

LEER CON TIC

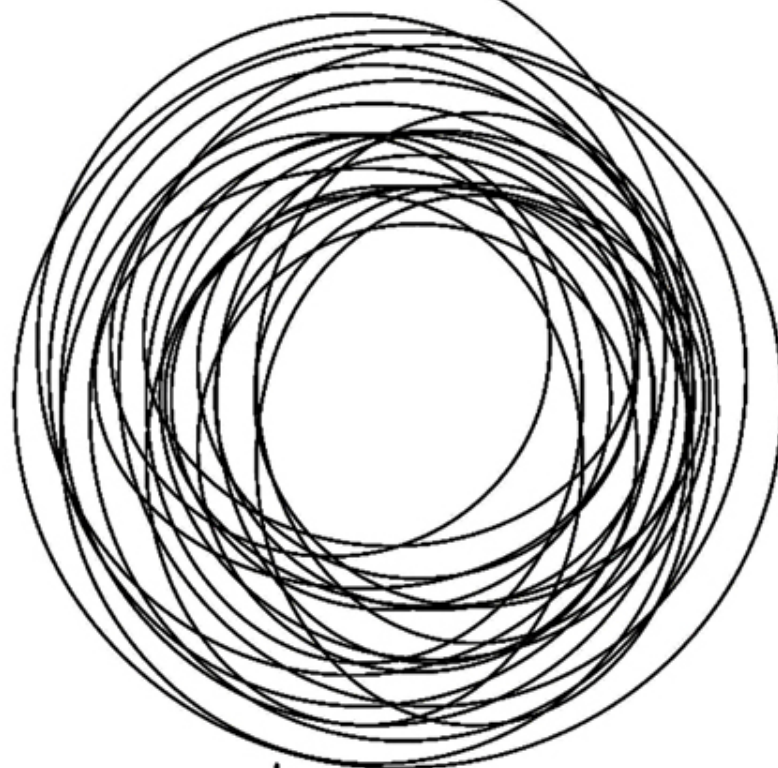
CFIE BENAVENTE Y UNPUNTOCURIOSO

20, 21, 27 Y 28 DE ENERO, 2022



debería haber un lugar
donde solo las cosas que
quieres que sucedan, suceden

M. Sendak



unpunto curioso

¿Qué es UnpuntoCurioso?

Una startup del libro dedicada a la promoción de lectura y creatividad.

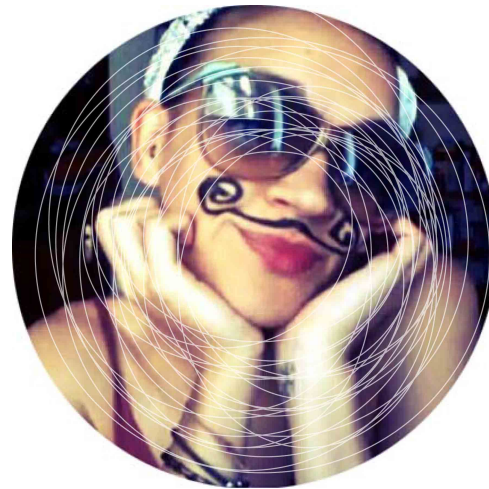
formada por...



Rebeca Martín

@mycharmschool

Responsable sede Salamanca



Soraya Herráez

@HGSoraya

Responsable sede Jaca

¿POR QUÉ LEER SIN SABER LEER?

Leer (del latín legere) es el proceso de percibir y comprender la escritura, ya sea mediante la vista o el tacto (braille).

VS

Capacidad innata de las personas para aprender a descifrar el significado de los sonidos, las palabras, las imágenes y otros estímulos que le rodean.

Por tanto, las personas leen antes de saber leer.

