

# Biblioteca escolar

Espacios de lectura y aprendizaje

Teresa Corchete- Salamanca 8, 11 y 15 de marzo

# Lecturas recomendadas

**Zana y Dante, la zanahoria y el guisante:** personajes en plastilina para representar

**Cuando nace un monstruo** (idea-palabra-frase)

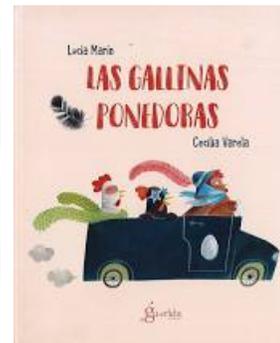
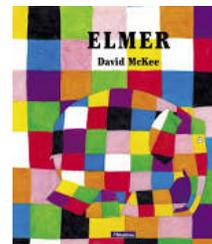
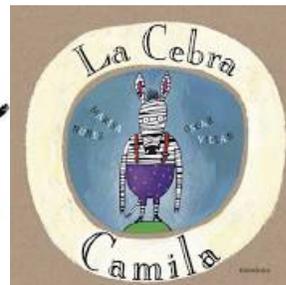
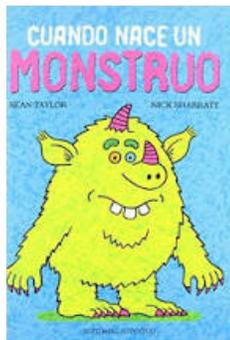
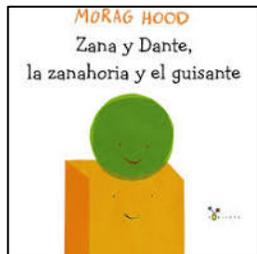
**Topito Terremoto**

**La cebra Camila**

**Elmer**

**Las gallinas ponedoras:** continuar con la narración

**Por cuatro esquinitas de nada**



**El animalario del profesor Revillod:** textos inventados, diario de viaje

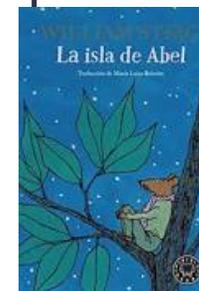
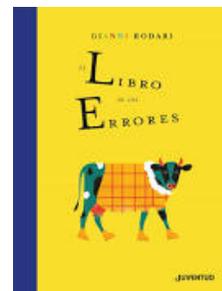
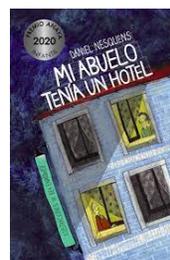
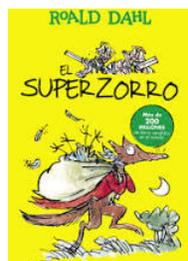
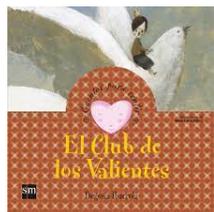
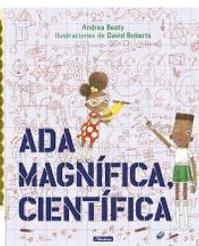
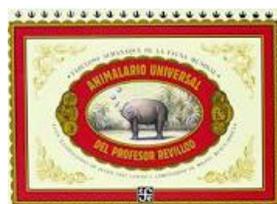
**Ada, magnífica científica:** experimentos, ciencia y creatividad

