

“ESCUELA MEDIEVAL SANTA CECILIA”



SEMANA CULTURAL
2019-2020

Queridas familias, el curso pasado ya os adelantamos que este año íbamos a introducir la época medieval como hilo conductor del centro. Y aquí está, ya han llegado a nuestro cole los caballeros, reyes y reinas, los herreros, alfareros, cetreros, juglares, bufones,... Hay castillos, dragones, escudos, tronos reales, banderines, antorchas, Estamos muy orgullosos de poder demostraros todo nuestro trabajo realizado y poder abrir las puertas de nuestro-vuestro cole en estos días.

Deseamos que os guste tanto como a nosotros y que la convivencia estos días entre toda la Comunidad Educativa sea lo más agradable y positivo posible para todos.

El 21 de febrero celebraremos el carnaval y podremos lucir con mucho orgullo nuestros trajes producidos con tanto cariño por las calles de Espinosa.

En los próximos días, 19, 20 y 21 de febrero celebraremos la semana cultural y a lo largo de este documento podréis ver la propuesta de actividades que realizaremos.

¡¡Esperamos que disfrutéis de la semana!!

INFANTIL			
MIÉRCOLES 19 FEBRERO		JUEVES 20 FEBRERO	VIERNES 21 MARZO
9:30-10:30	TALLER SOBRE LOS OFICIOS Infantil y guardería: orfebrería (joyas), artesanos (actimel y caballeros), artesanos (tatuajes), repostería (hojaldres).	GYMKANA En agrupaciones heterogéneas iremos recorriendo un circuito en el que tendremos que realizar diferentes pruebas durante 8 minutos en grupos de 12 niños.	TALLER DE COCINA 
10:30-11:30	 ALMUERZO COMPARTIDO hojaldre con nocilla	 Ensayo de la canción de carnaval	Elaboraremos algunos platos creativos para aportar a la comida de convivencia. Todos podemos comer en el cole sólo hace falta avisar a la profe, independientemente de que mamá y papá puedan venir a comer. *** <u>SI TRAÉIS ALGÚN ALIMENTO RECORDAR QUE NO CONTENGA FRUTOS SECOS NI KIWI</u> Ensayo de la canción de carnaval
12:00-13:00	Taller sobre los oficios, evaluación. Ensayo de la canción de carnaval.	Ensayo de la canción de carnaval	Ensayo de la canción de carnaval
13:00-15:00	NUESTRA CANCIÓN PARA QUE LA ENSAYÉIS EN CASA: <i>SOMOS UNOS CABALLEROS. – EROS, SIN ESCUDO Y SIN ESPADA, –ADA, SOLO CON NUESTRO CABALLO, –ALLO, GANAMOS CIEN MIL BATALLAS. (Música de carrascal, carrascal...)</i>	CARNAVAL, CARNAVAL, CARNAVAL TE QUIERO, HA LLEGADO EL CARNAVAL Y LO VA A CELEBRAR ESPINOSA ENTERO. <i>DEFENDEMOS NUESTRO CASTILLO, –ILLO, CON EL CASCO Y LA CORAZA, –AZA, Y EN NUESTRO CORAZÓN LLEVAMOS, –AMOS EL ESCUDO EN ESTA PLAZA.</i>	COMIDA CON LAS FAMILIAS a partir de las 13:00 podéis dejar en cocina la comidita entrar después a las 13:15. La empresa de comedor también participará aportando algo que equivale a los alumnos usuarios.
15:00-16:30	TALLER DE TESELAS  Valoración de las actividades Ensayo de la canción de carnaval	 EVALUACIÓN  TROFEOS	DESFILE CARNAVAL Iremos hasta la plaza si el tiempo lo permite. Podéis venir a vernos y cantar con nosotros. 

1 ^{er} INTERNIVEL			
MIÉRCOLES 19 FEBRERO		JUEVES 20 FEBRERO	VIERNES 21 FEBRERO
9:30- 11:00	 GRUPO 1: CASTILLOS MEDIEVALES GRUPO2: BANDERINES MEDIEVALES GRUPO 3: VIDRIERAS MEDIEVALES	En agrupaciones heterogéneas iremos recorriendo un circuito en el que tendremos que realizar diferentes pruebas durante 8 minutos en grupos de 12 niños  Ensayo de la canción de carnaval	 TALLER DE COCINA “ MASTERCHEF MEDIEVAL”
11:00- 11:30	RECREO		
11:30- 13:00	GRUPO 3: CASTILLOS MEDIEVALES GRUPO 1 BANDERINES MEDIEVALES GRUPO 2: VIDRIERAS MEDIEVALES 		
13:00- 15:00	 NOS VAMOS A COMER	 NOS VAMOS A COMER	COMIDA CON LAS FAMILIAS a partir de las 13:00 podéis dejar en cocina la comidita entrar después a las 13:15. La empresa de comedor también participará aportando algo que equivale a los alumnos usuarios.
15:00- 16:30	GRUPO 2: CASTILLOS MEDIEVALES GRUPO 3: BANDERINES MEDIEVALES GRUPO 1: VIDRIERAS MEDIEVALES 	 EVALUACIÓN  TROFEOS	DESFILE CARNAVAL Iremos hasta la plaza si el tiempo lo permite. Podéis venir a vernos y cantar con nosotros.  PREPÁRATE PARA CARNAVAL

