

# DIARIO 1



## ESCAPE BOOK



VI Jornada Provincial de Fomento de la Lectura  
Dirección Provincial de Educación de Zamora  
Zamora - 2018

Escape Book

25 de abril de 2018  
Museo Etnográfico de Castilla y León



# ESCAPE BOOK ...

## ... o la historia de un libro diferente

**Este no es un libro al uso, es un “Escape Book”.**

En él se esconde una historia pero habrás de ser tú mismo, con tu inteligencia, intuición y sagacidad, quien la descubra paso a paso.

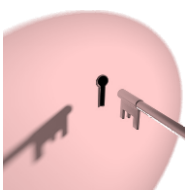
El Escape Book es un libro enigmático, oscuro, lo tienes en tus manos pero es él quien te posee a ti. Si te enfrentas a sus retos y resuelves sus misterios conseguirás transformarlo de carcelero, en un buen aliado de viaje.

Atrévete a jugar, lee y escucha atentamente lo que te cuenta hasta que encuentres los enigmas que habrás de resolver; sigue entonces sus instrucciones, localiza las pistas y desvela las claves.

58 centros Lugares de Libro te ayudarán en esta aventura.

Comienza la escapada.

**¡Mucha suerte!**



# ESCAPE BOOK

## DÍA 1

### Estoy atrapado.

No sé qué ha pasado pero estoy atrapado, atrapado en el mismo sitio pero sin estarlo.

No consigo comprender cómo he llegado hasta aquí. Recuerdo venir a ver la Exposición "Lugares de Libro", y mientras la estaba viendo, sucedió algo.

De repente sentí una intensa sensación de frío y miedo, de atravesar una puerta hacia un vacío gélido.

Y ahora estoy en el mismo sitio, en la misma exposición, pero a la vez no es la misma. Veo los objetos, veo gente que viene a visitarla, pero ellos no pueden verme ni oír mis gritos. Oigo sus voces, suenan apagadas, lejanas, como si fuesen los ecos de sus conversaciones.

Este lugar tiene una luz extraña. Todo es más oscuro, como si estuviera cubierto con un velo azulado que hace que parezca que los objetos hayan perdido parte de su solidez.

Tras unos primeros instantes de terror recorro las salas, estoy atrapado dentro del edificio, entre el hall y la sala de exposiciones. Intento salir a la calle aprovechando que alguien entra en la exposición, pero una fuerza me repele y me devuelve al interior.



Vuelvo a gritar, a intentar que me vean, que me escuchen, que me ayuden... nadie me ve, nadie me oye, nadie puede ayudarme.

Sólo espero que me echen en falta y empiecen a buscarme pronto...

## DÍA 15

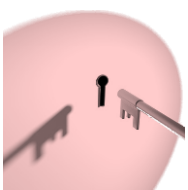
**Ya he perdido toda esperanza de que puedan encontrarme.**

Sigo atrapado. Pero no solo en un universo paralelo como la teoría de Hugh Everett, sino también en un bucle temporal.

¡Cada día que me despierto, vuelvo a vivir lo mismo! Veo a la misma gente que viene a la exposición. Oigo las mismas conversaciones, todo se repite paso por paso y mis intentos por pedir ayuda son en vano.

Cada día, al despertar, vuelvo a tener en mi mochila la botella de agua y las barritas energéticas que tenía el primer día, pero el tiempo no pasa en balde, en mi cuerpo noto cómo envejezco, cómo me deterioro.

Estoy atrapado en un maldito cruce entre "Stranger Things" y "El día de la marmota".



## DÍA 54

### Tengo un atisbo de esperanza.

Tras 54 días y miles de pruebas e intentos por pedir ayuda, he comprobado que puedo hacer pequeñas variaciones en el espacio. Puedo hacer pasar pequeñas notas y objetos al otro lado y que los visitantes los vean.

Además, tras infinidad de pruebas me he dado cuenta de que al dejar un pequeño enigma o prueba, cuando alguien lo encuentra e investiga hasta que lo resuelve, se crea una especie de energía que recorre las salas y por un instante se abre una minúscula ventana entre este universo y el real.

## DÍA 156

### Esto marcha.

Después de infinidad de pruebas he comprobado mi teoría: la energía que fluye al resolver los enigmas conecta los dos mundos.

El problema es que para abrir una puerta dimensional entre los dos universos voy a necesitar que todas las personas que vienen a la exposición participen a la vez.



La buena noticia es que cada vez tengo más experiencia en hacer pasar objetos al otro lado y cambiar lo que ocurre a lo largo del día. La mala es que tengo que prepararlo todo en un día ya que al siguiente todo empieza de nuevo.

## DÍA 1438

**Si estás leyendo estas páginas es que de momento mi plan está funcionando.**

He perdido la cuenta de los intentos y me quedan pocas fuerzas, pero tú has de luchar hasta el final.

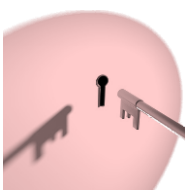
En este diario encontrarás 6 pistas diferentes enlazadas con 6 centros “Lugares de Libro” que llevan a una séptima pista final.

