



BIBLIOGYMKANA ESCOLAR

JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Una bibliogymkana es un juego en el que varios grupos compiten realizando una serie de pruebas para conseguir un determinado premio. Se trata de una actividad de amplia aceptación entre los niños y a la que puede dársele un sesgo literario usando el área de lengua como fuente para la realización de las diferentes prueba. El objetivo de esta gymkana no es otro que el de acercar a nuestro alumnado al mundo de la literatura infantil y motivar el uso de la biblioteca escolar, para ello hemos diseñado una serie de pruebas enfocadas a averiguar el grado de conocimiento de nuestros alumnos/as sobre los cuentos populares y por otro lado sobre la biblioteca de centro. Esta actividad se realiza coincidiendo con la Semana Cultural conmemorando el día del libro.

ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA

Esta parte de nuestro proyecto se dedica al área de lengua y literatura, durante todo el curso contamos cuentos de clase en clase unos a otros, y además realizamos una semana temática de lengua coincidiendo con el día del libro.

CURSO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES

La actividad se realizará con todo el alumnado del centro educativo, un total de 220 alumnos

Los alumnos se agruparán en grupos heterogéneos de 1º a 6º donde el capitán de cada uno de ellos será un alumno de 6º de Primaria. Cada grupo tendrá el nombre de un clásico literario universal.



OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD	COMPETENCIAS CLAVE						
	CL	CMM	CD	CAA	CSC	CSIEE	CCEC
Fomentar la metodología del trabajo por proyectos orientada a acercar a los alumnos/as el gusto por la lectura	x						x
Fomentar el conocimiento de la lectura y el disfrute por las obras literarias	x		X	x		x	
Acercar al alumando la literatura desde una perspectiva lúdica y motivadora	X		X	X		X	x
Fomentar el trabajo colaborativo y la ayuda entre iguales	X		X	X		X	
Incluir contenidos curriculares del área de lengua de una manera lúdica	X		X	X	X	X	X
Emplear herramientas TIC válidas para el acercamiento de la lengua y literatura	X		x				

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Los recursos para la realización de la Bibliogyimkana han sido los siguientes:

- ➔ Recursos personales.
- ➔ Maestros del centro.
- ➔ Voluntarios. Al ser nuestro centro “Comunidades de Aprendizaje”, es un centro abierto a toda la comunidad educativa. Contamos en el centro con una bolsa de voluntarios (familias. Asociaciones, universitarios) que colaboran con el centro para la realización de las prácticas educativas de éxito (tertulias literarias y grupos interactivos) y participan en cualquier efeméride que se celebre en el centro , como es el caso de esta actividad
- ➔ Recursos materiales .
- ➔ Utilizamos material propio elaborado por los docentes del centro con material fungible (folios, colores, lápices, cartulinas..) material informático como pizarra digital , ordenadores portátiles.



DESARROLLO TEMPORAL

INSTRUCCIONES: Formación de equipos y estrategias:

- Los equipos estarán constituidos por 8 o 10 alumna@s de Primaria (desde 1º a 6º nivel).
- Los equipos tendrán que realizar simultáneamente una actividad e ir rotando con objeto de pasar por todas las pruebas.
- En cada puesto o rincón se realizarán las actividades de animación lectora.
- Deberán de rellenar un pasaporte con todas las pruebas superadas .
- La duración de la actividad puede variar entre 90 Y 120 minutos y consta de 15 pruebas. Debe coordinarse la duración de cada prueba para que ningún equipo tenga que esperar demasiado para actuar en la siguiente prueba.



IV BIBLIOGYMKANA 2017
GRUPO 1 EDUCACIÓN PRIMARIA
2º CICLO
LOS PITUFOS
1 2 3 4 5

IV BIBLIOGYMKANA 2017
GRUPO 2 EDUCACIÓN PRIMARIA
2º CICLO
LOS PICAPEDRAS
1 2 3 4 5

IV BIBLIOGYMKANA 2017
GRUPO 3 EDUCACIÓN PRIMARIA
2º CICLO
LOS MINIONS
1 2 3 4 5

IV BIBLIOGYMKANA 2017
GRUPO 4 EDUCACIÓN PRIMARIA
2º CICLO
LA PATRULLA CANINA
1 2 3 4 5



Las actividades centrales de la bibliogymkana son:

NARRATIVA (el cuento): lectura y comprensión.

