

LA CIENCIA DE LA LECTURA

Conoce los beneficios para nuestra salud:

VOCABULARIO

Los libros brindan a los niños **50% más palabras** que los programas de TV en horario estelar. (Univ. de California, Berkeley)

EMPATÍA

La lectura **favorece la relación con otras personas**. El impacto es mayor en lectores de ficción. (Revista Science)

RELAJACIÓN

Leer puede reducir cuadros de **estrés en un 68%**. Como rutina, ayuda a conciliar más rápido el sueño. (Universidad de Sussex)

ENTRENAMIENTO CEREBRAL

Favorece la memoria y retrasa la aparición de demencia senil. (Revista Neurology)

TOMA EN CUENTA:

No se trata de que **no te guste**, sino que encuentres el libro ideal.

Para fomentar la **lectura en niños**, los padres pueden leer junto a ellos.



Lecturas recomendadas

De 3 a 6 años:

CUENTAZOS CON EFECTAZOS

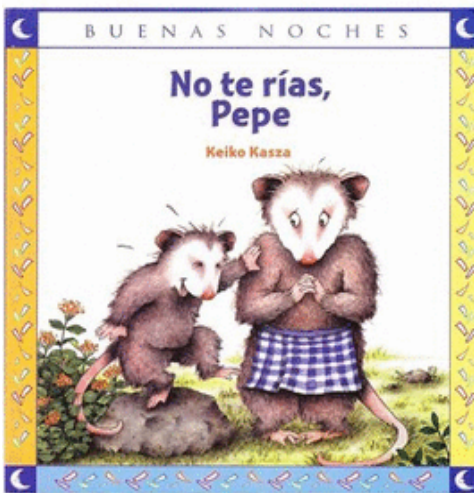
La sopa es deliciosa, pero a Napoleón, un niño que le encanta reír, parece que no le gustaba la sopita. Un día, tomarse la sopa se convirtió en una gran aventura. Disfruta de este maravilloso cuento de Demetrio Vallejo. ¿Cuál es la sopa que más te gusta?



Ingres a este contenido a través del siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=A14pvrUvaA8&feature=youtu.be&list=PLRdClxNjSVZyhiVG0sLdsHa8iCLaMVo8>

De 7 a 8 años:



“No te rías, Pepe”, le dice mamá zarigüeya que le está enseñando a hacerse el muerto, pues esa es la manera en que las zarigüeyas se defienden de los enemigos. Pero Pepe no puede dejar de reírse. Poco después, el pequeño tendrá oportunidad de mostrar si realmente ha aprendido la lección, cuando se enfrente a unos tremendos predadores, pero además mostrará que, después de todo, saber reírse es tan importante como saber defenderse.

Ingres a este contenido a través del siguiente enlace:

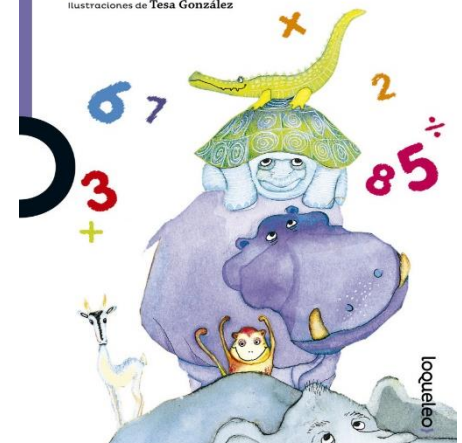
<https://pazuela.files.wordpress.com/2014/06/no-te-rias-pepe.pdf>

De 9 a 10 años:

Hace ya mucho, mucho tiempo, una sabia y vieja tortuga descubrió algo sorprendente que servía, entre otras cosas, para poner orden en la remota selva en que habitaba: los números. Decidida a compartir su sabiduría, fue mostrando su invento a diversos animales, y estos lo utilizaron para los más locos y sorprendentes fines. Una manera fácil y divertida de descubrir el encanto de los números.