He hecho diarios con rutas diferentes para que si alguien se queda atascado, los demás continúen, la energía fluya de forma constante y el portal se abra.

**¡¡¡POR FAVOR, AYÚDAME!!! ...**

**... PIENSA, INVESTIGA Y RESUELVE ESTE ENIGMA.**

**Intenta que todo mi esfuerzo haya merecido la pena.**



## Dinámica de acción:

Para solucionar este diario, tendrás que resolver 7 pistas. En cada una de las 6 primeras conseguirás una pequeña pieza de puzzle, las cuales te servirán para resolver la séptima.

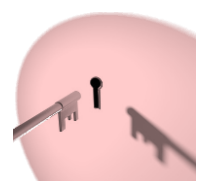
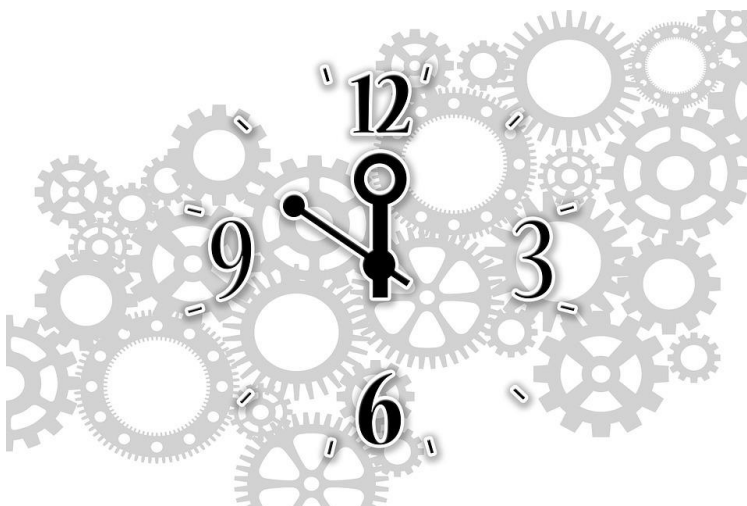
Todas las seis primeras pistas ofrecidas te llevarán a visitar un centro “Lugar de Libro” en la exposición, donde además encontrarás las claves que te ayudarán a resolverlas.

Las instrucciones para resolver el séptimo y último enigma, las encontrarás a lo largo de este diario. Solo tienes que leerlo atentamente.

Cada vez que haya que visitar la exposición y para evitar aglomeraciones, solo lo harán dos miembros del equipo, el resto esperará en el lugar de trabajo.

Cuando estés en la exposición procura no descolocar, ni romper nada. Las claves y pistas se ven con facilidad.

¡Ánimo y a jugar... que este “Escape book” ya da comienzo!





## PISTA 1

**No todo es tan malo aquí dentro.**

Me he dado cuenta que parte de la energía que necesito para abrir el portal, viene del Lugar de libro que te invita a trepar por el árbol de la fantasía para poder vivir nuevas aventuras.

Allí se encuentra el siguiente enigma, por favor...

¡Ayúdame a resolverlo!



Se trata de una especie de test, donde solo hay una posible respuesta correcta.

Las opciones no están codificadas con las habituales opciones A, B o C. Sino por fragmentos de palabras. Al contestar correctamente debéis quedaros con el fragmento que corresponda y una vez contestadas todas las preguntas, con todos los fragmentos obtenidos, colocarlos para que nos lleve a la pieza que me acerque cada vez más a vosotros, a la salida de este mundo.

### TEST:

- 1.- El Lugar de Libro del CEIP Alejandro Casona, se titula:  
(ESTA) - Trepar por el árbol de la fantasía.  
(BAL) - Hace tiempo... en un castillo.  
(COST) - Sumérgete en un mar de letras.



**2.- El CEIP Alejandro Casona, trabaja las fábulas porque...**

(NEARIO) - A nivel de centro consideran que puede ayudar a mejorar su convivencia y la relación entre el alumnado.

(URERO) - Pueden trabajar valores con el alumnado que les ayude a su desarrollo tanto intra como interpersonal.

(CAR) - Transmiten enseñanzas tan importantes que aunque la mayoría de ellas fueran escritas hace siglos, actualmente siguen siendo imprescindibles.

**3.- Una de las finalidades de este proyecto es:**

(EL) - Fomentar el interés en las familias y el alumnado por la lectura de las fábulas.

(EN) - Contribuir al desarrollo de la empatía y la solidaridad.

(DE) - Trabajar por proyectos para una mejora del desarrollo personal.

**4.- Una de las principales actuaciones a realizar en el centro con las familias será:**

(EL) - Colaboración en la decoración de los espacios del proyecto.

(CORCO) - La creación de una mascota que guíe el proyecto.

(LABR) - La visita de algún familiar que narre al alumnado fábulas.

**5.- Si queremos saber más sobre este “Lugar de Libro” deberíamos preguntar a la persona responsable que es:**

(NTE) - Elicia.

(TEL) - Elicinia.

(ADOR) - Alicia.

Coloca el mensaje que hayas obtenido aquí y busca la primera pieza del puzzle que te llevará a descubrir a nuestro gran enigma.

