

*“Hay muchos Lugares de libro... ¿Os gustaría conocerlos?  
La lectura y vuestra imaginación os enseñarán el placer de viajar y disfrutar a  
través de ellos”.*

# JUEGO

## “Libros con pista”

### 19/20



*Para todas las Comunidades Educativas de la provincia*

#### **¿Estáis preparados para descubrir el mensaje secreto?**

*Si es así, os proponemos participar en un juego de lectura online que además de interesante y divertido, os guiará por lugares, hasta ahora, desconocidos.*

*Nuestro intrépido detective será quien os ayude a recorrer los 60 centros «Lugares de Libro» escondidos por toda la provincia y os guíe en esa aventura donde, con mucha imaginación, deberéis resolver enigmas, jeroglíficos y algún que otro pequeño acertijo.*

*¿Os animáis...?*

*... Pues comenzamos.*

*El juego «Libros con pista» forma parte del conjunto de actuaciones a desarrollar a lo largo de la VII Jornadas Provinciales de Fomento de la Lectura, que se celebrarán durante los meses de marzo, abril y mayo de 2020, en la provincia de Zamora.*

*«Libros con pista» es una propuesta para todas las Comunidades Educativas de los centros de nuestra provincia que pretende, por un lado, fomentar la lectura entre niños, jóvenes y mayores, y por otro, dar a conocer experiencias educativas relacionadas con el mundo del libro y la lectura y llevadas a cabo en diferentes centros de nuestra provincia.*

<http://librosconpista1920.blogspot.com.es/>

**Más información:** Dirección Provincial de Educación de Zamora

**Dirección Provincial de Educación de Zamora**

C/ Prado Tuerto, s/n  
49019 - Zamora

Teléfono: 980 52 27 50  
Fax: 980 51 85 06



## Bases del Juego

# “Libros con pista 19/20”

### **- PRIMERA: Participantes.**

Podrán participar, tanto las Comunidades Educativas como los grupos de alumnos/as de todos los centros y de cualquier nivel educativo de la provincia de Zamora. Estableciéndose así, dos grupos diferentes de participantes:

- Centros educativos: participación colectiva a través del profesorado y alumnado de cada grupo/nivel educativo.
- Comunidades Educativas: participación individual y/o colectiva a través de padres/madres/representantes legales y/o personal de administración y servicios del centro.

En el caso de los Centros educativos, la posible solución al juego debe ser el resultado de la colaboración, como mínimo, de todo un grupo que representará a una clase/curso.

Pueden concursar tantas aulas, como grupos de alumnos/as haya en un mismo centro, haciendo constar en el envío de la posible solución:

- Centro educativo al que pertenece el grupo.
- Apellidos y nombre del profesor/a responsable.
- Nivel.
- Curso.

En el caso de las Comunidades Educativas, la posible solución al juego puede ser el resultado de la colaboración de todos los miembros de una misma familia, grupo de padres/madres... o llevarse a cabo de manera individual.

Podrán participar todos los miembros de la Comunidad Educativa de los centros de la provincia que así lo deseen, haciendo constar en el envío de la posible solución:

- Centro educativo al que pertenecen.
- Apellidos y nombre de la persona de contacto.
- Correo electrónico de la persona de contacto.
- Número de participantes en la resolución del enigma.

Se podrá enviar una única posible solución al enigma planteado. El envío, dentro del plazo establecido, de una segunda solución supondrá la anulación del primer texto enviado.

No se admitirá la participación de alumnos/as a título individual. Podrán participar de manera colectiva junto con su grupo de referencia a través del centro educativo y/o junto con su padre/madre o tutor/a legal en la categoría establecida para la Comunidad Educativa.