**El club de los valientes:** hacer un club para resolver conflictos

**El superzorro**

**Mi abuelo tenía un hotel:** kamishibai para contar a los pequeños

**El libro de los errores:** escritura creativa, ortografía, expresión oral



**Príncipe Ceniciento:** diálogo en torno a la portada

**El viaje de viento pequeño**

**La isla de Abel**

**Cómo se llena un corazón?**



La evolución de Calpurnia Tate

Los 10 magníficos

La vida contada por un Sapiens a un Nearthental

Matilda

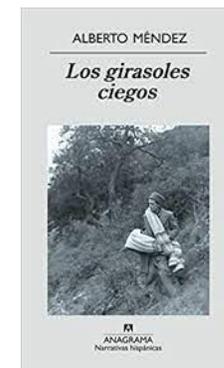
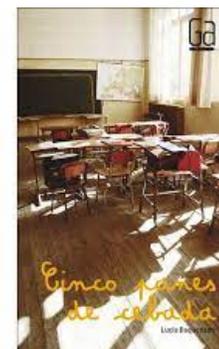
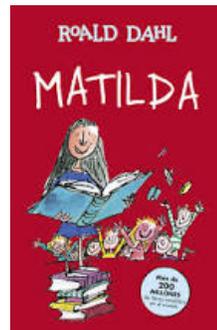
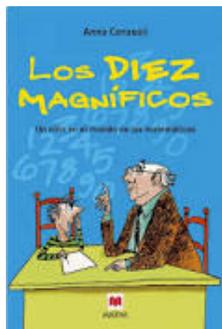
Cinco panes de cebada

Charlie y la fábrica de chocolate

Invisible

Los girasoles ciegos (centro de adultos)

PUESTA  
EN COMÚN



## LECTURAS

Variedad temática y de soportes

- Oralidad y la lectura en voz alta
- Participación y Juego
- Investigación y Primeros aprendizajes
- Textos más extensos
- Emociones/personajes

## ACCIONES / actividades

- Hacer y jugar
- Actividades plásticas
- Conversaciones/diálogos
- Dramatizaciones
- Juegos con el lenguaje



Desde 8 años



### EJEMPLOS Apps

- arte/creación
- Animación
- Juegos

- Comparar versiones de clásicos
- Estados de ánimos
- Inventar sencillas historias
- Dibujar personajes



## LECTURAS

Variedad temática y de soportes

- Libros Crossover: fácil lectura, con reflexiones y experiencias universales
- Narrativas transmedia y crossmedia



Desde **12 años**



## ACCIONES / actividades

- Propuestas de escritura creativa: poemas, haikus, entrevistas, guiones, crear cómics...
- Debates: pensamiento crítico, actualidad
- Juegos de rol: bullying, estereotipos...
- Trabajos colaborativos / Paneles
- Actividades con las RRSS

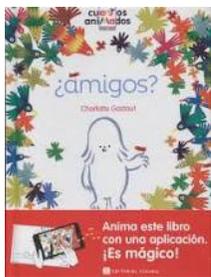
EJEMPLOS Apps

- Haikus
- Google map
- Youtube
- Wattpad, instagram
- Podcasts
- Club de lectura (Tumblr)
- Mind Node (mapas mentales)
- Cómics



# Apps

- Libros digitales (para todos)
- Argumentos enriquecidos
- Juego con las imágenes
- Editar libros, fotografía y vídeo
- Grabación de voz y dramatización
- Realidad aumentada. Animación
- Apps de dibujo
- Creación musical
- Arte



## Bibliotecas digitales:

Tumblebooks, el rincón de los cuentos, biblioteca internacional digital para niños, E-biblio...

## Qué nos permiten

- 
- *Lectura **autónoma**: leo yo solo / lee tu*
  - *Lectura en **voz alta***
  - *Diferentes idiomas y quitar o poner texto*
  - ***Retomar la lectura** en un punto concreto*
  - ***Grabación de la lectura autónoma del texto***
    - ***Leer-jugar**: retos educativos-creativos*
    - *Generar y compartir **animaciones***
  - ***Crear versiones de una historia***
  - ***Crear escenarios propios***
  - ***Formato teatral**: dar voz y movimiento a los personajes*

## Qué nos permiten (cont.)

- **Guardar imágenes** de las composiciones
- **Crear su propia música** y jugar con los **colores**
- **Experimentar con técnicas de arte** en digital
- **Coleccionar puzles y etiquetas** como **premio**
  
- **Crear personajes** y transformarlos
- **Buscar inspiración** en las propias galerías que incorporan algunas apps a modo de ejemplo
- **Hacer y Jugar: MAKE AND PLAY**
- **Información para padres** y **divertimento sin edad**



