

# **SEMANA CULTURAL 2011 (JUEVES, 14 DE ABRIL)**

**CEIP MIGUEL DE CERVANTES -VALLADOLID-**

## **“ERASE UNA VEZ UN LIBRO”**

### **1.- OBJETIVOS.**

---

- Fomentar la convivencia de los alumnos-as del colegio mediante actividades lúdicas.
- Enriquecer las relaciones individuales y colectivas de los niños-as.
- Desarrollar la personalidad del niño-a, a nivel físico, psíquico y sobre todo social, con la colaboración de la comunidad educativa, profesores, alumnos-as, AMPA y otros.
- Conocer la finalidad de la existencia del libro en nuestro mundo analizando su evolución a lo largo de la historia en cuanto a materiales de fabricación y de reproducción.
- Conocer el papel revolucionario de la imprenta como difusor de la cultura.
- Conocer la evolución del Pergamino al Códice, al libro web, el EBook y audiolibro.

### **2.- COMPETENCIAS BÁSICAS QUE TRABAJAMOS ESPECÍFICAMENTE CON ESTA ACTIVIDAD.**

---

En esta Gymcana no hacemos ejercicios, todo son actividades...que fomentan los aprendizajes por competencias.

- Aprender a aprender. Cuando partimos de los conocimientos que el niño tiene para construir sobre ellos nuevos aprendizajes en relación a lo que sabían de los libros.
- Competencia digital a través del conocimiento de los nuevos formatos de libros, y grabando un audiolibro en una de las pruebas que todos podrán disfrutar en la web del centro.
- Comunicación lingüística a través de las interacciones verbales que los alumnos-as de diferentes edades tendrán entre sí y con los docentes.
- Conocimiento e interacción con su medio físico cercano.
- Autonomía personal al esforzarse por conocer sus límites y posibilidades de acción en los juegos tomando la iniciativa para resolver las propuestas.

- Competencia social y artística al conocer la importancia que tiene el libro como transmisor de conocimientos en la sociedad y el valor de la imprenta como el antecesor de Internet.
- Competencia cultural y artística. Indirectamente se trabaja al facilitar al niño-a su expresión artística al colorear la portada de su minilibro y del gran libro del Centro. Y cultural cuando entendemos el valor de los libros como transmisores de cultura.

PD: No trabajaremos con intencionalidad la competencia matemática, aunque si se trabajará indirectamente en la prueba de la búsqueda de jeroglíficos ya que contaremos los barrotes del patio de primaria y utilizaremos constantemente la numeración en todos los juegos como medio para conseguir un fin (pj: si consigo 45 hojas de folio consigo el cromó, si no me quedo sin el...)

### **3.- CONTENIDOS.**

---

- La convivencia en el centro escolar.
- Enriquecimiento de las relaciones individuales y colectivas del Centro.
- El desarrollo de la personalidad del niño-a a través de actividades lúdicas.
- Finalidad de la existencia del libro.
- La imprenta y su influencia en la historia del mundo.
- Evolución del pergamino al audiolibro.

### **4.- CRITERIOS PARA EVALUAR.**

---

Se habrán conseguido los objetivos propuestos si:

- Se han realizado grupos mixtos para realizar los juegos.
- Han participado conjuntamente en la práctica, compartiendo éxitos y fracasos.
- Han podido conocer a través de las actividades y las explicaciones de los responsables del juego, la finalidad de la existencia del libro, el papel de la

impresión, la evolución histórica de los materiales de fabricación y de reproducción, y de los diferentes soportes.

## **5.- GYMCA "ERASE UNA VEZ UN LIBRO".**

---

### **5.1.- CONOCIMIENTOS PREVIOS A LA GYMCA.**

Se pondrá en conocimiento de los niños que el libro nace con el objetivo de transmitir y conservar la cultura de generación en generación. La primera forma de libro fueron las pinturas rupestres transmitiendo la información a través de imágenes icónicas. Posteriormente se utilizaron los símbolos grabados en madera, cuero, piedra...y finalmente en papel hecho con fibras vegetales.