### **- SEGUNDA: Objetivos del juego.**

Además del carácter lúdico y educativo del propio juego, los objetivos del mismo son:

- La difusión de las experiencias llevadas a cabo en los 60 centros “**Lugares de Libro**” de nuestra provincia que, con motivo de la celebración de las VII Jornadas Provinciales de Fomento de la Lectura, abren sus puertas a sus comunidades educativas.
- El fomento de la lectura desde los ámbitos escolar y familiar por medio de una propuesta de lectura en formato digital en la que pueden participar niños, jóvenes y mayores de toda la provincia.

### **- TERCERA: Relación de centros “Lugares de Libro” a recorrer con el juego.**

El listado con la relación completa de los 60 centros educativos que participan en “Lugares de Libro”, lo encontraréis en la última página de esta convocatoria.

Cada centro tendrá abierta -en su web-, la sección “Lugares de Libro 19/20”. En ella, podréis conocer su *Lugar de Libro*, las experiencias y actividades que están llevando a cabo, con quién contactar para visitarlo y, cómo no, **una única pista**.

Al participar en el juego, tendréis que visitar obligatoriamente algunas de las web o todas ellas -de acuerdo a las categorías de participación, establecidas en la base Cuarta-.

¡No dejéis de visitarlas!

#### **.- CUARTA: Categorías de participación en el juego.**

Se establecen dos grupos diferentes de participantes y dentro de cada uno de ellos las siguientes categorías:

##### 1.- Centros Educativos:

- Primer Internivel: 1º, 2º y 3º de Educación Primaria.
- Segundo Internivel: 4º, 5º y 6º de Educación Primaria.
- Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato o Formación Profesional.

##### 2.- Comunidades Educativas: **Novedad** de esta cuarta edición del juego.

- Familias y resto de Comunidad Educativa.

Cada centro nos ofrecerá una única pista. Los participantes deberán resolver el enigma planteado siguiendo las pistas referidas a su grupo, categoría y nivel educativo y escondidas en los 60 centros “Lugares de Libro”.

#### **.- QUINTA: Características del juego.**

“**Libros con Pista**” es un juego online, por lo que será necesario tener conexión a Internet.

El acceso al juego estará abierto desde el 2 de marzo de 2020 a través del Blog, cuyo enlace es el siguiente:

**[http://librosconpista1920.blogspot.com/es/](http://librosconpista1920.blogspot.com.es/)**

En el Blog tendréis toda la información necesaria para resolver los diferentes enigmas planteados, así como una dirección de contacto -en la barra superior del blog-, para cualquier consulta que preciséis.

**El juego consiste en la resolución de los ENIGMAS planteados para cada categoría de participación, y escondidos entre los diferentes centros “Lugares de Libro”. Cada uno de esos lugares proporciona una PALABRA CLAVE. El objetivo es formar UN TEXTO COHERENTE usando las palabras obtenidas en cada categoría de participación.**

##### **Para Centros educativos:**

- Si eres de 1º Internivel (1º, 2º y 3º de Educación Primaria) deberás resolver las pistas de la 1 a la 9
- Si eres de 2º Internivel (4º, 5º y 6º de Educación Primaria) deberás resolver las pistas de la 1 a la 24.
- Si eres de ESO, Bachillerato o Formación Profesional deberás resolver las pistas de la 1 a la 43.

Es perfectamente válido hacer partícipe del juego a todo el centro y apoyarse en el trabajo de los niveles anteriores para poder resolver y averiguar todas las pistas solicitadas.

##### **Para Comunidades educativas:**

- Si participas como miembro de la Comunidad Educativa deberás resolver, única y exclusivamente, las pistas de la 44 a la 60.

Aunque existe un texto original formado con todas las palabras escondidas en cada centro “Lugar de libro”, se admitirá cualquier otro orden, siempre y cuando sea gramaticalmente correcto y tenga sentido.

No será válido ningún texto que no incluya TODAS Y CADA UNA de las palabras que forman la categoría en la que se participa. Tampoco serán válidos aquellos textos que usen más palabras de las que se proporcionan.