2º INTERNIVEL

MIÉRCOLES 19 FEBRERO

JUEVES 20 FEBRERO

VIERNES 21 FEBRERO

9:30- 10:30

GRUPO 1: CREANDO TAPICES
GRUPO2: EL INVENTO DE LA IMPRENTA_ EL GRABADO COMO RECURSO
GRUPO 3: LA EDAD MEDIA ME SUENA



En agrupaciones heterogéneas iremos recorriendo un circuito en el que tendremos que realizar diferentes pruebas durante 8 minutos en grupos de 12 niños

TALLER DE COCINA
“ MASTERCHEF MEDIEVAL”

13:00- 11:30

GRUPO 2: LA EDAD MEDIA ME SUENA
GRUPO 3 : CRANDO TAPICES
GRUPO 1: EL INVENTO DE LA IMPRENTA_ EL GRABADO COMO RECURSO



Ensayo de la canción de carnaval



RECREO

11:30- 13:00

GRUPO : EL INVENTO DE LA IMPRENTA_ EL GRABADO COMO RECURSO
GRUPO 1 : CRANDO TAPICES
GRUPO 2: LA EDAD MEDIA ME SUENA



13:00- 15:00



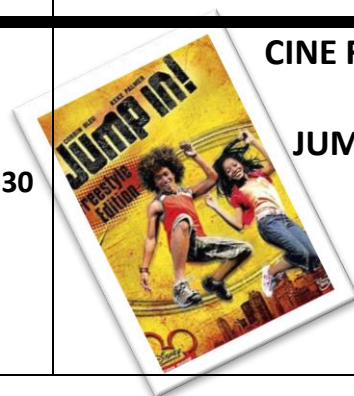
NOS VAMOS A COMER



NOS VAMOS A COMER

COMIDA CON LAS FAMILIAS a partir de las 13:00 podéis dejar en cocina la comidita entrar después a las 13:15. La empresa de comedor también participará aportando algo que equivale a los alumnos usuarios.

15:00- 16:30



CINE FORUM

JUMP IN!



EVALUACIÓN

TROFEOS



DESFILE CARNAVAL Iremos hasta la plaza si el tiempo lo permite. Podéis venir a vernos y cantar con nosotros.





EDUCACIÓN INFANTIL

Nombre de la actividad: *VAMOS A PODER SER POR UN DÍA... (OFICIOS DE LA EDAD MEDIA)*

CONTENIDOS	Responsable/s: Raquel, Vega e Inma con las compañeras Laura y Nuria de la guardería.
Oficios artesanales relacionados con la Edad Media que en gran medida tienen aún vigencia por seguir estando presentes en nuestros días: • Nombre del artesano (oficio). • Lugar en el que desempeña su tarea. • Útiles más destacados. • Procedimientos para elaborar un producto. • El plano, la orientación en el espacio y la búsqueda de explicaciones sobre el mismo interpretando la leyenda según un código numérico.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 1º, 2º, 3º de infantil y guardería
	Día y hora: miércoles 19 de febrero de 2019 Duración: toda la mañana
	Lugar: Aulas de 1º, 2º, 3º, aula de psicomotricidad y pasillo de infantil.
	Recursos y materiales: • Taller de orfebrería: abalorios adaptados a 2, 3, 4 y 5 años. Hilo de coco. Para hacer pulseras. • Taller de reposteros: masa de hojaldre, horno del centro y nocilla. • Taller de artesanos de tatuajes: con dibujos de la edad media con lapicero y con un desodorante en roll-on antes y después del papel para que dibuje. • Taller de artesanos: con actimeles y cartulinas haremos un caballero.
Explicación de la actividad: Los alumnos repartidos en grupos de 6 en 6 irán pasando por los distintos talleres a lo largo de la mañana. La intención es que pasen por todos ellos. Almorzaremos todos juntos los panecillos elaborados.	Metodología: • Trabajo en pequeño grupo para facilitar una buena atención. • Trabajo cooperativo mediante la asignación de roles: portavoz, moderador, responsable del material para garantizar que el trabajo salga adelante y sea exitoso para todos en aprendizaje y disfrute. • Explicación de la actividad y de los criterios de realización y de evaluación, desarrollo de la actividad, evaluación de la misma y exposición ante el resto de los compañeros. • En el caso de la construcción la obra será un trabajo cooperativo que cada grupo de alumnos irá completando sobre el anterior. • El material quedará expuesto al alcance de los niños para favorecer un uso autónomo del mismo. • Plasmarán en un dibujo lo que más les ha gustado del día.