Para pintar empezamos usando sustancias de la naturaleza, como minerales, fluidos corporales etc.. de personas y animales...y acabamos usando la tinta artificial y los diferentes utensilios para aplicarla, pluma, lapicero, y finalmente los bolígrafos de muy diferente tipo y la tinta digital.

Inicialmente se enrollaban los papiros para poder transportarlos con comodidad, posteriormente se crearon las hojas encuadernadas en forma de códice que es el formato que hoy conocemos.

Al principio se hacían los libros a mano de uno en uno con lo que eran más bien escasos, posteriormente la aparición de la imprenta revolucionó el mundo y los libros se multiplicaron por miles y así la cultura llegó a más y más.

Hoy las formas de libro se han multiplicado, los libros web, los ebooks, los audiolibros.... Y se ha adaptado su escritura a los discapacitados con la escritura braille.

Muchos son los formatos de libro y la clasificación del libro según su contenido, de aventuras, comic, novela, cuento.....y muchos más pero esto será otra historia.

### **5.2.- LA ACTIVIDAD.**

Haremos 12 juegos más la prueba final: 13 actividades

Para juntar los grupos se repartirán gomets de colores en cada clase, en total 12 distintos. Se juntarán cuando salgan al patio con el profesor que guíe cada grupo. Cada niño construirá un libro a lo largo de las pruebas. Se le proporcionará un folleto en blanco que irá transformado con su trabajo durante los juegos y que se podrá llevar a casa al finalizar las actividades. Por cada juego superado recibirá un cromo que pegará en el folleto como prueba de que ha superado la actividad. Una vez en casa podrá colorear el libro como más le guste, incluidos los cromos.

Superadas las 12 pruebas, en la prueba final fabricaremos un libro juntando las páginas con la portada. Cada grupo dispondrá de 12 minutos para plasmar en la hoja A3 de su grupo todo lo aprendido. Pasado este tiempo se encuadernará el libro que permanecerá en el Centro como recuerdo.

### 5.3.- DESARROLLO DE LOS JUEGOS

- **JUEGO 1: TÍTULO: CONSEGUIMOS TINTA.**

**CONTENIDO:** Primeros libros: pinturas rupestres.

**DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:** Con la ayuda de un fressbee que hará de bandeja y un vasito de fluor, seremos transportadores de tinta para conseguir que los prehistóricos tengan tinta para pintar las paredes de sus cuevas. Al finalizar el juego debemos haber llenado las dos garrafas vasito a vasito. Cojemos el agua del grifo y lo transportamos hasta la garrafa. No vale echar el agua que queda dentro del fresbee, solo lo del vaso. Cuando acabe el juego se les da el cromo si hay tinta suficiente...



- **JUEGO 2: TÍTULO: EXPLORADORES DEL COLEGIO.**

**CONTENIDO:** Jeroglíficos Egipcios y Mayas..

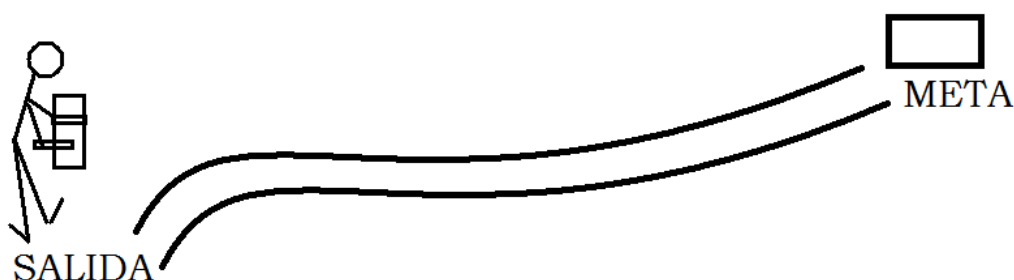
**DESARROLLO DEL JUEGO:** Hay que resolver un acertijo y contestarlo correctamente entre todos. Se nombrará un capitán que tras hablar con sus compañeros dirá la respuesta correcta. La pregunta está escrita con jeroglíficos egipcios y mayas, lo que significa cada jeroglífico está escondido por lugares del colegio, deben encontrar el significado y luego contestar a la pregunta correctamente para recibir los cromos.