#### ***.- SEXTA: Pista extra.***

Si, una vez encontradas las palabras escondidas en los diferentes centros "Lugares de Libro", no sois capaces de ordenarlas para formar el texto solicitado, podréis conseguir una "pista extra" enviando un correo electrónico -a través del blog del juego-. Los desarrolladores del juego os ayudarán.

#### ***.- SÉPTIMA: Envío de soluciones.***

El envío de posibles soluciones al reto planteado se deberá hacer a través del blog diseñado a tal fin:

- <http://librosconpista1920.blogspot.com.es/>

#### **Para Centros educativos:**

La solución debe enviarse usando el FORMULARIO que encontraréis en la columna derecha del blog:

- En "Nombre" se deberá señalar el nombre del centro educativo.
- En "Correo electrónico", una dirección de correo a la que podamos confirmar la recepción del envío y con la que podamos contactar en caso de surgir cualquier duda o problema.
- En "Mensaje" se deberá concretar el aula que envía la solución (nivel y curso) y, sobre todo, **no olvidéis escribir el texto completo que hayáis obtenido.**

#### **Para Comunidades educativas:**

La solución debe enviarse usando el FORMULARIO que encontraréis en la columna derecha del blog:

- En "Nombre" se deberá señalar el centro educativo al que pertenecen y el nombre y apellidos de la persona de contacto.
- En "Correo electrónico", una dirección de correo a la que podamos confirmar la recepción del envío y con la que podamos contactar en caso de surgir cualquier duda o problema.
- En "Mensaje" se deberá concretar el número de personas que han participado en la resolución del enigma y, sobre todo, **no olvidéis escribir el texto completo que hayáis obtenido.**

#### ***.- OCTAVA: Premios.***

Se establecen tres premios para los centros educativos:

- Un premio para la categoría del Primer Internivel de Educación Primaria.
- Un premio para la categoría del Segundo Internivel de Educación Primaria.
- Un premio para la categoría de Educación Secundaria, Bachillerato y Formación Profesional.
- A los miembros de las Comunidades Educativas que participen en el juego y resuelvan correctamente el enigma, se les hará entrega de un detalle que podrán recoger en su centro educativo de referencia en los plazos establecidos en la Base Novena de esta convocatoria.

#### ***.- NOVENA: Plazos.***

El plazo para el envío de soluciones a través del blog finaliza el jueves, **2 de Abril de 2020, a las 23:59 horas.**

El martes, **14 de abril de 2020**, se publicará en el blog "Libros con pista", la relación de grupos/aulas y acertantes participantes en la categoría de "Comunidades Educativas" que han conseguido la solución al reto planteado junto con el texto elaborado por cada uno de ellos.

- El jueves día **16 de abril de 2020** y durante la inauguración de las VII Jornadas Provinciales de Fomento de la Lectura que se celebrará en la Biblioteca Pública de Zamora, **se realizará el sorteo entre todos los acertantes de cada una de las categorías establecidas.**
- El martes día **12 de mayo de 2020**, en la clausura de las Jornadas en el Teatro Principal de Zamora, **se entregarán los premios correspondientes a las tres categorías de participación para centros educativos** (Primaria 1<sup>er</sup> Internivel, Primaria 2<sup>o</sup> Internivel y Secundaria).
- Entre los acertantes dentro de la categoría "Comunidades Educativas" se realizará igualmente un sorteo público. Los premiados recogerán su detalle en el centro educativo al que pertenecen **del lunes 20 de abril de 2020 al miércoles 22 de abril de 2020.**

***.- DÉCIMA: Plantilla y pauta.***

Aunque estamos seguros de que ya sabes en qué consiste el juego, siempre viene bien un pequeño repaso:

- Debes averiguar las palabras escondidas en los centros “Lugares de Libro” correspondientes a tu categoría de participación: una palabra por cada pista del blog.
- Cuando las tengas todas, debes ordenarlas y formar un texto coherente y lógico.
- Recuerda que:
  - El 1<sup>er</sup> Internivel (1º, 2º y 3º de Educación Primaria) resolverá las pistas de la 1 a la 9.  
.- Palabras de color rojo.
  - El 2º Internivel (4º, 5º y 6º de Educación Primaria) resolverá las pistas de la 1 a la 24.  
.- Palabras de color rojo y azul.
  - ESO, Bachillerato y/o Formación Profesional resolverá las pistas de la 1 a la 43.  
.- Palabras de color rojo, azul y verde.
  - La Comunidad Educativa resolverá las pistas de la 44 a la 60.  
.- Palabras de color morado.