--	--

--

--	--

## PISTA 2

### El cofre del tesoro.

Hoy he dormido mal. Esta noche alguien ha estado dando vueltas en mi cabeza y al despertarme estaba sudando y muy cansado.

Me paseo por la exposición. No sé qué ha pasado, no consigo recordar la pesadilla, el espacio, el tiempo, la puerta a otra dimensión, un cofre... ¿Un cofre?

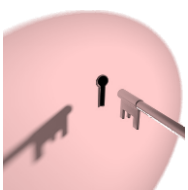
¿Qué hace aquí un cofre?

Medio escondido en la selva de Mowgli encuentro una especie de cofre del tesoro.

¿Habrá algo en su interior? ¿Cómo podré abrirlo? ¿Cuál será la combinación que libere el candado?

Estoy muy cansado y no puedo pensar con claridad.

¡Seguro que tú puedes ayudarme!



Para encontrar la segunda pieza del puzzle debes averiguar los 4 números de la combinación del candado que abre el “Cofre del tesoro” ya que en su interior se esconde algo que necesitas para escapar de este bucle temporal.

Si no has encontrado aún el cofre, busca, busca entre la poblada selva de Mowgli.

¡Perfecto! Ya está en tus manos.

Para obtener la pista escondida en su interior, debes averiguar la combinación que abre el candado. Para ello, tan sólo tienes que responder a las dos interrogantes que encontrarás junto al cofre.

De esta manera, recuperaréis la segunda pieza de ese puzzle que os dará la libertad.

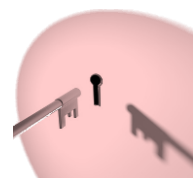


La combinación se abre con un poco de ingenio y conocimiento:

**Primero:** Los dos últimos números de la combinación que abre el candado corresponden a la edad que Miguel Delibes tenía cuando recibió el premio Miguel de Cervantes.

**Segundo:** Los dos primeros números de la combinación que abre el candado corresponden a la edad en la que falleció Miguel Delibes.

**IMPORTANTE:** Los números deberán estar alineados en la línea roja. Después, tan sólo habrá que tirar del cierre para abrirlo.



## PISTA 3

### El aburrimiento me está matando.

Respiro, camino, vuelvo a respirar pero siendo honesto estoy ya muy cansado de ver los mismos carteles, objetos y temas una y otra vez.

Y vuelvo a caminar, y vuelvo a respirar: el aburrimiento me está matando.

De repente, ese cartel con un azul intenso me llama la atención. ¿Por qué está en inglés? y ¿Por qué esas tres letras están en otro color? ¿BIT?

La curiosidad crece y cuanto más observo el cartel mayor intriga recorre mi cuerpo. En él hay algo escondido pero... ¿qué es?

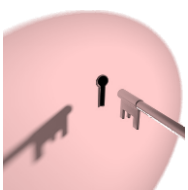
¿Me ayudas?



Para encontrar la tercera pieza del puzzle debes averiguar las 15 palabras escondidas en el cartel pero, sobre todo, la palabra escondida en el crucigrama ya que ella te indicará dónde buscar la pieza que necesitas.

Una vez resuelto el reto, estarás más cerca de encontrar la salida. Con esas tres piezas seguro que puedes ayudarme a resolver el gran enigma escondido entre estas paredes.

¿Sabes de qué cartel te hablo?



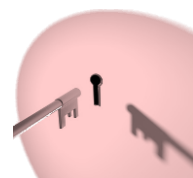
Búscalo y averigua las palabras necesarias para encontrar esa nueva pieza.

Si quieres localizar la pieza que te ayudará a salir de esta prisión debes colocar en orden 15 palabras de las 16 que aparecen en el cartel de un centro BIT.

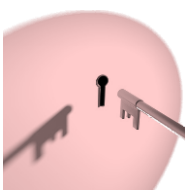
Para conseguirlo te dejo las definiciones de estas 15 palabras que, sin duda, permiten que el mundo sea mejor y tú puedas encontrar tu “premio” en forma de pequeña pieza de puzzle con la que poder salir de esta prisión:

