

Enigmas encadenados

Etapa y Cursos:

5º y 6º E. Primaria
1º a 4º ESO

Temporalización:

A lo largo de dos o tres semanas, con 1 sesión semanal en el centro

Áreas/materias curriculares:

[EP y ESO]: Lengua castellana y literatura

[EP]: Conocimiento del medio natural, social y cultural

[ESO]: Ciencias sociales, geografía e historia; Tecnologías

DESCRIPCIÓN

Se trata de crear una propuesta basada en los **juegos de resolución de enigmas** y aprovecharla para lograr que los alumnos tengan un mayor conocimiento de la biblioteca escolar y se sientan motivados a hacer uso de ella.

EN CLASE

- La actividad se desarrolla en la biblioteca escolar. Previamente, el profesor debe preparar un itinerario formado por una secuencia de pruebas, en la que la contestación de una pregunta genera otra cuestión que requiere otra respuesta.

EJEMPLO:

- En Palencia hay una iglesia en la que, según una leyenda, contrajo matrimonio una conocida figura de la Edad Media. El personaje en cuestión fue caballero de confianza de un rey, monarca que se halla enterrado en una localidad castellana y leonesa por la que pasa el Camino de Santiago. ¿De qué municipio estamos hablando?

Iglesia: San Miguel; caballero: el Cid; rey: Alfonso VI; municipio: Sahagún (León)

El itinerario no ha de contener forzosamente muchos enlaces. Para que resulte más fácil de construir, puede estar compuesto de cuestiones individuales, agrupadas por temas y sin una concatenación expresa entre ellas.

- El proceso de búsqueda y análisis de la información ayuda a los alumnos a familiarizarse con el manejo de los recursos de una biblioteca escolar. Deberán dividirse en grupos y cada uno elegirá un portavoz. Las funciones de éste y las reglas del juego se especifican en el anexo **EE-reglas**.

- En función de cómo vayan avanzando los equipos, el profesor ofrecerá pistas que faciliten la búsqueda de datos. Puede aportar, como ayuda adicional, un listado de recursos web que complemente a los libros disponibles.

EN CASA

- Cada familia puede preparar algún itinerario de preguntas-respuestas, que se sumaría a los realizados en el aula.
- Si se dispone de Internet, pueden practicar consultando algunas páginas útiles para resolver los enigmas planteados (enciclopedias y diccionarios ‘online’), con el fin de familiarizarse con su funcionamiento de cara a su utilización en el centro.

FINALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Los ganadores serán los grupos que completen el itinerario, dentro del tiempo establecido, con el mayor número de respuestas correctas.

Podría realizarse una sesión final en la que los participantes explicasen cómo han llegado a la solución y opinasen, en un debate abierto a toda la clase, sobre el espacio, recursos, facilidades y dificultades que han encontrado en el proceso de investigación en la biblioteca escolar.

MATERIALES NECESARIOS PARA REALIZAR LA ACTIVIDAD

- Obras de referencia (C)
- Papel, libretas y bolígrafos (C y H)
- Anexos para consultar: [EE-reglas] (C)

Opcionales:

- Ordenador con conexión a Internet (C y H)



BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- AYDON, C. *Historias curiosas de la ciencia*. Ed. Ma Non Troppo, 2006
- FAGAN, B. M. *Los setenta grandes inventos y descubrimientos del mundo antiguo*. Ed. Art Blume, 2006
- SCHWANITZ, D. *La cultura: todo lo que hay que saber*. Ed. Taurus, 2002
- VALIÑO GARCÍA, X. *El gran circo del rock: anécdotas, curiosidades y falsos mitos*. Ed. T&B Editores, 2005
- Enciclopedia básica del estudiante*. Ed. Everest, 2004
- www.kalipedia.com