Os dejamos en las dos siguientes páginas de la presente convocatoria:

- Una plantilla a modo de tabla con todas las pistas para que vayáis copiando en ella las palabras obtenidas una vez resuelto el enigma planteado en cada pista.
- Una pauta para colocar las palabras ya que la segunda parte del juego consiste en ordenar todas las palabras dadas para cada color -ni una más, ni una menos-, de forma que podáis construir una oración, que formará parte del texto completo. Hay un modelo, claro, pero si el que formáis tiene sentido, también se dará por válido.

Para centros educativos, el texto completo está formado por tres frases, de tres colores diferentes (rojo, azul y verde), uno por cada nivel de participación.

Para las Comunidades Educativas el enigma está formado por una única frase, la correspondiente al color morado.

Cuando tengáis resuelto el enigma, usad el formulario que hay en la parte derecha del blog para enviar vuestra respuesta. No olvidéis incluir:

- La solución al juego, el centro y aula desde los que participáis y el nombre del/de la profesor/a responsable, si sois un centro educativo.
- La solución al juego, los datos de contacto de la persona que envía el formulario y el centro educativo de referencia, si sois un miembro de la comunidad educativa.

**¡A jugar!**

<http://librosconpista1920.blogspot.com.es/>



## PLANTILLA

### JUEGO "Libros con Pista 19/20"

En todos los centros encontraréis una pista. Buscadla.

PISTA Nº	PALABRA	PISTA Nº	PALABRA
1		32	
2		33	
3		34	
4		35	
5		36	
6		37	
7		38	
8		39	
9		40	
10		41	
11		42	
12		43	
13		PISTAS PARA COMUNIDADES EDUCATIVAS	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
31		<a href="http://librosconpista1920.blogspot.com.es/">http://librosconpista1920.blogspot.com.es/</a>	

*¡Ánimate!!! ... y juega con nosotros*



Enigma para Centros Educativos:

-----,

-----

-----.

-----,

-----.

-----,

-----.

-----,

-----.

-----,

-----.

Enigma para Comunidades Educativas:

-----,

-----,

-----.