**RESULTADO:** 190 BARROTOS. ACEPTAMOS VÁLIDO ENTRE 188 Y 192

- **JUEGO 3: TÍTULO: COMO PASA EL TIEMPO.**

**CONTENIDO:** Del Pergamino al Códice.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Con la ayuda de dos pergaminos vamos a recorrer un camino en el tiempo, el tiempo que pasó para que el pergamino se transformara en códice, para ello vamos a transportar con ayuda de dos pergaminos unas hojas de papel a lo largo de los caminitos de las chapas, empezamos por el primer caminito y luego vamos al segundo, todas las hojas que transportemos las dejaremos guardadas en una caja para luego construir el primer códice y poder guardar para siempre los pergaminos. Cuanto más hojas transportemos más grande será nuestro libro, si no es lo suficientemente grande no podremos conseguir el premio de esta prueba.

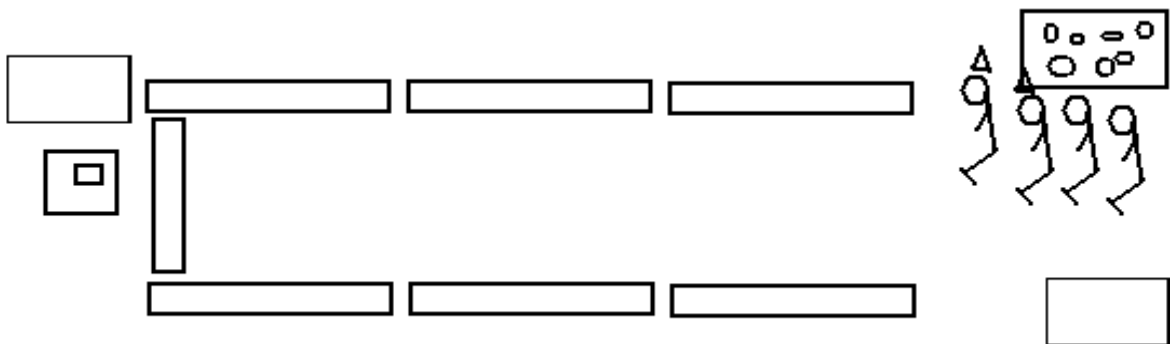


- **JUEGO 4: LA CINTA TRANSPORTADORA DE PAPEL. (DENTRO GIMNASIO)**

**CONTENIDO:** Del Papiro al Papel...Los chinos lo inventaron.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** tenemos una cinta transportadora que transforma el papiro en papel, tenemos grandes cantidades de papiro (balones) que hay que transformar en papel atravesando la cinta

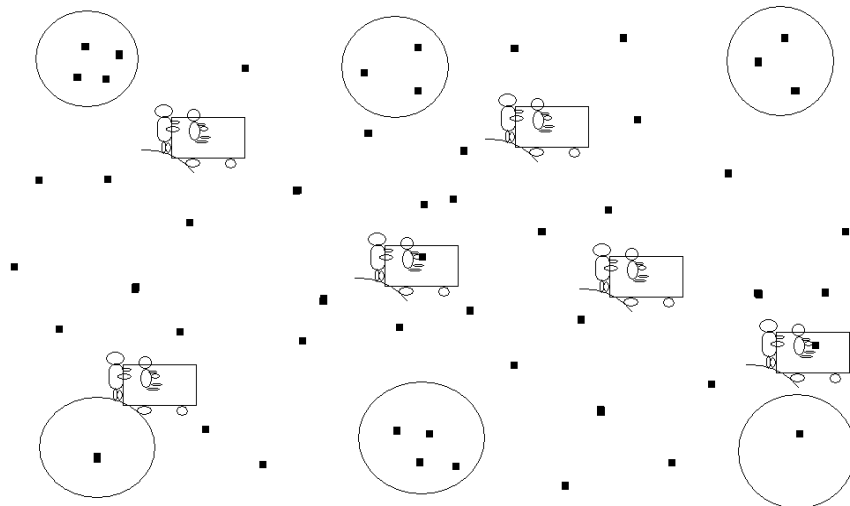
transportadora. Al principio de la cinta transportadora (Formada por bancos suecos) hay una caja con balones variados (papiros) que debemos de transportar a lo largo de la cinta para a la mitad de la misma dejarlos en la otra caja cambiarlos por papel que se dejará en una mesa al final de la cinta. Cada niño, como somos chinos, llevamos un chino en la cabeza que no se nos puede caer, si lo hace debemos de volver a empezar. El objetivo es transformar todo el papiro en papel para conseguir el cromo del álbum.