Competencias Clave (marca un asterisco al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística X Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología X Competencia digital. Aprender a aprender X Competencias sociales y cívicas X Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor X Conciencia y expresiones culturales X	

Semana Cultural “ LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020	
Nombre de la actividad: <i>APRENDER LA CANCIÓN DEL CARNAVAL REFERIDA A NUESTRO DISFRAZ</i>	
CONTENIDOS	Responsable/s: Raquel, Vega e Inma con las compañeras Laura y Nuria de la guardería. Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 1º, 2º, 3º de infantil y guardería Día y hora: Varios momentos a lo largo de los tres días Duración: cinco minutos cada vez Lugar: Indistinto Recursos y materiales: La voz y el disfraz en algún momento para que sirva de ensayo general.
Canción de carnaval, características de los caballeros: • Que no llevamos escudos ni espadas. • Que tienen un escudo. • La defensa de los castillos. • Que tienen casco y coraza • Que llevamos el escudo de Espinosa de los monteros.	
Explicación de la actividad: Aprendemos nuestra parte de la canción de carnaval para poder ser cantada en la plaza el viernes junto con el resto de los compañeros del Centro. Conocemos las estrofas del resto de los compañeros de Primaria para poder tener una apreciación del conjunto.	Metodología: Practicar la canción colocándonos de la misma manera que haremos en la plaza o en el polideportivo el viernes.

Competencias Clave (marca un asterisco al lado de la que se trabaje)
Comunicación lingüística X Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas X Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales X

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020	
Nombre de la actividad: TALLER DE TESELAS para decorar su habitación con motivos medievales.	
CONTENIDOS	Responsable/s: Raquel, Vega e Inma, tutoras de infantil
Materiales y técnicas con los que se hacen las teselas. Colores primarios y secundarios. Formas (líneas rectas, curvas...) y figuras Geométricas sobretodo el cuadrado en la realización de las Teselas.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 1º, 2º y 3º de infantil
	Día y hora: miércoles 19 de febrero Duración: 1h 30 minutos
	Lugar: aulas y pasillo de infantil
	Recursos y materiales: Cartones para hacer las Teselas. Cartones para hacer la base de las teselas y folios con las cuadrículas y los dibujos en forma de plantillas seleccionadas por la maestras y con motivos de la edad medieval.
Explicación de la actividad: En grupos de 4 niños se colocarán en torno a una superficie con los materiales necesarios para hacer las teselas, además tendrán que elaborar su tesela con un material e instrucciones dadas previamente.	Metodología: - Durante las semanas previas a esta actividad los alumnos estarán familiarizados con imágenes sobre las teselas que vamos a realizar. - Trabajo en pequeño grupo para facilitar una buena atención. - Trabajo cooperativo mediante la asignación de roles: portavoz, moderador, responsable del material para garantizar que el trabajo salga adelante y sea exitoso para todos en aprendizaje y disfrute. - Explicación de la actividad y de los

	criterios de realización y de evaluación, desarrollo de la actividad, evaluación de la misma y exposición ante el resto de los compañeros.
Competencias Clave (marca un asterisco al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística X Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. Aprender a aprender X Competencias sociales y cívicas X Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor X Conciencia y expresiones culturales X	

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020	
Nombre de la actividad: COMIDA DE LA EDAD MEDIA, TALLER DE COCINA	
CONTENIDOS	Responsable/s: Raquel, Vega e Inma.
EXPRESIÓN ORAL: - Vocabulario relacionado con los ingredientes de los platos que vamos a elaborar. - Vocabulario relacionado con la edad media como Son: castillo, rocas, armas y estratos sociales. LENGUAJE MATEMÁTICO - Las cantidades en una receta. - Magnitudes: gramos, litros - Formas: círculos, cuadrados, estrellas, óvalos... - Elementos del dibujo: líneas rectas verticales, horizontales, curvas, espirales... HÁBITOS DE HIGIENE - El lavado de manos antes y después de cocinar. IGUALDAD Y CORRESPONSABILIDAD - Todos manchamos todos recogemos. Gusto por compartir el trabajo y por colaborar.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 1º, 2º y 3º de infantil
	Día y hora: Viernes 21 de febrero Duración: de 9:30 a 12:45
	Lugar: Aulas de infantil
	Recursos y materiales: - Tostas de pobres: en baguette tostada pondremos tomate en láminas y huevo cocido. - Ratones: quesito en una base de galleta maria con las orejas de salchichas y los ojos y la nariz con aceitunas negras. - Castillo: jamón york, queso y pan bimbo con forma de castillos. - Espada de frutas: fresas, manzana, plátano, mandarina y melón. - Postre medieval: yogurt con mermelada o miel con galletas troceadas para decorar. - Rocas medievales: realizadas con nubes y chocolate derretido.