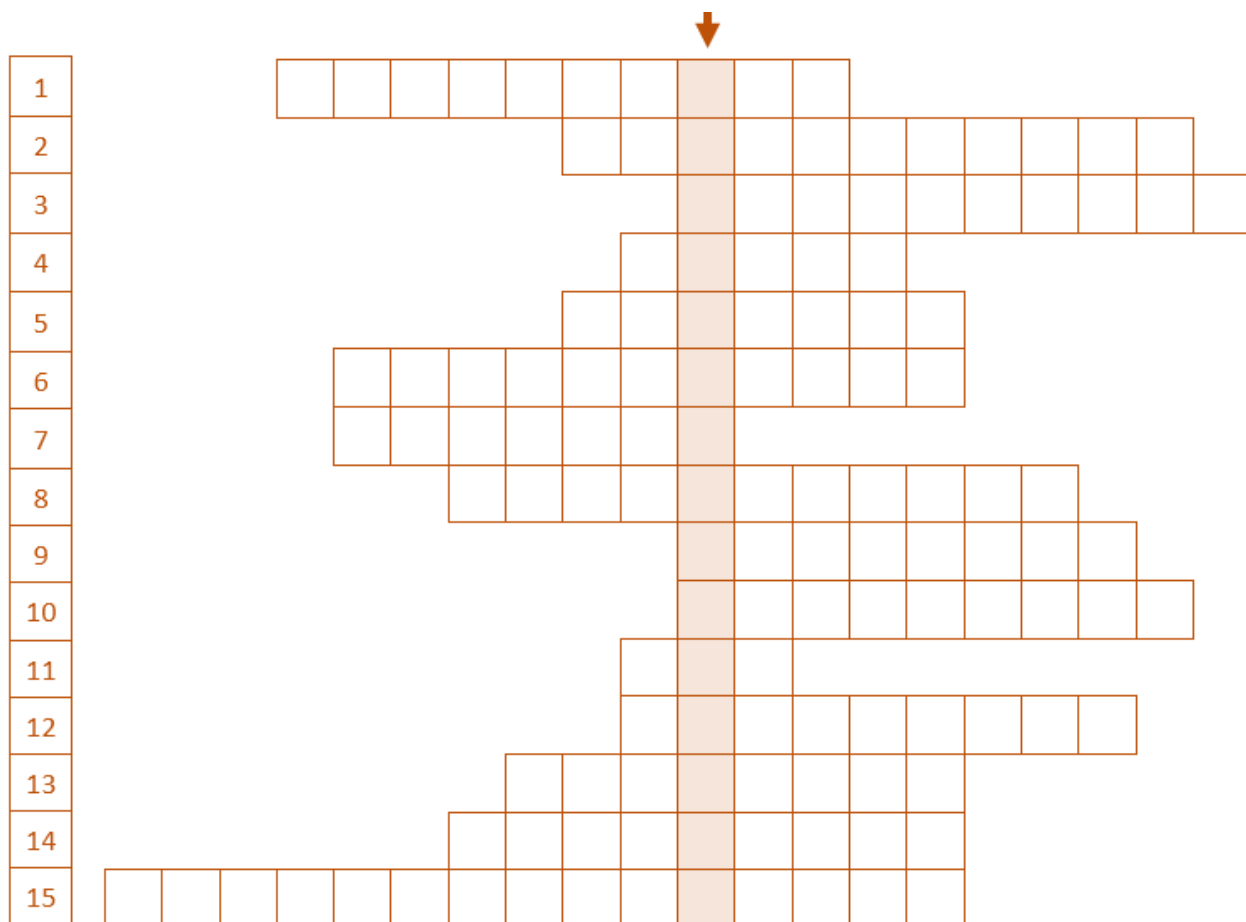
### Definiciones:

1. Deseo de saber o averiguar lo que no nos concierne.
2. Facultad de crear.
3. Respeto a las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias.
4. Colocación de las cosas en el lugar que les corresponde.
5. Plática entre dos o más personas, que alternativamente manifiestan sus ideas o afectos.
6. Inclinação o propensión del ánimo a anteponer el decoro a la utilidad y al interés.
7. Afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato.
8. Acción y efecto de cooperar.

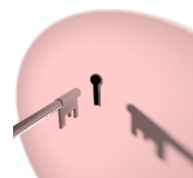
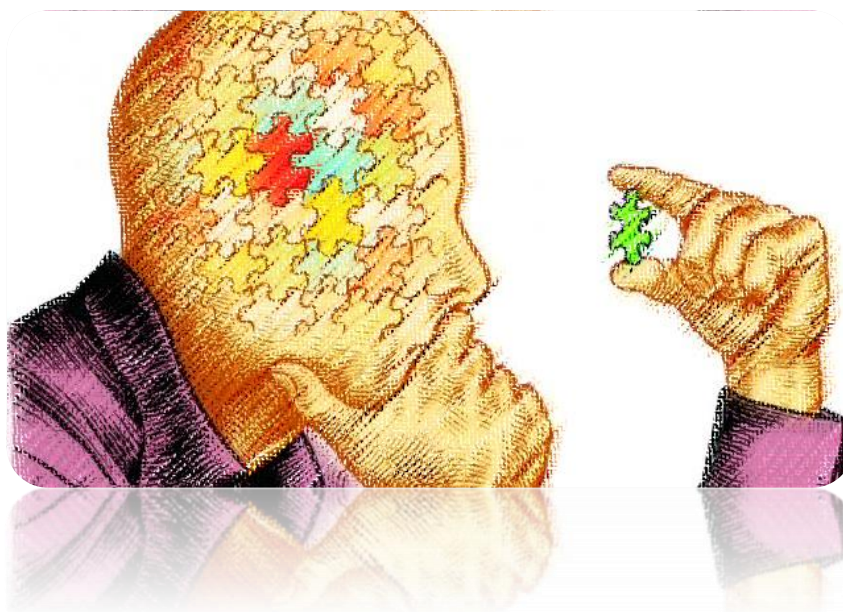


- 9.** Facultad natural que tiene el ser humano de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos.
- 10.** Esperanza firme que se tiene de alguien o algo.
- 11.** Relación de armonía entre las personas, sin enfrentamientos ni conflictos.
- 12.** Templanza, cautela, moderación.
- 13.** Principio moral que lleva a dar a cada uno lo que corresponde o pertenece.
- 14.** Facultad de saber esperar cuando algo se desea mucho.
- 15.** Capacidad existente en cada persona para reconocer y aceptar las consecuencias de un hecho realizado libremente.