# La familia de la imagen: el Álbum

## TEXTO

*Mi abuela se  
llama SOL*

## IMAGEN

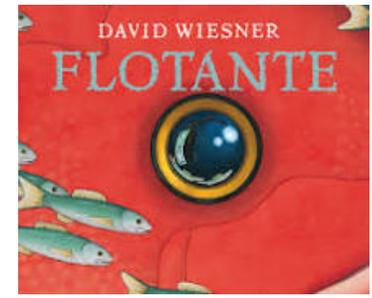


## SOPORTE



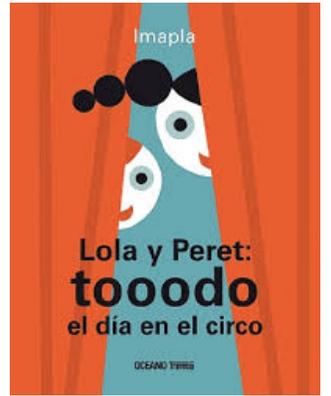
## Funciones de la imagen

- Método de **lectura global**
- Medio de **comunicación**
- Tiene **códigos** propios
- Transmite realidades **estéticas**
- Da libertad de **creación** y de expresión
- **Distanciamiento** de la realidad ante conflictos



**Relación  
texto  
imagen**

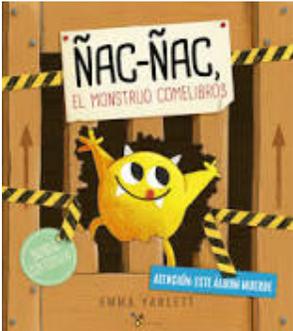
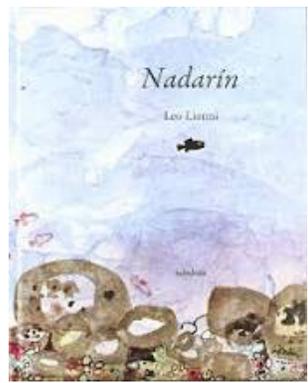
**Puntos de  
vista**



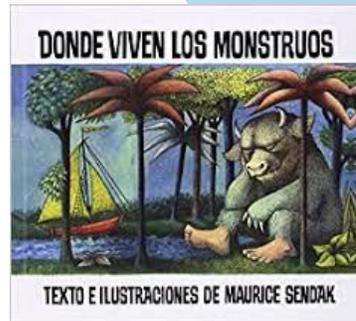
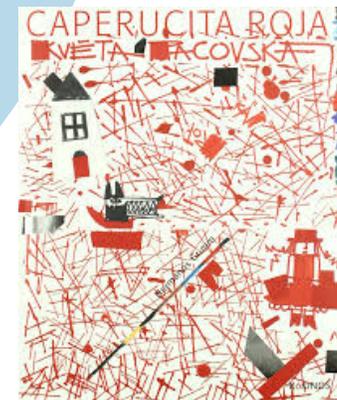
**ÁLBUM**

**Composición  
de página**

**Técnicas  
Estilos**



**Imágenes  
sin texto**



# La familia de la imagen: el cómic

## **ARTE VISUAL** (EISNER)

La forma de arte más popular del mundo



ILUSTRACIONES YUXTAPUESTAS Y OTRAS  
IMÁGENES EN SECUENCIA DELIBERADA CON EL  
PROPÓSITO DE TRANSMITIR INFORMACIÓN Y  
OBTENER UNA RESPUESTA ESTÉTICA DEL LECTOR  
(McCloud)



# Cómic: beneficios

- Facilita la comprensión del argumento
- Guía para seguir la historia.
- Favorece conocimiento personajes
- Potencia la expresión oral y escrita
- Enriquece vocabulario
- Ofrece ideas para expresar sonidos/conceptos/ acciones
- Recurso creativo
- Favorece la atención y suscita interés
- Autonomía lectora
- Conectar con el lector( variedad de temas/ personajes...)



# Libro informativo: informar, divulgar, entretener

## Permiten

- Lectura fragmentada, informativa, afectiva, lúdica
- Acceso a multitud de tipologías textuales: paratextos, gráficos, mapas, fotos
- Se componen: glosario, índice, vocabulario, gráficos,

