona la obra con su autor/a

BODAS DE SANGRE		1	4	Gustavo Adolfo Bécquer
CAMPOS DE CASTILLA		2	5	Ana María Espinosa
PERITO EN LUNAS		3	1	Federico García Lorca
EL CAUDILLO DE LAS MANOS ROJAS		4	3	Miguel Hernández
VENUS IRRITADA		5	6	María Nieto de Aragón
EPITALAMIO A LAS FELICISSIMAS BODAS DEL REY NUESTRO SEÑOR		6	2	Antonio Machado

Relaciona la obra con su género literario

<p>Bajo relieves Ramón A. Urbano</p> 	1	4	LITERATURA CRISTIANA
<p>Obras Jocosas Francisco de Quevedo</p> 	2	5	NOVELA PICARESCA
<p>La casa de Bernarda Alba Federico García Lorca</p> 	3	1	SONETOS
<p>Las Moradas Santa Teresa de Jesús</p> 	4	3	TEATRO
<p>Lazarillo de Tormes Anónimo español</p> 	5	6	ENSAYO
<p>Lo bello y lo sublime Immanuel Kant</p> 	6	2	POEMAS

Actividad 3

Jugamos con los conectores

Equipos: 3-4 personas

Tiempo estimado: 25 minutos

Resumen de la actividad

Una vez hayan personalizado las plantillas, ¡es el momento de jugar! Cada grupo tendrá una plantilla diferente y como utilizan la misma base, podrán tener muchos juegos diferentes en uno.

Recursos digitales

Reloj de cuenta atrás: <https://reloj-alarma.es/temporizador/>

Preparación de la actividad

Prepara los juegos de diferentes grupos en zonas diferentes para que los participantes se puedan mover libremente e interactuar con los juegos de los compañeros.

Pasos en la actividad

1 Juego libre (20 minutos):

Estos minutos del taller los dedicaremos a dejarles libertad para que visiten los juegos de los equipos compañeros, vean qué tipo de temáticas han elegido, de qué formas se parecen o difieren, qué elementos son especiales...



Puedes hacer que sea juego libre o montar una pequeña competición en la que los participantes anoten la cantidad de juegos que resuelven, los intentos que hacen, el tiempo empleado... En este caso, pide a los grupos que cambien las conexiones para que los juegos no sean tan sencillos de resolver.



Te recomendamos que acotes el tiempo de juego según lo que te reste de sesión, para lo que puedes utilizar el cronómetro en pantalla.

2 Creación de la colección (5 minutos):

Dado que todos los equipos han empleado la misma plantilla, los juegos resultantes son intercambiables entre todas las bases. Al reunirlos todos y realizar copias, obtendrás múltiples conjuntos de juegos, uno para cada grupo, enriqueciendo así su experiencia con una variada colección de temas para disfrutar en cualquier momento.

Actividad opcional

Recurso infiltrado

Equipos: 3-4 personas

Tiempo estimado: 45 minutos

Resumen de la actividad

Los participantes deben elegir diferentes obras y disponerlas en el tablero. Solo deben completar el circuito eléctrico para que se encienda la luz con una de las obras, aquella que no pertenece al grupo.

Recursos digitales

Reloj de cuenta atrás: <https://reloj-alarma.es/temporizador/>

Paso 5: Nuestro juego conector del taller 'Conectando recursos de la BNE' (<https://bnescolar.bne.es/taller-conectando-recursos-de-la-bdh>)

Buscador BNE (<http://bdh.bne.es/bnearch/Inicio.do>)

Pasos en la actividad

1 Búsqueda en la BDH (10 minutos):

Para este paso, asegúrate de que los participantes tienen, como mínimo, un dispositivo por grupo para acceder al buscador de la BDH. Lo importante es que consulten diferentes recursos que tengan una temática común (mismo autor, estilo artístico, época, localización...) Al finalizar, tendrán que haber seleccionado entre 5 y 10 obras que utilizarán en los pasos siguientes para crear su juego.



En este paso puedes proporcionar a los participantes el enlace al paso 4 del Taller "Conectando recursos de la BDH".