La selva de los números

Ricardo Gómez
Ilustraciones de Tesa González



Ingres a este contenido a través del siguiente enlace:

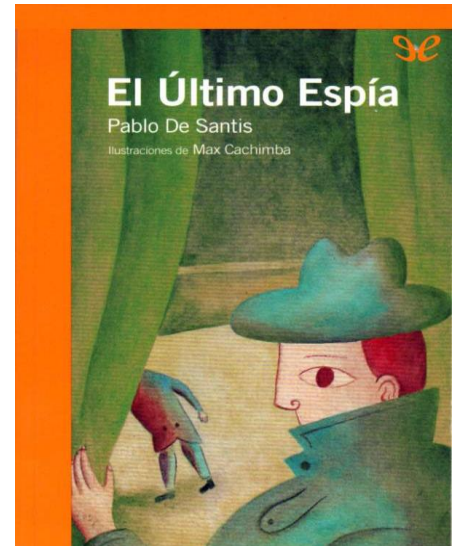
<https://www.webcolegios.com/file/420cce.pdf>

De 10 a 12 años:

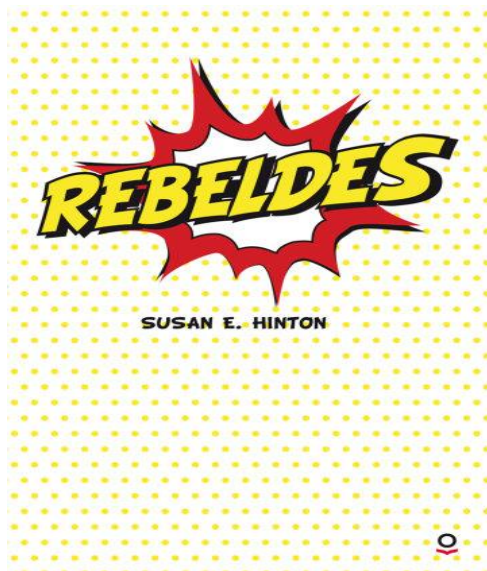
El espía Canguro Embalsamado nota que los bares ya no albergan gente misteriosa, y los cines ya no son el escenario para el intercambio de mensajes secretos. En el momento en que su agencia de espionaje cierra y él se transforma en el Último Espía, llega el llamado de un Millonario Misterioso que lo contrata para develar muchos enigmas más.

Ingresa a este contenido a través del siguiente enlace:

<ftp://186.67.225.38/El%20Ultimo%20Espia%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20Pablo%20de%20Santis.pdf>



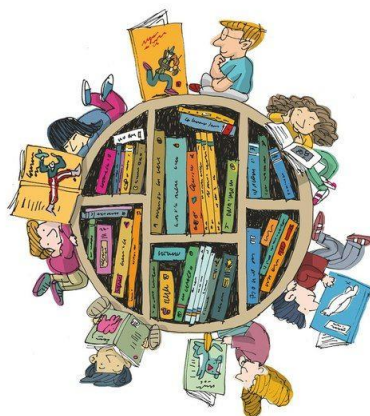
De 13 a 16 años:



Una historia de violencia entre bandas, de inquietante actualidad. Ponyboy Curtis es un adolescente huérfano que pertenece a la banda de los greasers. Sus dos hermanos y todos sus amigos forman parte de la banda. Controlan su territorio y a la banda rival, los socs. Cierta noche, como resultado de una pelea, uno de los socs muere acuchillado. Tras esa pelea, y sin ser culpables, Ponyboy y su amigo Johnny deciden huir. Esta obra va más allá de los típicos enfrentamientos entre pandillas, para hablar sobre la amistad, las adversidades y la importancia de convivir con las circunstancias personales. Una obra clásica de la literatura juvenil norteamericana.

Ingresa a este contenido a través del siguiente enlace:

https://aprendizaje3.milaulas.com/pluginfile.php/223/mod_resource/content/1/REBELDES%20Versi%C3%B3n%201.pdf



Información de interés

Las mejores plataformas educativas para aprender jugando

La gamificación es una alternativa divertida para poner a prueba los conocimientos del alumnado. Estas plataformas son ideales para hacerlo en todos los niveles y asignaturas.