<http://librosconpista1920.blogspot.com.es/>

**CENTROS: "Lugares de Libro 19/20"**

Nº	CENTRO	LOCALIDAD	LUGAR DE LIBRO
1	CEIP Alejandro Casona	Zamora	Lorca en el Alejandro Casona
2	CRA Alfoz de Toro	Morales de Toro	SuperAlfoz
3	IES Aliste	Alcañices	El Mester de Aliste
4	CEIP Almaraz de Duero	Almaraz de Duero	Olimpiadas lectoras
5	CC Amor de Dios	Toro	Museo literario: Felices 200 años del Museo del Prado
6	CEIP Buenos Aires	Benavente	Dale "espacio" a la lectura
7	IES Claudio Moyano	Zamora	El cazador de letras
8	CEO Coreses	Coreses	EmoCEO
9	CRIE de Zamora	Zamora	Debates CRIEMUN
10	CEIP El Pinar	Benavente	Voy a contArte
11	CEIP El Tera	Camarzana de Tera	El Tera: Una vuelta al mundo muy olímpica
12	CEIP Fernando II	Benavente	Emocioteca
13	CRA de Ferreras de Abajo	Ferreras de Abajo	Huellas escénicas
14	IES González Allende	Toro	Los libros y el cambio climático
15	CRA Guareña	Guarrate	El Principito llega al CRA Guareña
16	CEIP Hospital de la Cruz	Toro	Miguel Delibes. El camino que nos hace soñar
17	CEIP Juan XXIII	Zamora	De leo, leo... leyenda
18	CEIP La Hispanidad	Zamora	Nos comemos las palabras
19	CEIP La Inmaculada	Villalpando	Emociónate leyendo
20	CEIP La Villarina	Zamora	Yo soy gitana. Yo soy gitano
21	CEIP La Viña	Zamora	Lectores olímpicos
22	CEIP Las Eras	Benavente	ÉRASe... los castillos
23	IES León Felipe	Benavente	Literatura de cine
24	CEIP Los Salados	Benavente	Un lugar para la inclusión
25	IESO Los Salados	Benavente	Yo, robot. Homenaje a Isaac Asimov
26	IES Los Sauces	Benavente	Por el buen camino. Sauces digital
27	IES Los Valles	Camarzana de Tera	LiterMates
28	CEIP Magdalena Ulloa	Toro	Leyendo con las duendinas
29	CRA de Mahíde	Mahíde	La mar de libros
30	IES María de Molina	Zamora	Escapa de la habitación Delibes
31	CEIP Miguel de Cervantes	Zamora	Olímpicos leyendo
32	CEIP Monte Gándara	El Puente de Sanabria	Un colegio en el camino
33	CEIP Ntra. Sra. de Gracia	Bermillo de Sayago	El rescate de las palabras olvidadas
34	CEIP Ntra. Sra. de la Candelaria	Zamora	Leyendo hasta el infinito y más allá
35	CEIP Ntra. Sra. de la Paz	Villalbo	Villapaz: ciudad limpia
36	CEIP Obispo Nieto	Zamora	El Obispo Nieto tiene duende
37	CRA de Riofrío de Aliste	Sarracín de Aliste	Las CRAOlimpiadas
38	CEIP Riomanzanas	Zamora	El arte de leer con arte
39	CC San José	Zamora	Un viaje alucinante por Egipto, Grecia y Roma
40	CEIP San José de Calasanz	Zamora	El cómic se instala en el Calasanz
41	CRA San Pelayo	Morales del Rey	Los animales nos hablan
42	CC San Vicente de Paúl	Benavente	El arca de las palabras
43	CEIP Sancho II	Zamora	Mariposas de colores
44	CEIP Sansueña	Santibáñez de Vidriales	El poder de leer
45	CC Santísima Trinidad	Zamora	Superhéroes... ¡En la Luna!
46	CRA de Tábara	Tábara	Cuéntamelo con-texto
47	CRA Tierras de Sayago	Muga de Sayago	L.U.N.A.
48	CRA Tres Ríos	Sta. Cristina de la Polvorosa	El viaje del superhéroe
49	CC Ntra. Sra. del Rocío	Zamora	Julio Verne y sus viajes
50	CRA Valle de Valverde	Burganes de Valverde	Construyendo Valvercity
51	CEIP Valle del Guareña	Fuentesauco	Las olvidadas, las recordadas...
52	IES Valverde de Lucerna	Puebla de Sanabria	Las andanzas sanabresas de Don Quijote
53	CRA Vía de la Plata	San Cristóbal de Entreviñas	El imperio romano CVLP
54	CRA de Villafáfila	Villafáfila	Los mundos fantásticos
55	CRA de Villanueva del Campo	Villanueva del Campo	Mario Bros y la aventura de los cómics
56	CRA de Villarrín de Campos	Villarrín de Campos	¡Qué viene el lobo!
57	CEIP Virgen de la Salud	Alcañices	Misión: La vuelta al mundo
58	CEIP Virgen del Canto	Toro	Cuentos y valores
59	CEE Virgen del Castillo	Zamora	En busca del tesoro
60	CEIP Viriato	Muelas del Pan	El misterio de los libros encantados