



XXI Semana Cultural

Inventos y Descubrimientos
 "De las pequeñas ideas surgen
 los grandes inventos"

Del 26 al 29 de enero de 2026

Las actividades subrayadas tienen información adicional, disponible al final del documento. Las actividades van dirigidas a todo el alumnado, salvo que se indique otra cosa.

- **Exposición fotográfica y biografía de inventores cristianos a lo largo de la historia (Vestíbulo)** Responsables: Pepa Marín y Ángel Ramírez
- **Expo de inventos franceses (Vestíbulo)** Responsables: M^a José Pedreño, Laura Hernández y Ángel Ramírez
- **Infografías sobre descubrimientos históricos (Vestíbulo)** Responsables: Conchi Mora, Estefanía Caballero y Pilar Espín

LUNES 26 DE ENERO

11:00 h. a 12:00 h. (Recreo)

- **Premio Naranja (Vestíbulo)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Pasapalabra (P1D1 – P1D2 – P1D3 - P1E9)** Responsables: M^a Luisa Hernández y Víctor Valero.
- **Taller de mediación (P2A2)** Responsables: Joaquín Martínez, M^a José Martínez y Virtudes Chamarro
- **Concurso Eureka: ¿Sabrías jugar como un antiguo romano? (P0D3)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Taller de Cianotipias. fotografía sin cámara, la magia en azul (P1A1)** Responsables: María Mesa, Ana Martínez, Olaya Foubelo y José García.
- **Pasapiezas de Ajedrez (P0A1)** Responsables: Juan Francisco Munuera y Pedro Andrés García.

- **Inventos brillantes del Islam (SAC)** Responsables: Hanane Azzaoui y Laura Hernández.
- **¿Quién hizo qué? (P0D1)** Responsables: Toñi García y Encarni Ramírez

MARTES 27 DE ENERO

11:00 h. a 12:00 h. (Recreo)

- **Premio Naranja (Vestíbulo)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Pasapalabra (P1D1 – P1D2 – P1D3 - P1E9)** Responsables: M^a Luisa Hernández y Víctor Valero.
- **Concurso Eureka: ¿Sabrías jugar como un antiguo romano? (P0D3)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Campeonato de Cálculo Mental (P0C2)** Responsables: Juan Francisco Munuera y Pedro Andrés García
- **¿Quién hizo qué? (P0D1)** Responsables: Toñi García y Encarni Ramírez
- **Te reto a que lo descubras (P0B1)** Responsables: Blanca Candela y J. Antonio Arnáu.
- **Charades: Discoveries and Inventions (P0A1)** Responsables: M^a Carmen García y Fabiola Gil
- **Concurso Musical: Descubriendo al mejor grupo de música del IES Valle de Leiva (SAC)** Responsables: Ana Morales y Victoria Hernández.

MIÉRCOLES 28 DE ENERO

11:00 h. a 12:00 h. (Recreo)

- **Premio Naranja (Vestíbulo)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Pasapalabra (P1D1 – P1D2 – P1D3 - P1E9)** Responsables: M^a Luisa Hernández y Víctor Valero
- **Campeonato de Cubos De Rubik (P0C2)** Responsables: Domenico Bruno y M^a Carmen Alcaraz
- **Descubriendo la Naturaleza - Plantación en el IES (Huerto Escolar)** Responsables: Joaquín Martínez y Sergio Mayor
- **Kahoot sobre descubrimientos históricos: "Inventos e Inventores" (P0C1)** Responsables: Pedro Sánchez y Francisco Bernabé.
- **¿Quién hizo qué? (P0D1)** Responsables: Toñi García y Encarni Ramírez
- **Break Out (P0A1)** Responsables: Eusebio, Mar García, M^a José Martínez, Cristina Tormos, Fátima Pérez, Paqui Espinosa, Carmen Del Bosque y Virtudes Chamarro.
- **Te reto a que lo descubras (P0B1)** Responsables: Blanca Candela y José Antonio Arnáu.