¿Tienes ya la tercera pieza?





## PISTA 4

### No estoy solo.

Cuando empezó toda esta historia me sentía solo. Pensaba que jamás podría compartir este horror con nadie. Aunque también creía que mi poder, era solo mío.

Un día tras otro paseando entre estos muros, nadie me ve, nadie sabe que estoy aquí encerrado, nadie puede ayudarme.

Pero ahora sé que esto no es así. Tú puedes ayudarme y Elmer me acompaña fiel cada segundo de mi vida, cada minuto, cada hora, cada día que paso aquí encerrado.

Así, las cosas se ven diferentes. Aunque no me conteste, siento que me escucha, que me entiende, que puedo confiar en él y que sabe lo que siento y cómo me encuentro.

Y, Elmer, mi nuevo amigo, será la clave para descifrar ese nuevo mensaje escondido que te llevará a la cuarta pieza que buscas.

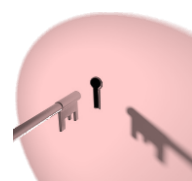
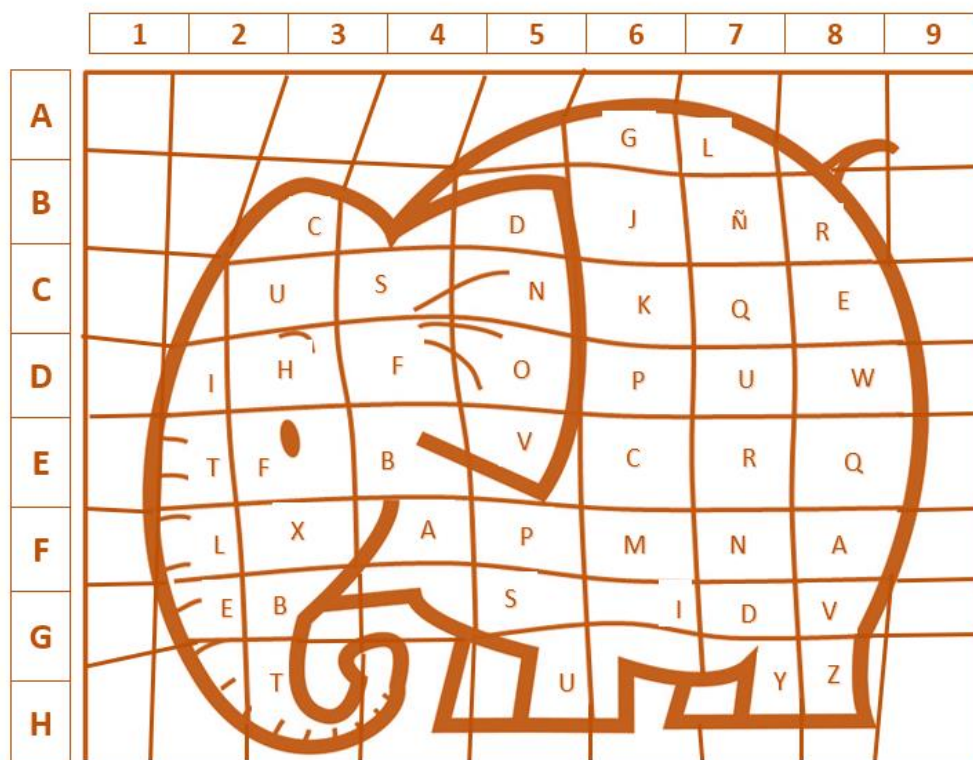
¿Te animas a descifrar el mensaje secreto?

Para salir de esta cárcel es necesario descifrar el mensaje que proporciona Elmer, el personaje sobre el que gira uno de los Lugares de Libro de esta exposición.

A continuación aparecen citadas diferentes emociones y sentimientos que te permitirán obtener un código en función de la primera letra y del número de letras o de sílabas de cada una de ellas.

Ese código, compuesto por una letra y un número, debe buscarse en la plantilla de Elmer el elefante y con las letras que obtengas, podrás saber dónde buscar la pieza que necesitas para continuar.