2 Selección de la imagen de base (3 minutos):

Una vez hecha la introducción, los grupos deberán encontrar en la BDH la imagen que quieran usar como base del tablero.



Otra opción es que los grupos diseñen y dibujen el tablero que se imaginan para su juego, personalizándolo de forma libre.

3 Preparación visual del tablero (5 minutos):

Ahora, con la base y los recursos elegidos, pasaremos a la creación del tablero de juego. Para ello, tendrán que organizar y pegar las diferentes obras distribuidas en su tablero, y pegarlas con pegamento o similar para fijarlas.



También se puede crear la composición de forma digital, y después imprimirla para pegarla como un solo elemento a la base del tablero.



2 Creación de los juegos en grupo (15 minutos):

Cada equipo tendrá que crear las conexiones eléctricas de su tablero. Para hacerlo se pueden usar las instrucciones del vídeo del Paso 5 del taller “Conectando recursos de la BDH”.

En el caso del juego del infiltrado seguiremos un proceso parecido al del conector, pero solo conectaremos a la bombilla el recurso infiltrado. A los demás les pondremos una arandela pero no la conectaremos ni a la pila ni a la bombilla.

Para hacer **más complejo** el juego puedes añadir alguna variante:

- Incluye en el juego **palabras clave** (por ejemplo, en un juego con temática de un artista concreto, escribir diferentes estilos artísticos relacionados)
- Puedes hacer que el juego tenga **dos bombillas**, una verde y una roja: todos los recursos relacionados activan la luz verde, pero el infiltrado activa la luz roja.
- Puedes utilizar, en vez de cables y encuadernadores, **plastilina conductora** cocinada por los participantes. Puedes acceder al tutorial desde el Paso 1 del taller “Conectando recursos” o en el enlace <https://youtu.be/dEwh9-5OEIQ>.
- Añade **más obras y más recursos infiltrados**. Por ejemplo, 20 obras relacionadas y 5 infiltradas.

3 Jugamos a los juegos de otros grupos (10 min):

Una vez que todos los equipos hayan creado y preparado sus juegos, los distribuiremos por el espacio disponible para que sean accesibles para jugar por los diferentes equipos. A continuación, invitaremos a los grupos a descubrir a los infiltrados de los diferentes juegos.

Cierre del taller y valoración

Equipos: 3-4 personas

Tiempo estimado: 10 minutos

Resumen de la actividad

Para terminar, dedica los minutos finales para reflexionar sobre las actividades realizadas, las dificultades que han encontrado y cómo las han podido solventar.

Recursos digitales

Reloj de cuenta atrás: <https://reloj-alarma.es/temporizador/>

Encuesta final

Puedes distribuir la encuesta de valoración en formato papel (una encuesta impresa por participante) o en formato digital.

Algunas preguntas que puedes utilizar para iniciar este diálogo reflexivo podrían ser:



**¿Cómo ha sido la experiencia de buscar recursos en la biblioteca digital de la BNE?
¿Qué estrategias habéis utilizado para la búsqueda?**



¿Que decisiones habéis tomado para elegir el tema de vuestro juego?



¿Os ha resultado difícil trabajar con las conexiones eléctricas?



¿Qué papel crees que ha jugado el trabajo en equipo en la creación de vuestro juego ?



¿Has podido resolver los juegos de tus compañeros? ¿Cuáles han sido los aspectos que te han llamado más la atención?



1

2

2

3

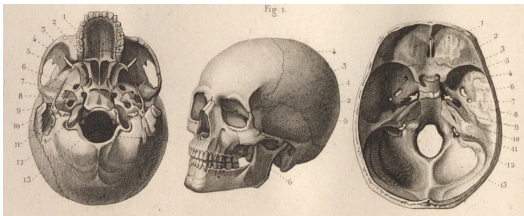
3

1

4

4

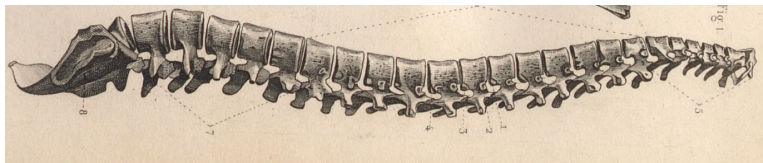
¿Puedes conectar los huesos a su nombre?