12 h. a 12:50h. (4^ah)

Inventos Y Descubrimientos para la Discapacidad Visual (1^oESO F - P1B3)
Responsables: Ana Victoria Mayor y Cristina Tormos

12:50 h. a 13:40 h. (5^ah)

• **Inventos Y Descubrimientos para la Discapacidad Visual (4^oESO E - P0B2)**
Responsables: Yolanda Soria y Cristina Tormos.

13:40 h. a 14:25 h. (6^ah)

• **Inventos Y Descubrimientos para la Discapacidad Visual (1^oESO A - P1C1)**
Responsables: José Pérez y Cristina Tormos.

JUEVES 29 DE ENERO

11:15 h. a 11:45h. (Recreo)

- **Taller de Cianotipias. fotografía sin cámara, la magia en azul (P1A1)** Responsables: María Mesa, Ana Martínez, Olaya Foubelo y José García.
- **Día de Pi (Vestíbulo)** Responsables: Sebastián Martínez y María Mesa.
- **Quiz de Inventos franceses (P0C2)** Responsables: M^a José Pedreño, Laura Hernández y Ángel Ramírez.
- **Concurso Eureka: ¿Sabrías jugar como un antiguo romano? (P0D3)** Responsables: Roberto García y Paqui Vera.
- **Descubre el billete oculto (P0C3)** Responsables: Ángeles Alarcón y Daniel Noguera.

12:40 h. a 14:25 h.

• **Partida múltiple de ajedrez (Vestíbulo)**
Responsables: Esperanza Almagro y Carlos Parrilla.
Personal externo: Javier Portillo Castellón, experto en partidas múltiples de ajedrez.

- **Pasapalabra (P1D1 – P1D2 – P1D3 - P1E9)** Responsables: M^a Luisa Hernández y Víctor Valero.
- **Impostor a la vista: Juegos de Descubrimientos (P0B3)** Responsables: Fulgencio Sánchez y Manuel López.
- **Escape Room: Descubrimientos. (Biblioteca)** Responsables: Paula Vivo y Juan Francisco Munuera.
- **¿Quién mató al señor CHON? (P0D1)** Responsables: Isabel Sánchez y Encarni Ramírez
- **Jeopardy! English Inventions (P2D3)** Responsables: Tomás Escobar y Laura Berenguer.
- **Escape Room (P2D2)** Responsables: María García y Paula Pinar.
- **Karaoke (In English) (P2D1)** Responsables: Leopoldo Luis Olmo y Luis Veiga-Pinto.
- **Concurso de Máquinas de Escribir (P0B2)** Responsables: M^a Luisa Hernández.
- **Juego de Cartas: Inventoras e Inventores (P0D2)** Responsables: Javier Virumbrales y Blanca Murcia
- **Juegos con Material Reciclado (Pistas)** Responsables: Andrea Saquero, Júlía Crespo, Marina Carrasco y Juan Pedro.
- **Gymkana Tecnológica (P1A2)** Responsables: Pablo González, Pablo José López, David González, Juan Salvador Fructuoso y Sergio Mayor.

MARTES 3 DE FEBRERO

11:15 h. a 11:45h. (Recreo)

- **Clausura de la Semana Cultural 2026 y entrega de premios (SAC)**

INFORMACIÓN ADICIONAL SOBRE ACTIVIDADES DE LA XXI SEMANA CULTURAL

Contenido

1. Premio Naranja	4
2. Concurso Eureka: ¿Sabrías jugar como un antiguo romano?	5
3. Taller de cianotipias: fotografía sin cámara, la magia en azul.	6
4. Concurso de Máquinas de Escribir	7
5. Pasapalabra	8
6. Taller de mediación	8
7. Escape Room: Descubrimientos	9
8. Pasapiezas Ajedrez	9
9. Descubriendo la naturaleza - Plantación en el IES	10
10. ¿Quién hizo qué?	10
11. Campeonato de Cubos de Rubik	10
12. Campeonato de Cálculo Mental	11
13. Concurso Musical: Descubriendo al mejor grupo de música del IES Valle de Leiva	12
14. Te reto a que lo descubras	12
15. Break Out	13
16. Inventos Y Descubrimientos Para La Discapacidad Visual	15
17. Juego de cartas: Inventoras e Inventos.	15
18. Gran kahoot sobre descubrimientos históricos: “Inventos e Inventores”	16
19. Partida múltiple de ajedrez	17
20. Infografías sobre descubrimientos históricos	18