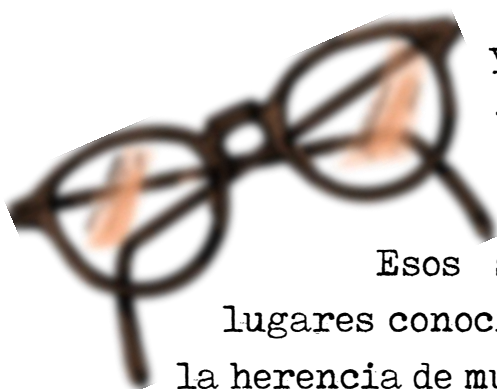
PALABRAS	PISTA	CÓDIGO ALFANUMÉRICO	LETRA A LA QUE EQUIVALE
Bondad	(letra inicial y número de letras)		
Cariño	(letra inicial y número de sílabas)		
Firmeza	(letra inicial y número de letras)		
Humildad	(letra inicial y número de sílabas)		
Deseo	(letra inicial y número de letras)		
Felicidad	(letra inicial y número de sílabas)		
Amistad	(letra inicial y número de letras)		
Deseo	(letra inicial y número de letras)		
Esperanza	(letra inicial y número de sílabas)		
Bondad	(letra inicial y número de letras)		
Gozo	(letra inicial y número de sílabas)		
Humildad	(letra inicial y número de sílabas)		
Deseo	(letra inicial y número de letras)		



## PISTA 5

### Veo algo borroso.

Son muchos los días que llevo aquí encerrado. Necesito algo de luz, necesito ver la luz del día. No sé qué me pasa, todo lo veo algo borroso y no consigo enfocar bien.



Y es que hoy me vienen a la memoria tantos y tantos paseos por los pueblos de mi tierra zamorana.

Esos sitios familiares de paisajes y lugares conocidos son la gente a la que amamos y la herencia de muchos siglos de labor y de trabajo.

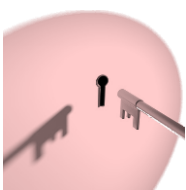
Esos lugares son también escuela de nuestros primeros pasos con el mundo. Aire puro, limpio, espacio de sosiego en días de prisa globalizada. Pequeños lugares de paz y descanso. Viejos, gastados... pero vivos.

Y aquel dragón.

¿Sabes de qué Lugar de Libro de hablo?

Acércate y busca algo que allí te he dejado.

¿Te animas a descifrar el mensaje secreto?



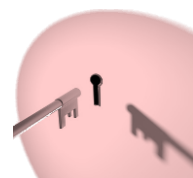
Para encontrar la siguiente pieza debes averiguar el mensaje escondido en esa pequeña cajita que alguien dejó olvidada por las tierras de Sayago.



Busca la caja, descifra el mensaje y encuentra la pieza del puzzle que te falta.

Si ya tienes la quinta pieza, sigue leyendo. Estás muy cerca de saber el nombre del escritor o escritora que se esconde entre las páginas de este diario.

¡Ánimo!!! Estás muy cerca del final.



## PISTA 6

**Estoy muy cerca de poder abrir la puerta.**

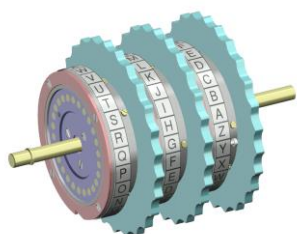
Tantos y tantos días aquí dentro hacen que me sienta un viajero del tiempo. Embarqué hace ya muchos años y sin darme cuenta me encuentro en un universo de otra dimensión que gira y gira, aunque yo nunca me muevo.

Extraña sensación la de viajar en el tiempo y permanecer encerrado en el mismo espacio y aun así creo estar cerca ya de esa puerta que me devuelva a mi dimensión.

A lo largo de todos estos años, cada noche, antes de retirarme a descansar, un objeto extraño ubicado junto a ese centro en el que sus alumnos son “viajeros del tiempo”, siempre me ha llamado la atención.

¿Qué es? ¿Qué esconde? Desde otros tiempos, otros espacios...  
¿Quiere decirme algo?

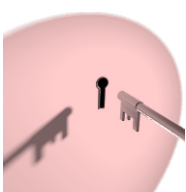
Son dos discos unidos por su eje central. Uno en azul, más grande, el exterior. Y otro en rojo, más pequeño, y en el interior. Y los dos giran.



Y después de tanto tiempo aquí encerrado, aún hoy sigo sin saber qué esconde entre tantas letras y números.

Cógelo y hazlo girar... seguro que tú logras descifrar el mensaje encriptado que yo no supe interpretar para, por fin, poder salir de este lugar.

Hazlo por mí y encuentra la última pieza que te dará la libertad.





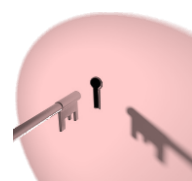
Creo que viajar en el tiempo es posible. Alguien de otra época ha intentado venir a rescatarme y ha dejado un mensaje encriptado en el que, por lo visto, se me indica dónde encontrar la última pieza.

Tú serás el encargado de descodificar el mensaje encriptado que te dará la pieza con la que podrás finalizar el puzzle que te llevará a ese enigma final con el que podrás abandonar este lugar.

Este es el mensaje que me han dejado y yo no logro descifrar. Utiliza el disco de cifrado de Alberti que cogiste de la exposición e... intenta averiguar qué dice.

**OS UEEXB 5WÑ4S FE1 TVFFUI WUTP HF97KW VGL  
RES9SU HWN C8E ES 1KL1FE**

Gracias a una lista secreta superior se confirma que la clave para desenscriptar este mensaje es **ESCAPEBOOK**.