PRUEBA 1: Lectura del cuento (en voz alta, turnándose) y localización de palabras.
Localizar palabras del cuento (se ofrecen recortadas y desordenadas)

PRUEBA 2: Descubrir las palabras localizadas en una sopa de letras



PRUEBA 3: **Recitación del Poema y ordenar las estrofas:** cada alumn@ tendrá una copia y recitará una estrofa.

PRUEBA 4: Teatro leído y representado (**reparto de papeles**)





PRUEBA 5: Mímica y acertijo: Descubrir títulos y personajes de cuentos infantiles (cada componente del equipo deberá representar con gestos (sin palabras) para que sus compañeros acierten los siguientes títulos de cuentos).(Pinocho, Blancanieves, Cenicienta, Peter Pan...) **Descubrir los personajes:** explicar con palabras y gestos pero sin desvelar su nombre (l@s compañer@s pueden hacer preguntas, menos: ¿quién es?).

PRUEBA 6: Pasapalabra INTERACTIVO:

<http://dpto6.educacion.navarra.es/piki/juegos/pikipalabra/pikipalabra.swf>



PRUEBA 7: ADIVINANZAS





PRUEBA 8: BOTELLA DEL NÁUFRAGO. FRASES PARTIDAS.

Encontrar el mensaje que dejan las frases partidas.



PRUEBA 10: COMPRENSIÓN ORAL. Visionado de un corto y su posterior reflexión.



PRUEBA 11: COMPOSICIÓN ESCRITA. COFRE DEL TESORO En un cofre habrá distintos tipos de clases de palabras y deberán elegir 6 al azar y elaborar un pequeño cuento o redacción con las palabras seleccionadas.





PRUEBA 12: EL PAÑUELO

El campo semántico del que tratará el juego será el huerto. Jugaremos con las palabras referentes a frutas y verduras.

VEGETABLE: carrot, tomato, onion, potato, pepper, garlic, pumpkin, broccoli, peas, cucumber, spinach.

FRUITS: orange, apple, peach, banana, lemon, cherry, grape, kiwi, pineapple, pear and melon.



PRUEBA 13 : BÚSQUEDA DE PALABRAS EN EL DICCIONARIO



PRUEBA 14: BINGO LITERARIO

INSTRUCCIONES:

- En una tabla formada por 6 cuadros, los alumnos deberán anotar 6 palabras que creen que aparecerán en el cuento que van a escuchar a continuación.
- Los cuentos elegidos son:
 - La Sirenita
 - Aladino y la lámpara maravillosa



- El lobo y las siete cabritillas.
- Conforme los alumnos/as vayan escuchando el cuento, irán tachando las palabras si se corresponden con las que ellos han escrito previamente.
- El que acierte las seis palabras, cantará bingo.



PRUEBA 15: CADA OVEJA CON SU PAREJA Los alumnos/as deberán relacionar cada obra con su autor y personajes





6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES La valoración de la realización de esta bibliogymkana literaria es muy positiva, de hecho este año celebramos su cuarta edición a petición del alumnado. El hecho de implicar a las familias ha hecho que éstas colaborasen aportando ideas y juegos. El grupo está alcanzando los objetivos generales del curso; el juego ha sido una actividad más, pero sin duda ha sido estimulante, y no tengo ninguna duda de que el tiempo empleado ha sido tan fructífero como el de las otras actividades programadas, con la diferencia de que la palabra “juego” es un fuerte estímulo emocional para aprender

7. VISTO BUENO DEL DIRECTOR DEL CENTRO



Fdo. Pedro J. Marina Aranda , Marinaleda 27 de Abril de 2017.

Actividad coordinada por Dña. Irene M^a Aranda Estepa, Jefa de Estudios del C.E.I.P. Encarnación Ruiz Porrás y tutora de 3^o de Primaria.