21. Impostor a la vista: Juegos de descubrimientos	18
22. Día de pi.....	21
23. Jeopardy!: English Inventions	21
24. Escape Room	22
25. Charades: Discoveries and Inventions.....	22
26. Karaoke (in English!)	23
27. ¿Quién mató al señor CHON?.....	24

1. Premio Naranja

- **Descripción:** El alumnado podrá votar durante los recreos del lunes, martes y miércoles a su profesor favorito y a los que consideren que saben más. El martes 3 de febrero se les dará a los profesores más votados un diploma: **Premio Naranja** al primer puesto de los favoritos, **Premio Mandarina** al segundo y **Premio Clementina** al tercero; y **Premio Aristóteles** al primer premio, **Premio Platón** al segundo y **Premio Sócrates** al tercero, en la segunda categoría. El profesorado también votará a sus alumnos favoritos y los más votados también tendrán su diploma.
- **Lugar y hora:** Vestíbulo, durante los recreos del lunes, martes y miércoles
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** Roberto García y Paqui Vera

2. Concurso Eureka: ¿Sabrías jugar como un antiguo romano?

- **Descripción:** Descubre cómo jugaban los antiguos romanos y compite en divertidos desafíos: tabas, delta, “tres en raya”... Sólo los 6 mejores pasarán a la final del jueves 29.
- **Reglas:** Cada día habrá 3 finalistas que se retarán en la final.
- **Lugar y hora:** POD3, durante los recreos del lunes y martes, y la gran final el jueves
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** Roberto García y Paqui Vera



3. Taller de cianotipias: fotografía sin cámara, la magia en azul.



- **Descripción:** Vamos a crear imágenes sin usar una sola cámara, con luz solar, agua y unos químicos. Crearás imágenes azules a partir de las sombras de objetos y transparencias. Tu obra de arte estará expuesta unos días y luego te la podrás llevar a casa.
- **Lugar y hora:** Los recreos del Lunes 26 y jueves 29 en P1A1
- **Inscripción:** <https://forms.gle/x7oKVrW8FsogBQaaA>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** María Mesa, Ana Martínez, Olaya Foubelo y José García

4. Concurso de Máquinas de Escribir



- **Descripción:** En este concurso se va a elegir al alumno que mejor escribe a máquina. Para ello, se valorará por parte del jurado presente en la actividad la velocidad y destreza mostrada por cada uno de los participantes.
- **Lugar y hora:** El jueves de 12:40h a 14:25h en P0B2
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** M^a Luisa Hernández y Víctor Valero

5. Pasapalabra



- **Descripción:** Dos equipos se enfrentarán en un duelo de Pasapalabra para descubrir el talento comunicativo y verbal de los alumnos del IES. El ganador pasa de ronda, hasta poder llegar a la final. Habrá tres niveles: 1º y 2º de ESO, 3º y 4º de ESO y Bachillerato. Podrán participar equipos de hasta 6 participantes.
- **Lugar y hora:** Durante los recreos de lunes, martes y miércoles, y el jueves de 12:40h a 14:25h. Aulas P1D1, P1D2, P1D3 y P1E9
- **Inscripción:** Comunicar los equipos a los profesores de lengua.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Alumnos de ESO y Bachillerato.
- **Profesores responsables:** Antonio García y Víctor Valero.

6. Taller de mediación

- **Descripción:** Se trata de una convivencia-taller en el que se mostrarán los aspectos más básicos de una Mediación. Se realizarán roleplay y juegos para practicar. Hay que asistir a las dos sesiones.
- **Lugar y hora:** Durante el recreo del lunes 26. Aula P2A2.