- **JUEGO 5: TITULO: RECOLECTAMOS ARROZ. (DENTRO GIMNASIO)**

**CONTENIDO:** El papel se hace con fibras vegetales de plantas como el arroz o el papiro. Hay que recogerlo para poder luego, en las máquinas, transformarlo en papel.

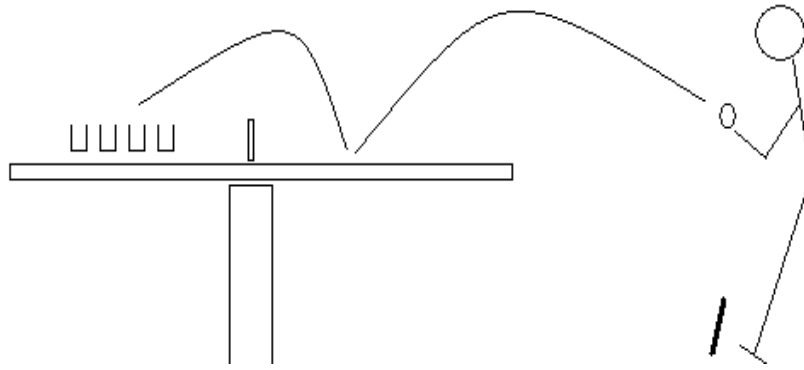
**DESARROLLO DEL JUEGO:** El suelo está lleno de granitos de arroz (Chapas), los niños tienen que ir en tren (Uno empuja y otro no) a recoger los granitos y meterlos en las máquinas que lo transformarán en papel, solo se pueden meter los granitos de uno en uno en las máquinas, volver a recargar el tren y cambiar de pasajero y conductor. Deben tratar de recoger todo el arroz para conseguir el cromo del álbum.



- **JUEGO 6: ARREGLAMOS LA IMPRENTA. (DENTRO GIMNASIO)**

**CONTENIDO:** La imprenta: Gutemberg. Importancia revolucionaria de su descubrimiento.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** La imprenta se ha estropeado, tras muchos meses arreglándola solo queda darle al interruptor que hace que funcione. En la mesa de ping pong hay 8 vasos grandes que son los interruptores que hacen funcionar la imprenta, sólo uno hace funcionar de nuevo la imprenta, debemos hacer caer dentro la pelota de ping pong tras botar previamente en el otro campo de la mesa. Uno de los vasos tiene pintado de verde el fondo e indica que es el interruptor correcto. Al acabar el tiempo vemos cuantas pelotas tiene el interruptor verde, si son suficientes para hacer funcionar la máquina de nuevo ok. Jugaremos un poco con los niños diciéndoles o bien que no lo han conseguido o que no había suficientes pelotas en el interruptor. Tras el susto, les diremos que no se preocupen que hay una última opción, tenemos tres sobres, dos con tarjetas rojas y uno con verde, si aciertan cual es el de la verde les daremos los cromos para el álbum. (Los tres sobres tienen tarjeta verde).