Sigue los siguientes pasos para descifrar el mensaje.

1. Copia la clave en el lugar que le corresponde en el formulario (ver más abajo).
2. Copia igualmente el texto cifrado en el lugar que le corresponde del formulario.
3. Utiliza el disco de cifrado de Alberti para desenscriptar el mensaje de texto.



Ingresa tanto el texto cifrado como la clave repetitiva en los cuadros apropiados en el formulario.

Gira el rotor hasta que el primer carácter de tecla ('E') esté alineado debajo de 'A' en la placa de base exterior. Encuentra el primer carácter de texto cifrado ('O') en el rotor.

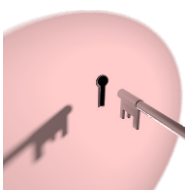
Encima de 'O' en el rotor encuentras 'L' en la placa base. Este es el primer carácter en el mensaje de texto plano. Escribe 'L' en el primer recuadro en la línea de texto plano.

Para encontrar la segunda letra de texto plano, gira el rotor hasta que el segundo carácter de tecla ('S') esté alineado debajo de 'A' en la placa de base.

El segundo carácter de texto cifrado (también 'S') ahora está alineado debajo de 'A' en la placa de base. Por lo tanto, 'A' es el segundo carácter en el mensaje de texto sin formato, por lo que escribe 'A' en el segundo recuadro en la línea de texto sin formato.

Completa el formulario para leer el mensaje secreto.

Se insertan algunas letras adicionales de texto sin formato como ayuda.





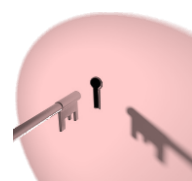
## Formulario:

PLAINTEXT	L	A		S					P						D			
KEY	E	S		C	A	P	E	B		O	O	K	E	S		C	A	P
CIPHERTEXT	O	S		U	E	E	X	B		5	W	Ñ	4	S		F	E	1

PLAINTEXT	P																	
KEY	E	B	O	O	K	E		S	C	A	P		E	B	O	O	K	E
CIPHERTEXT	T	V	F	F	U	I		W	U	T	P		H	F	9	7	K	W

PLAINTEXT																		
KEY	S	C	A		P	E	B	O	O	K		E	S	C		A	P	E
CIPHERTEXT	V	G	L		R	E	S	9	S	U		H	W	N		C	8	E

PLAINTEXT									
KEY	B	O		O	K	E	S	C	A
CIPHERTEXT	E	S		1	K	L	1	F	E

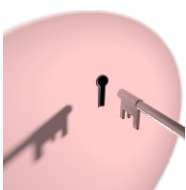
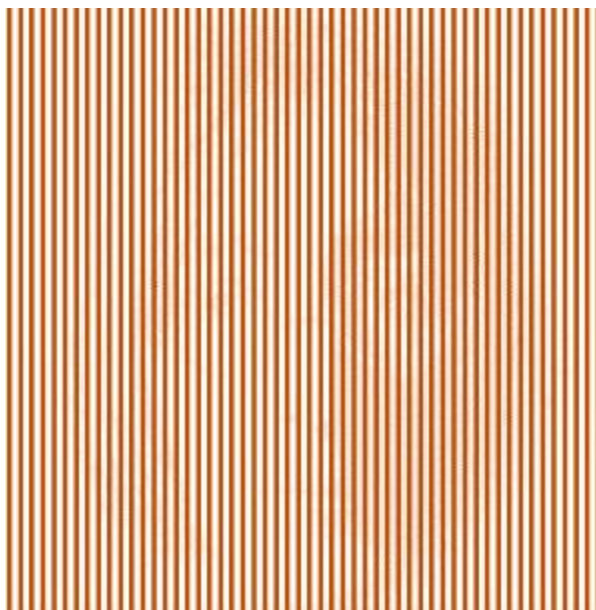


## PISTA 7

Si has llegado hasta aquí quiere decir que has resuelto todas las pistas y tienes todas las piezas del puzzle.

Espero que te hayas divertido y hayas disfrutado del juego escondido tras estas páginas que me ayudarán a salir de aquí.

Si has unido correctamente todas las piezas que has encontrado en los diferentes centros “Lugares de Libro” que has tenido que visitar, quizás ya sepas quién es el autor escondido en la imagen.



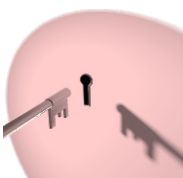
Si no es así, te doy una última pista:

Dando la vuelta al puzzle encontrarás un código QR que te llevará al escritor que esconde algo para ti.



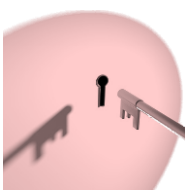
Escribe aquí su nombre:

Ya sé quien es.... ¿Qué quieres de mí?