- **Alumnos a los que va dirigido:** Esta actividad está dirigida a los alumnos de equipo de Mediación o que han mostrado interés en formarse como mediadores.
- **Profesores responsables:** Joaquín Martínez, M^a José Martínez y Virtudes Chamarro.

7. Escape Room: Descubrimientos

- **Descripción:** ¿Conseguiréis en equipo resolver los distintos enigmas sobre los descubrimientos más emblemáticos? ¡Os esperamos!
- **Lugar y hora:** Jueves 29 de 12:40h a 14:25h, en la Biblioteca.
- **Inscripción:** <https://forms.gle/rEqHo8u3GMXJL9Pq9>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** Paula Vivo y Juan Francisco Munuera.

8. Pasapiezas Ajedrez

- **Descripción:** Descubre una forma más divertida de jugar al ajedrez
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos
- **Inscripción:** <https://forms.gle/qkhj11tLkxDSv46r8>
- **Profesores responsables:** Juan Francisco Munuera y Pedro Andrés García.

9. Descubriendo la naturaleza - Plantación en el IES

- **Descripción:** Plantación de árboles en la zona verde de nueva creación junto a las pistas.
- **Lugar y hora:** Miércoles 28 en el recreo.
- **Inscripción:** <https://forms.gle/KWWnNz4n7vFm3x3h8>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado. Necesaria ropa y calzados adecuados, así como mantener las normas de seguridad con las herramientas de trabajo del huerto.
- **Profesores responsables:** Joaquín Martínez y Sergio Mayor.

10. ¿Quién hizo qué?

- **Descripción:** ¿Te atreves a unir a los descubridores e inventores con sus descubrimientos e inventos?
- **Lugar y hora:** Recreos del lunes 26, martes 27 y miércoles 28 en el Laboratorio de Biología.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.
- **Profesores responsables:** Toñi García y Encarni Ramírez

11. Campeonato de Cubos de Rubik

- **Descripción:** ¿Eres el más rápido con el cubo de Rubik? Tienes la oportunidad de demostrarlo. Los participantes tienen que llevar su propio cubo de Rubik de 3x3x3. Si no da tiempo de terminar el campeonato en un recreo se utilizaría el del siguiente día. Se harán rondas eliminatorias. Aquellos participantes que tengan cubos de otros tamaños, (de 2x2x2 hasta 6x6x6) también tienen que traerlos.

- **Lugar y hora:** Recreo del miércoles 28 en la POC2
- **Inscripción:** <https://forms.gle/kWRFBiwWRrvX1opU9>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.
- **Profesores responsables:** Domenico Bruno y M^a Carmen Alcaraz

12. Campeonato de Cálculo Mental

- **Descripción:** ¿Eres el más rápido en cálculo mental? ¡Demuéstralo!
El campeonato contará de **dos fases**:
Primera fase: será un Kahoot, para el cual será necesario traer un dispositivo, (se permitirá el uso del teléfono móvil excepcionalmente, sólo para esta actividad).
Segunda fase: competición uno contra uno, con pulsadores, con los finalistas de la primera fase.
- **Lugar y hora:** Recreo del martes 27, en la POC2.
- **Inscripción:** <https://forms.gle/eauNzxAcddgg7G53RA>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos los niveles.
- **Profesores responsables:** Juan Francisco Munuera y Pedro Andrés García

13. Concurso Musical: Descubriendo al mejor grupo de música del IES Valle de Leiva



- **Descripción:** Vamos a realizar un concurso musical para descubrir la mejor banda de música del IES. Los diferentes grupos participantes deberán representar una única canción que será valorada por un jurado de profesores.
- **Lugar y hora:** Recreo del martes 27 en el Salón de Actos.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos los niveles.
- **Profesores responsables:** Ana Morales y Victoria Hernández

14. Te reto a que lo descubras

- **Descripción:** El alumnado tendrá que superar un reto: descubrir, ante unas tarjetas, si se trata de descubrimientos reales o si por el contrario se trata de descubrimientos ficticios por reales que parezcan. El primer día se contará con dos jugadas, que serán dos oportunidades para poder convertirse en finalistas. La final será el segundo día.