1

2

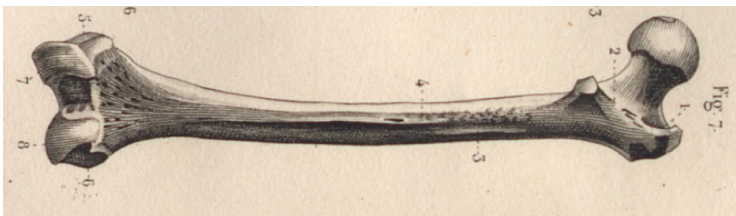
COLUMNA
VERTEBRAL



2

3

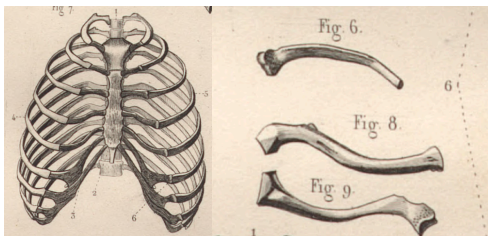
FÉMUR



3

1

CRÁNEO



4

4

COSTILLAS

¿Que técnica se ha usado en cada obra?



Adelfas

Cebrián García, José



1

2

GRABADO
CONTEMPORÁNEO

Madrid: Vista tomada encima
de la puerta de Segovia

*Guesdon, Alfred
Delarue, François*



2

3

DIBUJO

Adorno 99: friso con
motivos vegetales "al
arco de los plateros"

*Monteagudo, Lois
Domingo, Antonio*



3

1

ACUARELA

Echigokomeya tesabana

Utagawa, Yoshiku



4

4

ESTAMPA JAPONESA



1

4

2

5

3

1

4

3

5

6

6

2

Relaciona la obra con su autor/a



BODAS DE SANGRE



1

4

Gustavo Adolfo Bécquer

CAMPOS DE CASTILLA



2

5

Ana María Espinosa

PERITO EN LUNAS



3

1

Federico García Lorca

EL CAUDILLO DE LAS
MANOS ROJAS



4

3

Miguel Hernández

VENUS IRRITADA



5

6

María Nieto de Aragón

EPITALAMIO A LAS FELICISSIMAS
BODAS DEL REY NUESTRO SEÑOR



6

2

Antonio Machado

Relaciona la obra con su género literario



Bajo relieves
Ramón A. Urbano



1

4

LITERATURA CRISTIANA

Obras Jocosas
Francisco de Quevedo



2

5

NOVELA PICARESCA

La casa de Bernarda Alba
Federico García Lorca



3

1

SONETOS

Las Moradas
Santa Teresa de Jesús



4

3

TEATRO

Lazarillo de Tormes
Anónimo español



5

6

ENSAYO

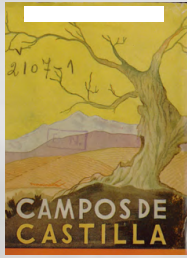
Lo bello y lo sublime
Immanuel Kant



6

2

POEMAS



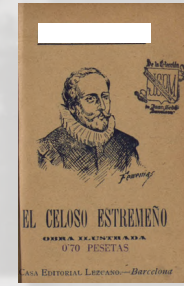
Campos de Castilla



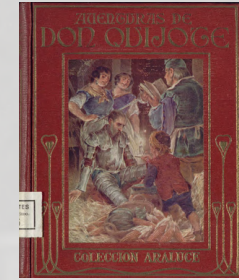
El licenciado Vidriera



La española inglesa



El celoso extremeño



Aventuras de Don Quijote



La Galatea



Las dos doncellas

¿Qué obras no están escritas por Miguel de Cervantes?



Rinconete y Cortadillo



El curioso impertinente



El amante Liberal



El casamiento engañoso



Bodas Reales



La Gitanilla



BNEscolar

bnescolar.bne.es