## Centros “Lugares de Libro 17/18”

Nº	Centro	Localidad	Lugar de Libro
1	IES Aliste	Alcañices	Alisterios
2	CEIP Matilde Ledesma	Almeida de Sayago	Los mundos de Alicia
3	CEIP Fernando II	Benavente	¡3, 2, 1 y... Acción!
4	CEIP Las Eras	Benavente	Una Odisea en las Eras
5	IES León Felipe	Benavente	Literatura en nuestra memoria
6	CEIP Los Salados	Benavente	Estación Salados: De Europa al mundo
7	IESO Los Salados	Benavente	Los valores en el mundo mágico de Hogwarts
8	IES Los Sauces	Benavente	La palabra toma las aulas
9	CEIP San Isidro	Benavente	Tenemos mucho cuento
10	CC San Vicente de Paúl	Benavente	El universo de las palabras
11	CEIP Ntra. Sra. de Gracia	Bermillo de Sayago	Con Gloria, poesía y fantasía
12	CRA Valle de Valverde	Burganes de Valverde	El clan de la BiblioTIC@
13	CEIP El Tera	Camarzana de Tera	Érase dos veces... una biblioteca de cuento
14	IES Los Valles	Camarzana de Tera	El principito cumple 75 años: Felicidades Petit Prince
15	CEO de Coreses	Coreses	¡Música, maestro!
16	CEIP Monte Gándara	El Puente de Sanabria	Quijosanabresco
17	CEIP de Fermoselle	Fermoselle	Los monstruos vienen a vernos
18	CRA de Ferreras de Abajo	Ferreras de Abajo	Caperucita
19	CEIP Valle del Guareña	Fuentesauco	El castillo encuentado del Valle del Guareña
20	CRA Guareña	Guarrate	Zamoranos por el mundo
21	CEIP Tuela-Bibey	Lubián	Somos lobos
22	CRA de Mahíde	Mahíde	Viajeros del tiempo: Nos embarcamos
23	CRA de Moraleja del Vino	Moraleja del Vino	Castillos en el aire
24	CRA Alfoz de Toro	Morales de Toro	Entre viñas y campos
25	CRA San Pelayo	Morales del Rey	Jurassic CRA
26	CEIP Morales del Vino	Morales del Vino	En Morales, monstruos a raudales
27	CEIP Viriato	Muelas del Pan	Blancanieves y el mundo fantasía
28	CRA Tierras de Sayago	Torregamones	El legado de Luigi
29	CRA de Nuez de Aliste	Nuez de Aliste	Saliste enduendado
30	CRA Vía de la Plata	San Cristóbal de E.	La vuelta al libro en 80 días



## Centros “Lugares de Libro 17/18”

Nº	Centro	Localidad	Lugar de Libro
31	CRA Tres Ríos	Santa Cristina de la P.	Sumérgete en un mar de letras
32	CEIP Sansueña	Santibáñez de V.	Convive
33	CRA de Riofrío de Aliste	Sarracín de Aliste	Academia de magia: Wizardliste
34	CRA de Tábara	Tábara	Máster Chef literario
35	CEIP Hospital de la Cruz	Toro	Hace tiempo... en un castillo...
36	CRA de Villafáfila	Villafáfila	Una ventana hacia el pasado
37	CEIP La Inmaculada	Villalpando	Alicia convive con nosotros
38	CRA Villanueva del Campo	Villanueva del Campo	Cuento con sentTICmientos
39	CEIP Ntra. Sra. de la Paz	Villalaralbo	Better imagine together a wonderfulworld
40	CRA de Villarrín de C.	Villarrín de Campos	Caverni-cole
41	CEIP Alejandro Casona	Zamora	Trepando por el árbol de la fantasía
42	CEIP Arias Gonzalo	Zamora	Me gustan las letras... de cuentos, fábulas o leyendas
43	CRIE de Zamora	Zamora	Distrito Zero: lecturas y escrituras saludables
44	CC Divina Providencia	Zamora	Yo, contigo
45	Escuela de Arte y Superior de Diseño	Zamora	León Felipe vive: cincuentenario de su fallecimiento (1968/2018)
46	CEIP Gonzalo de Berceo	Zamora	Historias mil... Perdidos en el desierto
47	CEIP Juan XXIII	Zamora	El libro de la selva viaja al colegio
48	CEIP La Hispanidad	Zamora	Libros con historia
49	CEIP La Villarina	Zamora	¿Cómo me siento hoy?
50	CEIP La Viña	Zamora	La magia de la lectura en el mundo
51	IES María de Molina	Zamora	Viñetas: ventanas al mundo
52	CEIP Miguel de Cervantes	Zamora	Comickeando
53	CEIP Ntra. Sra. de la Candelaria	Zamora	La oca de los cuentos
54	CEIP Riomanzanas	Zamora	LEC-RM18: Viaje al futuro
55	CC San José	Zamora	Los viajes de Julio Verne
56	CEIP Sancho II	Zamora	Descubriendo Reino Unido para Clementina
57	CC Santísima Trinidad	Zamora	El ministerio del tiempo
58	IES Alfonso IX	Zamora	El reloj de los libros



## VI Jornada Provincial de Fomento de la Lectura

Dirección Provincial de Educación de Zamora  
C/ Prado Tuerto, s/n. 49019. Zamora. Tlfno: 980 522 750 - Fax: 980 518 506