- **Lugar y hora:** Aula POB1, durante dos recreos.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** Blanca Candela y José Antonio Arnau.

15. Break Out

- **Descripción:** Se trata de una gymkana con seis estaciones en las que los alumnos, en grupos de cuatro, tendrán que superar una prueba en cada una de las seis estaciones relacionadas con diferentes inventos. Los alumnos se inscribirían previamente a la actividad. Formaremos seis grupos de cuatro alumnos. Cada grupo tendrá que participar en cada una de las estaciones a la vez, en intervalos de 10 minutos. Cuando se supere ese tiempo, se valora si han superado la prueba y se pasaría a la siguiente estación.
- **Lugar y hora:** Recreo del miércoles 28 en POA1 y pasillo cercano
- **Inscripción:** https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScZHlcnSmdg2qNbTzOfjnvip5_Vee9Zx-o3OxvcE67C3tpzw/viewform?usp=preview
- **Alumnos a los que va dirigido:** Seis grupos de 4 alumnos.
- **Profesores responsables:** Los profesores del departamento de orientación.



BRING OUT

PARTICIPA EN ESTE DIVERTIDO JUEGO INVENTOS Y EXPERIMENTOS



CIRCUITO DEL INVESTIGADOR ,
con la ayuda de tus compañeros tendrás
que superar diferentes obstáculos.
(comba , fuerza con la cuerda, equilibrio....)





Adivina , adivinaza ...a través de la mímica.
Ej .Johannes Gutenberg inventó





¡Pon a prueba tus conocimientos!
crucigramas , sopa de letras .





¿Como vas de memoria ?
descubre las parejas





Encuentra la palabra misteriosa.

A	B
?	C

y encontrarás la  para abrir
el Baul de los inventores .



TE ESPERAMOS
DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN

16. Inventos Y Descubrimientos Para La Discapacidad Visual

- **Descripción:** El sistema Braille es uno de los descubrimientos para facilitar la lectura y escritura de textos a personas con discapacidad visual. Ese invento, junto con otros inventos, nos lo explicará con todo detalle el coordinador de Actividades de Concienciación sobre la discapacidad visual de la ONCE, ANTONIO ALMELA FERNÁNDEZ.
- **Lugar y hora:** Miércoles 28 , durante las clases de Lengua de los siguientes grupos. A 4ª hora 1ºF en P1B3, a 5ª 4ºE en P0B2 y a 6ª hora 1ºA en P1C1
- **Alumnos a los que va dirigido:** 1ºESO F, 4ºESO E y 1ºESO A
- **Profesores responsables:** Cristina Tormos



17. Juego de cartas: Inventoras e Inventos.

- **Descripción:** El juego consiste en un memory de cartas en el que, una vez conseguido, hay que resolver un pequeño enigma. Se dará la puntuación en función del tiempo que tarden en resolver el enigma
- **Lugar y hora:** Recreo del jueves 29, de 12:40h a 14:25h en el aula POD2.

- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.

Profesores responsables: Javier Virumbrales y Blanca Murcia

18. Gran kahoot sobre descubrimientos históricos: “Inventos e Inventores”

- **Descripción:** Los jugadores comienzan introduciendo un código PIN en la aplicación para móvil. De este modo, el móvil se convierte en un control remoto con el cual pueden responder a las preguntas propuestas. Contestar a preguntas tipo test relacionadas con un recorrido por los principales tratados de paz de la Historia. Tiempo para las respuestas, cronometrado por la aplicación. Al acabar la partida, es decir, cuando se han completado todas las preguntas, un podio de la aplicación indica los tres participantes que han conseguido la mayor puntuación.
- **Lugar y hora:** Recreo del miércoles 28 en el POC3.
- **Inscripción:** No necesita inscripción previa. Entrada libre hasta completar aforo.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.
- **Profesores responsables:** Pedro Sánchez y Francisco Bernabé

19. Partida múltiple de ajedrez

- **Descripción:** Un experto en ajedrez jugará 25 partidas simultáneas con 25 alumnos. ¡Todo un espectáculo!