- **JUEGO 7: TÍTULO: ESCRIBIMOS BRAILLE.**

**CONTENIDO:** Conocer la escritura Braille. Sensibilizar vs Discapacidad.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Cruzaremos un camino formado por ladrillos que nos ayudarán a pasar el lago de fuego. Al otro lado está una mesa con los significados en braille del alfabeto. Pasaremos poco a poco de una en una copiar el significado en braille de todas nuestras letras y formar nuestro alfabeto. Una vez que tengamos todo nuestro alfabeto en braille. Escribiremos nuestro nombre y apellidos en alfabeto braille (en nuestro álbum en el juego 7, dejando sitio para el cromo) y recibiremos el cromo del álbum a cambio. Hacerlo en grupos de tres en el que haya un mayor, un mediano o pequeño y un infantil para que sea más fácil, mientras uno pasa el otro le puede ayudar pisando en el lago (solo en el caso de ser de infantil).



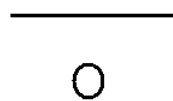
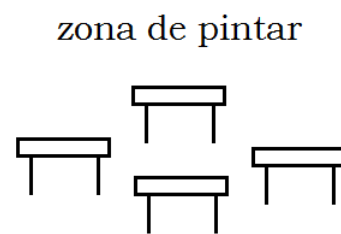
- **JUEGO 8: TITULO: PINTO MI PORTADA.**

**CONTENIDO:** Libro WEB.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** El libro web es un formato de libro que leído directamente sobre la pantalla del ordenador te permite hacer lecturas

diferentes. Este libro web es nuestro álbum de cromos, tenemos la oportunidad de pintar la portada durante estos doce minutos pero para poder coger la pintura tenemos que teclear el password en la rayuela de pared, por cada vez que tecleemos bien la contraseña de un color podremos coger la pintura de ese color. Se colocará al lado un papel con la contraseña para cada color. Cada vez que se coge una pintura se puede usar cuanto se quiera y se puede prestar a aquellos que han tecleado bien la contraseña. El lapicero es gratis (sin contraseña), cuando haya acabado el tiempo de la prueba se les da el cromo.

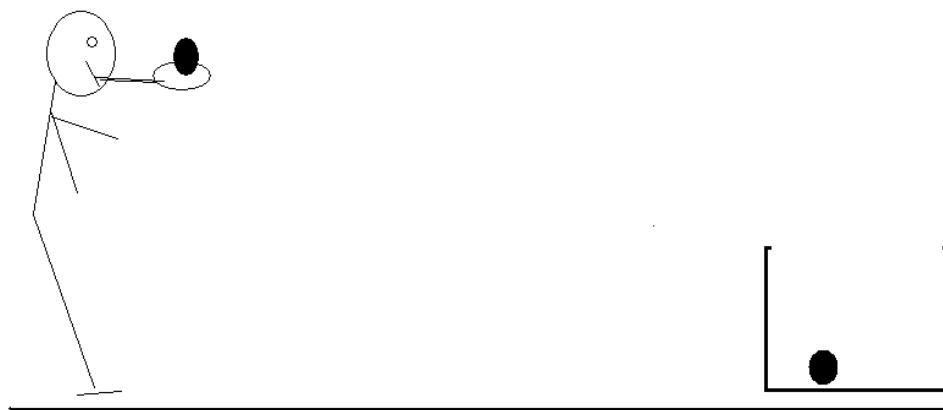
1	2	3
4	5	6
7	8	9



- **JUEGO 9: CREAMOS ENERGÍA.**

**CONTENIDO: E-Book.**

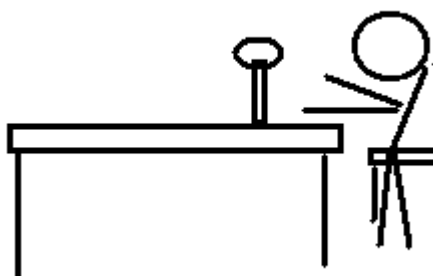
**DESARROLLO DEL JUEGO:** Disponemos de un EBook para leer comics de dibujos animados, pero no funciona porque no tiene pilas. No nos debemos de preocupar porque tenemos pequeñas cápsulas de energía que transportadas hasta la batería, nos permitirá que el EBook funcione y podamos leer durante toda la noche. Se marca una línea de salida en la zona de los árboles y con la ayuda de una cuchara transportamos las pelotitas de ping pong con la ayuda de una cuchara un freesbee y una pala de ping pong, por un recorrido en zig-zag marcado con conos hasta el tragabolas, elegir la forma de transporte más conveniente en función de la edad del niño-a, los más pequeños lo harán mejor con el freesbee y los mayores con la cuchara o pala de ping pong. Se les dará el cromo si consiguen llevar energía suficiente para hacer funcionar el ebook.