Explicación de la actividad: Los alumnos divididos en grupos heterogéneos de 6 niños/as e irán pasando por los diferentes grupos para poder experimentar con todas las recetas propuestas. Una vez concluidos los platos se fotografiarán y llevarán a las mesas donde se podrán compartir con todos los compañeros e invitados.	Metodología: Todos los niños/ as realizarán la actividad por parejas (dentro de las agrupaciones de 6 para compartir la tarea, para generar la posibilidad de trabajar en equipo y para no tener que duplicar todos los materiales. Al finalizar todo el menú se concentrará en una zona en la que todos los cocineros puedan apreciar el trabajo propio y ajeno.
Competencias Clave (marca un asterisco al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística X Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología X Competencia digital. Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas X Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales X	



PRIMER



INTERNIVEL

Semana Cultural "LA MAGIA EN EL MEDIEVO" 2019/2020

Nombre de la actividad: TALLER "BANDERINES MEDIEVALES"

CONTENIDOS	Responsable/s: Esther Palacios
- Las fiestas (tanto en época medieval como en la actualidad), como actividad que pretende integrar y sociabilizar a los componentes de una sociedad. - Colores cálidos y fríos. - El banderín como transmisor de información y con finalidad decorativa.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: Primer internivel (todos mezclados de diferentes edades en tres grupos distintos)
	Día y hora: Duración: 19 de febrero (hora y media cada grupo), por lo que sugerimos cambiar el recreo de 11:00 a 11:30.
	Lugar: Aula de 1º de E.P.O. Recursos y materiales: • Cartulinas blancas con banderines impresos. • Pajitas. • Pintura diluida en agua. • Pinceles. • Pinturas de colorear. • Tijeras. • Cuerda.
Explicación de la actividad: Cada grupo (integrado por 16 alumnos de 6, 7 y 8 años), pasará por el taller para entender la finalidad de la utilización del banderín como elemento decorativo de fiestas y otros eventos lúdicos, decorando cada uno un banderín por ambas partes, empleando dos técnicas diferentes, para una vez secos, hacer guirnaldas con todos ellos y así decorar la sala de la comida con las familias que tendrá lugar el viernes de esta semana cultural.	Metodología: - Coloreado con ceras o rotuladores. - Soplado con pajita de gotas coloreadas.
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística (x) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Competencia digital. Aprender a aprender (x) Competencias sociales y cívicas (x) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales (x)	

Nombre de la actividad: TALLER "VIDRIERAS MEDIEVALES"

CONTENIDOS	Responsable/s: Patricia Roza.
- El original aspecto estético de la arquitectura en la época medieval fue diferente a lo que actualmente se puede contemplar. Por eso, con esta actividad vamos a trabajar el conocimiento de la arquitectura en el mundo románico y gótico. - Materiales y técnicas que se emplean para la elaboración de las vidrieras como elemento decorativo de las iglesias y las catedrales. - Colores primarios y secundarios. - Diferentes formas (líneas rectas, curvas...) y otras figuras geométricas para la decoración de las vidrieras.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: Primer internivel (todos mezclados de diferentes edades en tres grupos distintos)
	Día y hora: Duración: 19 de febrero (hora y media cada grupo), por lo que sugerimos cambiar el recreo de 11:00 a 11:30.
	Lugar: Aula de 3º de E.P.O. Recursos y materiales: • Cartulinas verdes y marrones. • Papel celophane. • Punzones. • Celo. • Tijeras. • Pegamento
Explicación de la actividad: Cada grupo (integrado por 16 alumnos de 6, 7 y 8 años), pasará por el taller para conocer el aspecto estético de la arquitectura medieval en las iglesias y catedrales. Cada alumno/a elaborará una vidriera con diferentes formas Y figuras que posteriormente utilizaremos para decorar el pasillo de Primaria, con motivo del proyecto anual: "La magia en el medioevo". Además, esta actividad nos servirá para adentrarnos en el Conocimiento de la arquitectura gótica y será de aprovechamiento para la excursión a la catedral de Burgos el 4 de marzo.	Metodología: - Troquelado con punzones. - Combinación de colores primarios y secundarios creando diversas figuras.
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística (x) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología(x) Competencia digital. Aprender a aprender (x) Competencias sociales y cívicas (x) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales (x)	

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020

Nombre de la actividad: TALLER “CONSTRUYO MI CASTILLO”