- **Lugar y hora:** jueves 29, a las 12:40h en el vestíbulo
- **Inscripción:** <https://forms.gle/8q5kLH74PPadq8MG7>
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado. Se le da preferencia al alumnado que ha participado en el campeonato de ajedrez. Se podrá inscribir el resto de alumnado, y si quedan plazas vacantes podrán cubrirse con los profesores que estén interesados.
- **Profesores responsables:** Esperanza Almagro y Carlos Parrilla.

20. Infografías sobre descubrimientos históricos

- **Descripción:** Realización de INFOGRAFÍAS con Canva SOBRE DESCUBRIMIENTOS HISTÓRICOS
- **¿Cuándo y dónde se realiza?** En casa y/o en clases previamente a la Semana Cultural.
- **¿Cuándo se exponen?** Del 26 al 29 de enero en el vestíbulo.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.
- **Profesores responsables:** Cochi Mora, Pilar Espín y Estefanía Caballero.

21. Impostor a la vista: Juegos de descubrimientos

- **Requisitos de los participantes:**
 - Podrá participar en el concurso todo el alumnado del centro. Sin inscripción previa.
 - Se realizará durante 5ª y 6ª hora (de 12:40 a 14:25 h) del 29 de enero.
- **Descripción y reglas:** IMPOSTOR HISTÓRICO
Reglas del juego
 - a) Todos menos uno recibe un personaje histórico. Cada jugador recibe en secreto el nombre de un personaje (histórico, inventor, científico, explorador, artista, etc.). El impostor no recibe ningún personaje.
 - b) El impostor debe disimular
Como no conoce al personaje:
 - Escucha las pistas de los demás.
 - Intenta decir palabras que encajen con todas sin sonar incoherente.
 - Evita mencionar datos demasiado concretos que lo delaten.
 - Mantiene la calma cuando otros jugadores dan pistas que desconoce.

c) Rondas de palabras (mínimo 3 rondas) En cada ronda, cada jugador dice 1 palabra o una breve expresión relacionada con su personaje histórico.

Ejemplos:

- Si eres Einstein: “relatividad”, “física”, “siglo XX”.
- Si eres Cleopatra: “Nilo”, “reina”, “Egipto”.
- Si eres Da Vinci: “renacimiento”, “pintura”, “inventos”.

Reglas de las pistas:

- Deben ser verdaderas, pero no demasiado obvias.
- No se pueden repetir palabras ya utilizadas por ti.
- Puedes ser general (“ciencia”), moderado (“experimentos”) o algo concreto si crees que no te delata.

Mínimo 3 rondas. Con más jugadores → más rondas. Con menos jugadores → pueden bastar 3.

El impostor debe escoger palabras muy generales, como: “trabajo”, “conocido”, “importante”, “antiguo”, “descubrimiento”... sin que suenen demasiado universales.

d) Votación

Después de las rondas:

- Todos votan quién creen que es el impostor.
- Pueden argumentar por qué sospechan antes de votar.
- Con muchos jugadores puede hacerse:

Una votación inicial.

Una votación final entre los más votados.

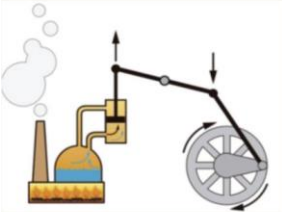
Si aciertan → gana el resto del grupo. Si fallan → gana el impostor histórico.

Ejemplo de tarjeta que recibe el grupo y ejemplo de carta que recibe el Impostor

JAMES WATT

James Watt (1736–1819) fue un ingeniero e inventor escocés cuyo perfeccionamiento de la máquina de vapor transformó la Revolución Industrial. Introdujo mejoras clave como el condensador separado, que aumentó enormemente la eficiencia energética. Su trabajo permitió el desarrollo de fábricas más potentes y transportes más avanzados. En su honor, la unidad de potencia "vatio" (watt) lleva su nombre.