Por EDUCACIÓN 3.0 -08/04/2020

El juego puede convertirse en una potente **herramienta didáctica** para que los estudiantes pongan a prueba sus conocimientos y, además, adquieran otros nuevos de un modo dinámico gracias a estas plataformas educativas para aprender jugando.

Por ello, proponemos una selección de plataformas educativas para jugar con contenidos de diferentes asignaturas: Matemáticas, Inglés, Música, Ciencias...

[Planetanimado para aprender jugando](#)

Aplicación en Flash creada para que los alumnos de Infantil den sus primeros pasos con el ordenador y refuercen su aprendizaje sobre temas como colores, formas, números y letras de una forma interactiva muy sencilla.



[Árbol ABC](#)



Pensada para fomentar el aprendizaje a través del juego en niños desde 3 a 10 años, incluye ejercicios se basados en la teoría de las inteligencias múltiples. Los alumnos podrán incorporar y reforzar los conocimientos a través de adivinanzas, chistes, lecturas interactivas y juegos, entre otros.

[Ta-Tum](#)

Propone acercar la lectura a los estudiantes a través de distintos juegos. Así, seis personajes con el rol de detectives (Helena, Axel, Oto, Circus, Zinca y Aristide) guían a los alumnos hasta conseguir que se conviertan en investigadores literarios. Ofrece una biblioteca digital con acceso a todos los libros, un conjunto de actividades donde deberán resolver casos y rescatar a personajes de los textos y un seguimiento del avance para, finalmente, cada grupo o alumno pueda ser evaluado. Está disponible en iOS, Android y Chrome en distintos idiomas.



Escritor del mes

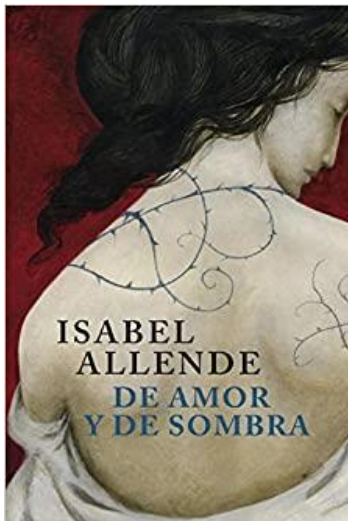
Isabel Allende

(Lima, Perú; 2 de agosto de 1942) es una escritora chilena con nacionalidad estadounidense, de ascendencia hispano-portuguesa y nacida en Perú. Desde 2004 es miembro de la Academia Estadounidense de las Artes y las Letras. Obtuvo el Premio Nacional de Literatura de su país en 2010. Hija de un diplomático chileno que le inculcó su afición por las letras, Isabel Allende cursó estudios de periodismo. Mientras se iniciaba en la escritura de obras de teatro y cuentos infantiles, trabajó como redactora y columnista en la prensa escrita y la televisión.



La primera gran novela de Isabel Allende, La casa de los espíritus, próxima al llamado «realismo mágico», fue publicada en 1982. Fueron precisamente el ambiente y los sucesos previos que condujeron al golpe militar los materiales narrativos que dieron forma esta obra, con la que se consagró definitivamente como una de las grandes escritoras hispanoamericanas de todos los tiempos.

Sus obras han sido traducidas a 42 idiomas y es considerada como la escritora viva más leída del mundo de la lengua española.



Ésta es la historia de una mujer y de un hombre que se amaron en plenitud, salvándose así de una existencia vulgar.

Segunda novela de Isabel Allende, De amor y de sombra es un agudo testimonio de las dramáticas situaciones que se viven en ciertas regiones de América Latina, al tiempo que un canto de amor y de esperanza.

Con ternura e impecable factura literaria, Isabel Allende perfila el destino de sus personajes como parte indisoluble del destino colectivo de un continente marcado por el mestizaje, las injusticias sociales y la búsqueda de la propia identidad.

Ingres a este contenido a través del siguiente enlace:
<http://www.anffos.cl/Descargas/BIBLIOTECA/Isabel%20Allende%20-%20De%20Amor%20y%20de%20Sombra.pdf>