CONTENIDOS	Responsable/s: Teresa Requejo
Reconocimiento de un tipo de construcción de la Edad Media. Manipulación de los diferentes espacios para su Realización Ayuda a los compañeros más pequeños	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: Primer internivel (todos mezclados de diferentes edades en tres grupos distintos)
	Día y hora: Duración: 19 de febrero (hora y media cada grupo), por lo que sugerimos cambiar el recreo de 11:00 a 11:30.
	Lugar: Aula de 1º de E.P.O.
	Recursos y materiales: • Cartulinas blancas con piezas del castillo impresas • Pinturas de colorear. • Tijeras. • Pegamento
Explicación de la actividad: Cada grupo (integrado por 16 alumnos de 6, 7 y 8 años), pasará por el taller para construir un edificio significativo de la Edad Media, un castillo. Los alumnos de mayor edad ayudarán a los más pequeños si lo necesitan.	Metodología: - Coloreado con ceras o rotuladores. - Recortar y pegar las piezas de los castillos
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística (x) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología(X) Competencia digital. Aprender a aprender (x) Competencias sociales y cívicas (x) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (X) Conciencia y expresiones culturales (x)	

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020

Nombre de la actividad: TALLER “MASTERCHEF MEDIEVAL”

CONTENIDOS	Responsable/s: Esther Rodríguez
- Elaboración de dos tipos de empanadas de hojaldre. - Elaboración de rollos de hojaldre rellenos de nocilla.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: Primer internivel (todos mezclados de diferentes edades en tres grupos distintos)
	Día y hora: Duración: 21 de febrero (
	Lugar: Sala de Usos múltiples
	Recursos y materiales: • Platos • Tenedores • Cuchillos • Vasos • Tablas de cocina • Rollos de cocina • Paños
Explicación de la actividad: Cada grupo (integrado por 6 alumnos de 6, 7 y 8 años), pasará por el taller para elaborar una receta de empanadas y otra de rollos de nocilla. Estos talleres de cocina son divertidos y prácticos, la finalidad es que aprendan la receta, su valor nutricional y cuidar la higiene a la hora de realizarla. Elaboración de las empanadas: sobre una masa de hojaldre extendida colocamos los ingredientes y seguidamente se hornean. Elaboración de los rollos de nocilla : Se extiende la masa de hojaldre, se unta con nocilla, se forma el rollo y se hornean. Para finalizar, tenemos la sesión de cine con el visionado de la Película “Ratatouille”, relacionada con el taller de cocina.	Metodología: La metodología será activa, participativa y motivadora. Este consta de la elaboración de empanadas de hojaldre rellenas y rollos de hojaldre con nocilla.
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística (x) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Competencia digital. Aprender a aprender (x) Competencias sociales y cívicas (x) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales (x)	

SEGUNDO



INTERNIVEL

Semana Cultural "LA MAGIA EN EL MEDIEVO" 2019/2020

Nombre de la actividad: EL INVENTO DE LA IMPRENTA_ EL GRABADO COMO RECURSO

CONTENIDOS	Responsable/s: María Lobato y M ^a Cristina Amor
1. La IMPRENTA como gran invento de la época medieval. 2. Los grabados como recurso muy útil y rápido para la repetición. 3. Los diferentes tipo de grabados que hay o recursos artísticos similares (por vaciado, por relieve, con elementos naturales, usando plantillas o abstractos como el papel mármol). 4. El uso de diferentes materiales para experimentar la expresión artística y visionado de los diferentes tipos de efectos que producen. 5. La relación de estos procesos artísticos con las ciencias o las matemáticas (aceites y aguas, geometría en la naturaleza...) 6. Valoración del disfruto artístico libre como medio de expresión y canalización de sentimientos. 7. Respeto y admiración por los trabajos de los compañeros/as.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 4º, 5º y 6º E.P.O
	Día y hora: Miércoles 19 de febrero de 9:30 a 13:00 en 3 pases consecutivos.
	Lugar: Aula de 5º E.P.O
	Recursos y materiales: • Poliespán prensado 2 láminas grandes. • Verduras y frutas (limón, alcachofa, apio o pimiento rojo) • Hojas de diferentes árboles o arbustos. • Espuma de afeitar. • Pinturas acrílicas y témperas de diferentes colores. • Plantillas de huecos con diferentes estampados. • Bandejas (al menos 2) • Recipientes para pinturas. • Pinceles y rodillos. • Punzones. • Cartulinas • Pintauñas (3 colores al menos) • Tiras de plástico duro. • Cartulinas de A4 blancas, divididas en 4 trozos. • Palillos. • Cordel largo. • Pinzas. • Tachuelas.
Explicación de la actividad: Se divide a los alumnos de los tres cursos en tres grupos mixtos. Cada grupo tendrá una hora de pase. Dentro de nuestro taller se harán otros dos grupos. Cada grupo empezará en una parte, haciendo 3 grabados, y luego rotarán al siguiente de manera que hagan 6 tipos de grabados diferentes. Grupo A: Grabado con vaciado en poliespán. Estampación con verduras. Estampación en relieve con hojas naturales.	Metodología: Será un tipo de trabajo individual pero que necesitará de la colaboración de los compañeros para poder finalizar el proceso. Los compañeros que avancen con mayor rapidez deberán ayudar a sus otros compañeros para que el grupo termine a la vez y poder rotar a la otra línea de trabajo.