POSIBLES PALABRAS

ENERGÍA

MÁQUINA

VAPOR

REVOLUCIÓN

INDUSTRIAL



3. ¿Dónde se realizará el concurso? El lugar de realización de la prueba será en el aula P0B3.

4. Inscripción: No es necesaria la inscripción previa.

5. Selección de los ganadores.

Después de las rondas:

- Todos votan quién creen que es el impostor.
- Pueden argumentar por qué sospechan antes de votar.
- Con muchos jugadores puede hacerse:

o Una votación inicial.

o Una votación final entre los más votados.

Si aciertan → gana el resto del grupo. Si fallan → gana el impostor histórico

- **Profesores responsables:** Fulgencio Sánchez y Manuel López Rueda.

22. Día de pi

- **Descripción:** El alumnado enviará sus propuestas del dibujo del Día de Pi vía mail o en papel antes de la Semana Cultural. Los dibujos se expondrán en el recibidor principal del instituto y el último día de la Semana Cultural se decidirá el ganador.
- **Reglas:** El dibujo físico o digital debe ser en tamaño A4
- **Lugar y hora:** Jueves 29, exposición en el vestíbulo.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado
- **Profesores responsables:** Sebastián Martínez y María Mesa.

23. Jeopardy!: English Inventions

- **Descripción:** ¿Sabes qué británicos y americanos están detrás de estos conocidos inventos? Compite contra tus amigos o contra otro equipo.
- **Lugar y hora:** P2D3, 29/1/26, 12:40-14:25

- **Inscripción:** No necesita inscripción previa.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todo el alumnado.
- **Profesores responsables:** Laura Berenguer y Tomás Escobar

24. Escape Room

- **Descripción:** Entra con tus amigos, resuelve las pistas y escapa antes de que el tiempo se acabe. La diversión empieza ya.
- **Lugar y hora:** P2D2, 29/1/26, 12:40-14:25
- **Inscripción:** No necesita inscripción previa.
- **Alumnos a los que va dirigido:** 1º - 2º ESO,
- **Profesores responsables:** María García y Paula Pinar

25. Charades: Discoveries and Inventions

- **Descripción:** Adivina descubrimientos e inventos a través de la mímica. Usa gestos, observa con atención y acierta antes de que se acabe el tiempo. ¡Diversión y vocabulario en acción!
- **Lugar y hora:** POA1, 27/1/26, 11:00-12:00 (RECREO).

- **Inscripción:** No necesita inscripción previa.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos.
- **Profesores responsables:** M. Carmen García y Fabiola Gil

26. Karaoke (in English!)

- **Descripción:** El alumnado tendrá la oportunidad de cantar al ritmo de varias canciones populares en inglés, compitiendo 1 contra 1 por conseguir la mayor puntuación posible según su habilidad cantando. Cantarán temas en inglés, de grupos míticos, lo que les permitirá afinar su oído y sus habilidades de expresión oral en la lengua anglosajona.
- **Lugar y hora:** P2D1, 29/1/26, 12:40-14:25.
- **Inscripción:** No necesita inscripción previa.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos.
- **Profesores responsables:** Leopoldo Luis Olmo y Luis Veiga-Pinto

27. ¿Quién mató al señor CHON?

- **Descripción:** Se ha cometido un asesinato y debéis resolver el crimen convirtiéndoos en agentes del CSI. La víctima, el Sr. CHON, ha muerto debido a la presencia de cianuro, poderoso veneno, en su cena. Se sospecha que su última cena fue en compañía del supuesto asesino. Afortunadamente, en la autopsia se recogió una muestra del contenido gástrico del Sr. CHON y vosotros tendréis que analizarlo en el laboratorio.
- **Lugar y hora:** POD1, 29/1/26, 12:40-14:25.
- **Inscripción:** No necesita inscripción previa.
- **Alumnos a los que va dirigido:** Todos.
- **Profesores responsables:** Isabel Sánchez Valero y Encarni Ramírez.