- **JUEGO 10: TÍTULO: GRABAMOS UN CUENTO.**

**CONTENIDO:** Que es un audiolibro.

**DESARROLLO DEL JUEGO:** Mientras la mayoría de los alumnos escuchan un **AUDIOLIBRO CON IMAGEN** en la sala de informática, algunos de ellos graban un pequeño fragmento de un cuento o efectos especiales que servirán para editar un audiolibro que será colgado en la web para el disfrute de todos.

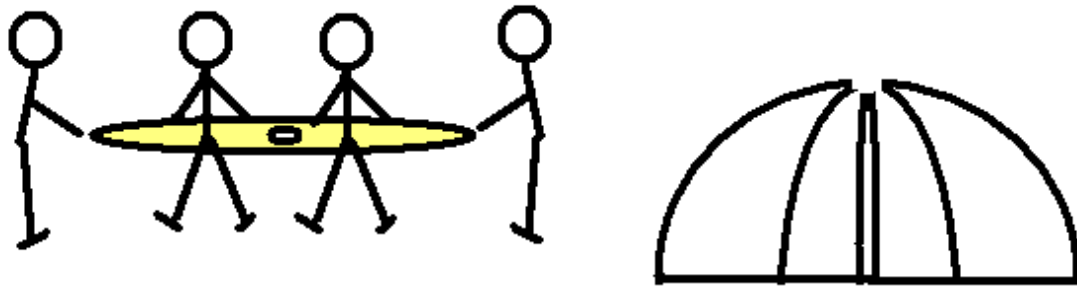


- **JUEGO 11: TÍTULO: PARACAIDAS DE LOS LIBROS.**

**CONTENIDO:** Tipos de libros por géneros: Aventuras, Comic , Novela, Cuento

**DESARROLLO:** Se colocan todos los niños-as alrededor del paracaídas sujetando un asa. Lo inflan y cuando está arriba, el primer niño entra dentro del paracaídas y coje una tarjeta que le identificará como un tipo de libro para el resto de los juegos. Cuando tienen todos la tarjeta, la miran, se enteran de que tipo de libro son (Aventuras, Comedia, Novela o Cuento ayudando los mayores a los pequeños a identificar...) El siguiente juego será inflar el paracaídas y los tipos de libros que diga el profe se cambian por debajo, por ejemplo, se cambian los comics y todos ellos se cambian de asa. Así hasta que todos se hayan cambiado. El profe puede ser o no libro con el

fin de que sean pares. El último juego es el de meter el libro de los secretos por el agujero del paracaídas (Balón amarillo) y que no se meta el de los hechizos mágicos porque si no nos convertiremos conejos de campo. (Balón rojo) Al finalizar el juego hinchamos el paracaídas y dentro de el les damos la pegatina que pegarán en su álbum de cromos. Dejarán el paracaídas preparado para el siguiente grupo.