Grupo B: Papel de mármol con espuma de afeitar y acrílicos. Papel de mármol con pintañas y agua. Estampados por huecos con plantillas estampadas. Los grabados que necesiten ser secados serán colgados del cordel con pinzas. Al final de proceso, cada alumno tendrá un pequeño librito de 6 grabados diferentes amarrados por una tachuela.	
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología X Competencia digital. Aprender a aprender X Competencias sociales y cívicas X Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor Conciencia y expresiones culturales X	

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020	
Nombre de la actividad: <i>LA EDAD MEDIA ME SUENA</i>	
CONTENIDOS	Responsable/s:
- Técnicas plásticas: recorte, pagado, pintura. - Notas musicales: la escala, acordes. - TIC: placa MakeyMakey, scratch. - Trabajo en equipo. Respeto, orden...	Ricardo Andino y Fidel Puertas
	Día y hora: Miércoles 19 de febrero de 9:30 a 13:00 en 3 pases consecutivos.
	Lugar: clase de música
	Recursos y materiales: Cartones. Fotocopias de los instrumentos. Cinta Cables. Placas MakeyMakey Pinturas, tijeras, pegamento.
Explicación de la actividad: - Los alumnos elaboraran unos instrumentos (Órgano y laud) de papel y cartón y una vez contruidos se conectan a las placas y conseguimos que suenen gracias a lo programado en Scratch, de manera coordinada interpretan una melodía propia del medievo.	Metodología: - Participativa y colaborativa en la que el trabajo de todos es imprescindible para alcanzar el objetivo final. (Un sonido armónico y agradable).

Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)
Comunicación lingüística. X Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Competencia digital. X Aprender a aprender. Competencias sociales y cívicas. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Conciencia y expresiones culturales. X

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020	
Nombre de la actividad: <i>CREANDO TAPICES MÁGICOS</i>	
CONTENIDOS	Responsable/s: ANTONIO Y CAROLINA
-Expresión de la creatividad artística. El color, la temática y la composición en los tapices medievales. -Aprender a trabajar en equipo mediante el reparto de tareas y roles. -El tapiz como motivo ornamental, simbólico y aislante en los castillos y otras edificios medievales.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 4º-5º Y 6º
	Día y hora: Miércoles 19 de febrero de 9:30 a 13:00 en 3 pases consecutivos.
	Lugar: Clase de 6º A E.P.O.
	Recursos y materiales: • Lanas de colores • Cola blanca • Papel de estraza • Lápiz de grafito y tijeras • Modelos y plantillas con motivos medievales • Pizarra digital (opcional)
Explicación de la actividad: pasos para crear un tapiz y posterior puesta en práctica.	Metodología: -Trabajo cooperativo por equipos. -Aprender haciendo. -Modelaje; aprendiendo por imitación.
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística* Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología* Competencia digital. Aprender a aprender* Competencias sociales y cívicas* Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor* Conciencia y expresiones culturales*	

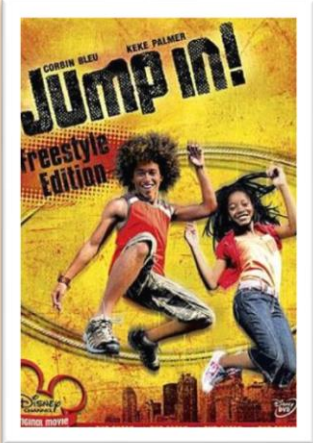
Semana Cultural "LA MAGIA EN EL MEDIEVO" 2019/2020

Nombre de la actividad: "MASTERCHEF MEDIEVAL"

CONTENIDOS	Responsable/s: Segundo Internivel
- Tipos de alimentos. - Cantidades y porciones de alimentos. - Creación de recetas de cocina: VOLOVÁN RELLENO DE ENSALADILLA y FAJITAS CON FRUTA Y MERMELEDA. - Medidas de higiene y salubridad. - Dieta equilibrada. - Seguir instrucciones de elaboración. - Reflexión sobre los posibles ingredientes que llevarán los platos que vamos a elaborar.	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 4º-5º Y 6º de EPO.
	Día y hora: viernes 21 DE FEBRERO 9:30- 13:00 Duración: 3 horas.
	Lugar: Aulas de 4º y 5º
	Recursos y materiales: -Alimentos tipo: patatas, huevos, mahonesa, aceitunas y atún para rellenar los volovanes. Fajitas de maíz, fresas, manzanas, plátanos y mermelada para las fajitas. -Utensilios de cocina: cuchillo, cuchara, tablas de cortar, bandejas de cartón,...
Explicación de la actividad: Repartiremos los alumnos en pequeños grupos. Cada grupo deberá crear dos recetas (primer plato y postre) con los ingredientes que reciban. Deberán plasmar los ingrediente y la elaboración en una ficha diseñada para la actividad previa a la elaboración. Finalmente deberán presentar sus platos que comeremos junto a las familias.	Metodología: Trabajo cooperativo de manera activa y participativa, para reflexionar sobre los ingredientes de una serie de recetas, elaborándolas después.
Competencias Clave (marca un asterisco al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística.* Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.* Competencia digital. Aprender a aprender.* Competencias sociales y cívicas.* Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.* Conciencia y expresiones culturales.*	

Semana Cultural “LA MAGIA EN EL MEDIEVO” 2019/2020

Nombre de la actividad: CINE FORUM “SALTA”

CONTENIDOS	Responsable/s: SEGUNDO INTERNIVEL
• Película “Salta” 	Grupo/s de alumnos a los que va destinada: 4º-5º-6º de EPO.
	Día y hora: Jueves 20/02/2020 Duración: 81 min.
	Lugar: Sala de Usos Múltiples
	Recursos y materiales: • Pizarra Digital • Película 81 min
Explicación de la actividad: Cuestionario previo para realizar antes de ver la película. Visualización grupal de la película. Análisis de los sentimientos/emociones que se pueden ver en los personajes. Compartir los sentimientos que la historia ha generado en cada uno y porqué.	Metodología: Aprendizaje de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia al ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo.
Competencias Clave (marca con una X al lado de la que se trabaje)	
Comunicación lingüística * Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología Competencia digital. Aprender a aprender * Competencias sociales y cívicas * Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor * Conciencia y expresiones culturales *	

Y COMO SIEMPRE, DEJAMOS PARA EL FINAL LA ESPERADA GYMKANA :

1. TORNEO CON LANZAS (PORCHE- PATIO PRIMARIA). *ANTONIO*

Los equipos deben trabajar en grupo para lanzar y recoger las lanzas (unos churros de Infantil) que apuntan hacia unos aros colocados a modo de diana a cierta distancia. Cada aro tiene una puntuación distinta de modo que deben apuntar a los de mayor valor para conseguir más puntos. Deben lanzar en orden (uno a uno) para no ser penalizados.

2. LA HERRADURA (AULA DE PSICOMOTRICIDAD). *VEGA*

Este juego se basa en el juego de LA HERRADURA, que en LA EDAD MEDIA se realizaba con las herraduras que se les quitaba a los caballos.

Se pretende la cooperación del grupo de alumnos participantes para la consecución de puntuación.

El juego tiene dos variantes:

- ✓ Se sujeta el palo de forma vertical en el suelo, y los participantes se sitúan a una distancia de unos 3 metros aproximadamente, se irán lanzando uno a uno los aros para que encajen en la estaca.
Se anotan los aros encajados y se canjean por puntos.

Se concederá puntuación a aquellos participantes que encajen el aro en el palo.
- ✓ Un participante sujeta el palo con la mano y sale en busca de los aros que se van lanzando.
Se concederá puntuación tanto a los lanzadores como al que recoge los aros según el número de aros encajados en el palo.

3. METER LA BOLITA (AULA DE 1 DE INFANTIL). *RAQUEL*

Este juego se basa en meter las bolas dentro de los círculos que son de distinto tamaño y cada agujero tiene una puntuación, dependiendo de la dificultad.

De forma ordenada, a cada alumno o alumna le daremos 3 bolas que tendrán que lanzar en los agujeros dentro de la caja. Se sumarán los puntos por lo que se haya metido la bola.

4. PASAPALABRA MEDIEVAL (AULA DE 3 DE INFANTIL). *ESTHER PALACIOS*

Sobre una ruleta que hay en la clase de tercero de infantil, incluiré varias letras del abecedario (no pondré todas, pues no he encontrado definiciones sobre términos medievales para todas y por una cuestión de tiempo), para que una vez escuchen la definición, ellos traten de descubrir la palabra alusiva. Unas serán más fáciles y otras más complejas, para que la actividad tenga su aliciente.

Cuando no tengan respuesta para una definición, deberán decir “pasapalabra”, pasando entonces a la siguiente letra. Tendrán de tiempo para descubrir las palabras de cada

definición, los ocho minutos que dure la prueba... pudiendo retomar (por orden) las que no hayan sabido en un principio.

5. MEDIEVAL BUILDING (BIBLIOTECA). RODRIGO

Las actividades con palillos están dirigidas a los grupos de primaria, son juegos educativos en los que se trabaja la atención, ingenio, respeto... a través del trabajo colaborativo. Así los alumnos más mayores podrán ir guiando también a los más pequeños de infantil.

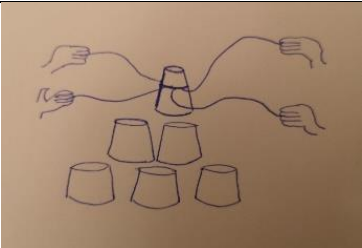
Según superen un ejercicio de construcción, se les presentará el siguiente desafío.

Ejemplo de primer desafío:

Sacar la moneda/botón fuera de la copa con dos movimientos:



Esta actividad está dirigida a los alumnos de infantil, se les colocará en mini-grupos de 4 y se podrá juntar los grupos para aumentar su dificultad.