- **JUEGO 12: TÍTULO: LAS CUEVAS DE PAPEL.**

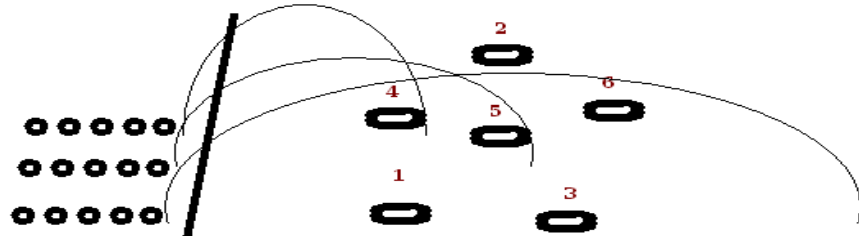
**CONTENIDO:** Hojas sueltas, folleto, libro según la UNESCO. De 1-4, 5 a 48, 49 o +

**DESARROLLO DEL JUEGO:** En estas cuevas viven los chinitos que fabrican el papel de los libros, pero no todas las cuevas son iguales, las cuevas más lejanas tienen más papel y las más cercanas menos. En las tres cuevas más lejanas hay 3 hojas, en las 2 intermedias 2 hojas y en la cueva más cercana hay 1 hoja de papel. El objetivo del juego es lanzar las pelotas y meterlas en las cuevas para conseguir más de 49 hojas y así poder hacer un libro, por cada pelota que metamos en la cueva ganaremos hojas de papel en el número que simbolice cada cueva.

Nos colocamos en 3 grupos de 5, cada uno con su pelota de tenis y en fila, el primero coge la pelota y la lanza desde la marca de lanzamiento, si la mete en la cueva se pone al final de su fila cogiendo otra pelota de la caja en el camino, si no la mete, recoge la pelota, y se pone el último de su fila para volverlo a intentar cuando le llegue el turno.

Al finalizar el juego se cuentan las pelotas que hay en las cuevas, se multiplica por los papeles que vale cada cueva y se comprueba que han superado las 49 hojas y han formado un libro obteniendo todos ellos el cromo que pegarán

en su álbum. Si no llegarán, como lo han hecho tan bien, se lo damos igualmente.....



#### **5.4.- TEMPORALIZACIÓN Y RESPONSABILIDADES.**

Un maestro/padre/madre irá con el grupo, y un maestro/padre/madre explicará la prueba y repartirá los cromos al finalizar la misma.

De 11 a 13 horas. Los niños de infantil que quieran hacer pis se irán con la persona responsable de ir con los niños-as durante un juego, de esa manera el responsable del juego cuidará del resto,

12 minutos por juego, 2 minutos de cambio de una actividad a la otra y 12 minutos de prueba final con la participación del BIBLIOTECARIO, figura que estará presente durante toda la jornada e interrumpirá el desarrollo de las actividades.

Se rotará de la prueba 1 a la 2.....de la 12 a la 1....etc... cuando pasados 12 minutos aprx. el responsable de la actividad haga sonar el silbato o similar...En ese momento el maestro-a guía hará recoger a los niños-as la prueba para rotar a la siguiente que les corresponda