OBJETIVO	Coger entre los miembros del grupo los vasos de plástico con ayuda de las gomas elásticas y las cuerdas sin tocarlos con la mano y formar una pirámide con ellos.
DURACIÓN	5-10 minutos.
MATERIALES	Vasos de plástico, gomas elásticas o cuerdas
AGRUPAMIENTO	Grupos de 4 personas
DESARROLLO	Se formarán grupos de cuatro personas. A cada uno de los grupos se le dará diez vasos de plástico que estarán colocados separados entre ellos y boca arriba, una goma elástica (que se reemplazará en caso de que se rompa) y cuatro cuerdas. Estas cuerdas se tendrán que atar a la goma elástica, de tal forma que entre los cuatro miembros del grupo tengan que hacer pinza con la misma, tirando y destensando su cuerda. Para ello tendrán que decidir cómo y cuándo tirar o aflojar con el fin de coger los vasos, girarlos e irlos colocándolos adecuadamente para formar la pirámide.
VARIANTES	Según el alumnado con el que se esté realizando dicha actividad, se puede pedir otro tipo de construcciones más complejas, ir variándolas o crear pequeñas estaciones para que vayan pasando por cada una de ellas. También se puede optar por dar los materiales a cada grupo pero no decir cómo coger los vasos, únicamente mencionar la norma de que no se pueden tocar con ninguna parte del cuerpo para que ellos a partir de su creatividad encuentren una solución
DIBUJO	

6. TREASURE HUNTING (HALL PRINCIPAL). INMA

Este juego se basa en encontrar monedas medievales escondidas en el hall. La búsqueda la realizarán los niños mayores guiados por los más pequeños ya que los mayores llevarán un pañuelo en la cara. Dependiendo de las monedas que encuentren tendrán una puntuación distinta.

Una vez explicado el juego daré una señal y podrán comenzar con su búsqueda de las monedas medievales. Habrá monedas con distinta puntuación, una vez finalizado el tiempo se apuntará la puntuación para saber cuánto han conseguido.

La búsqueda la realizarán los niños más mayores guiados por los pequeños ya que llevarán los ojos vendados.

7. SOPAS DE LETRAS (AULA DE 2). TERESA

La actividad consiste en resolver una sopa de letras con vocabulario medieval, tendrán dos juegos de sopa de letras y ñla prueba se considerará completada cuando encuentren todas las palabras en cualquiera de las dos plantillas con la colaboración de todos los alumnos participantes

8. Pictionary (AULA DE 3). PATRI

Se utilizarán tarjetas con nombres que representan objetos, lugares y tradiciones de la época medieval.

Un alumno del equipo saldrá, cogerá una tarjeta y tendrá que representar esa palabra a través de un dibujo en la pizarra.

Tendrán un temporizador de 1 minuto para acertarlo.

Después, saldrá otro y así hasta que se agoten los ocho minutos de la prueba y tengan que cambiar a la siguiente prueba.

9. SCATTERGORIES MEDIEVAL (AULA DE 5). MARÍA

La maestra piensa mentalmente el abecedario. Una alumno del equipo dice "STOP" .Con la letra que les ha tocado deben pensar rápidamente una palabra para cada una de las categorías acordadas previamente (ejemplo, una ciudad, un animal, un país etc). El tiempo límite es de sesenta segundos para completar la prueba

10. AHORCADO MEDIEVAL (AULA DE 1). ESTHER RODRÍGUEZ

Por medio de una fila de guiones se representan las palabras que hay que adivinar. Estas palabras están relacionadas con el mundo medieval. Si una letra es acertada y hay varias de la misma se colocan todas. Cuando una letra no sea la correcta se procederá a ir dibujando una figura de un ahorcado. Si antes de terminar la figura la palabra es acertada, se da como bueno, pero no se da como correcta si sucede, al contrario.

II. *TEMPUS FUGIT* (AULA DE MÚSICA). *RICARDO*

Un grupo de alumnos forma un círculo con los ojos cerrados. Deben contar espontáneamente, cada uno, hasta trece sin haberse puesto de acuerdo previamente. Si coinciden dos personas en decir un número, empiezan de nuevo desde cero. Gana el equipo que cuente hasta trece o más cerca se quede.

I2. *PIRÁMIDE COOPERATIVA* (PASILLO SEGUNDA PLANTA). *FIDEL*

Con unas gomas, cada equipo debe trabajar en grupo para trasladar varios vasos de un sitio a otro del pasillo y construir una pirámide.

I3. *AROS MUSICALES COOPERATIVOS* (SALA DE USOS MÚLTIPLES). *CRÍS*

Se trata de llegar a reunir el mayor número posible de participantes en un solo aro. Se empieza con varios aros por la sala. Cuando para la música se van metiendo en el aro que cada vez será más pequeño progresivamente.