#### **5.5.- PRUEBA FINAL.**

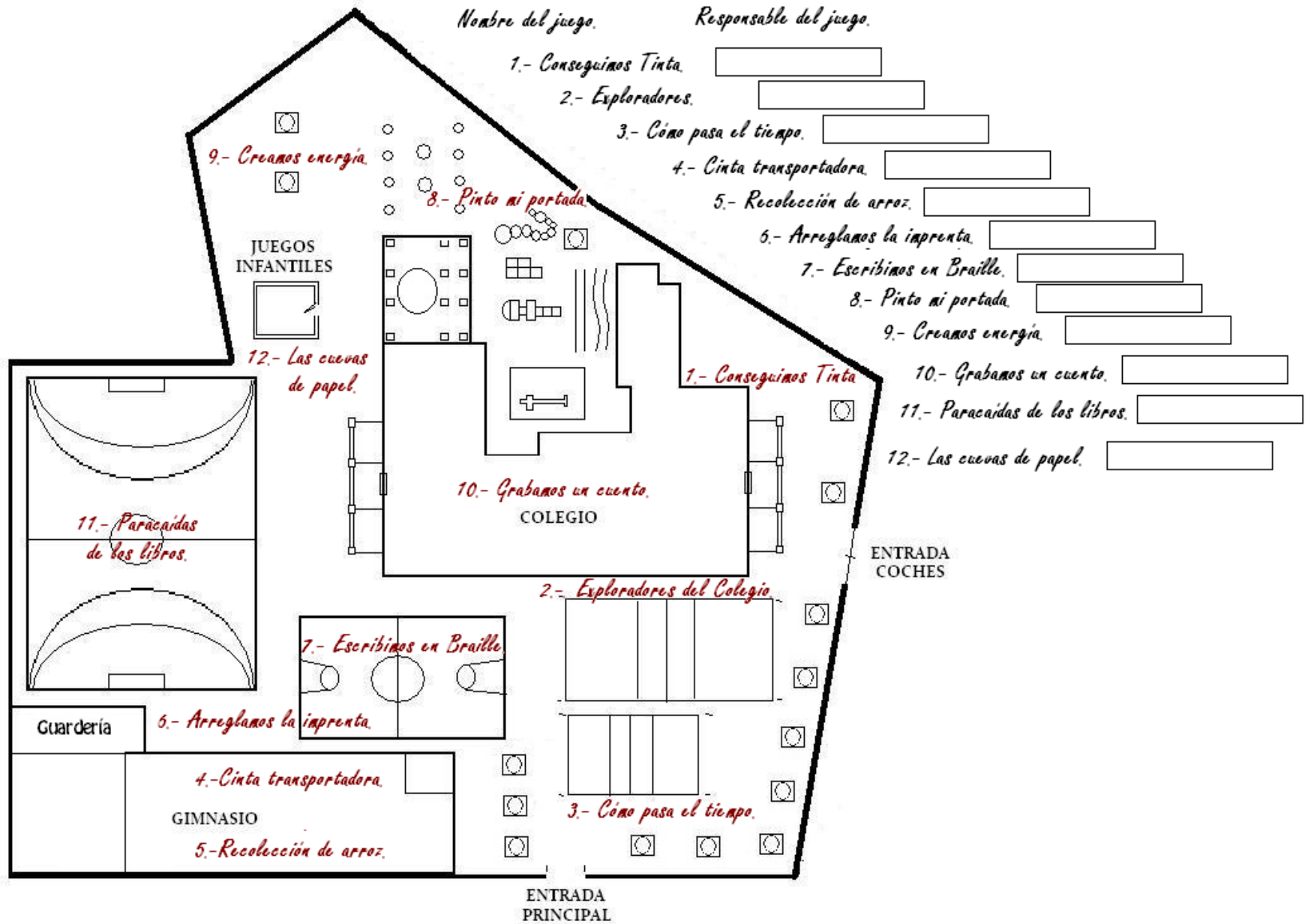
Damos 12 minutos para plasmar en la hoja todo lo aprendido. Pueden pintarla por las dos caras si lo desean.

Juntamos los A3 de cada grupo para juntar el gran libro del colegio.

Cada alumno se llevará su folleto para casa como recuerdo con los cromos pegados.

Esta prueba se celebrará en la fachada principal del Centro una vez hayan acabado todas las actividades. Aprovecharemos las mesas de otros juegos para pintar sobre ellas la hoja que cada grupito aportará al Gran libro: Érase una vez un Libro.

5.6.- LOCALIZACIÓN EN EL PLANO DE LAS PRUEBAS.



### **5.7.- Lugar en el que empieza cada grupo:**

- 1.- Conseguimos tinta: MARRÓN LISO.
- 2.- Exploradores del colegio: MARRÓN CON CRUZ.
- 3.- Cómo pasa el tiempo: VERDE LISO.
- 4.- Cinta transportadora: VERDE CON CRUZ.
- 5.- Recolección de arroz: NARANJA LISO.
- 6.-Arreglamos la imprenta: NARANJA CON CRUZ.
- 7.- Escribimos en Braille: ROJO LISO
- 8.- Pinto mi portada: ROJO CON CRUZ.
- 9.- Creamos energía: AMARILLO LISO.
- 10.- Grabamos un cuento: AMARILLO CON CRUZ.
- 11.- Paracaídas de los libros: AZUL LISO
- 12.- Las cuevas de papel: AZUL CON CRUZ.