VOZ

PALABRA

IMÀGENES

BASES NEUROCIENTÍFICAS

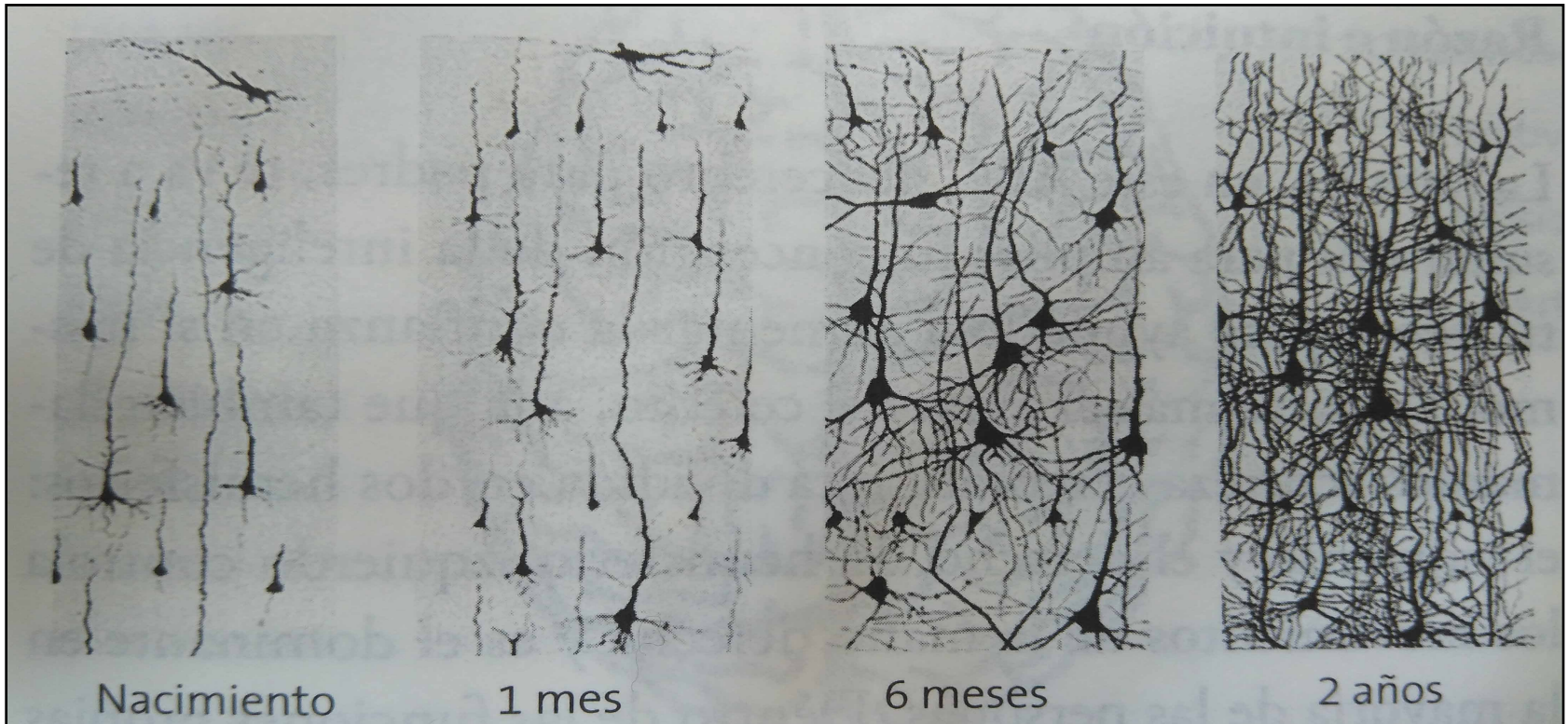


Ilustración extraída del libro: *El cerebro del niño explicado a los padres*, Álvaro Bilbao. Plataforma Editorial.

Ninguna actividad humana es tan compleja como la lectura. Al leer se codifica al mismo tiempo ortografía, semántica y fonología; por ejemplo, no es lo mismo leer "luna" que "nula".

El cerebro no se detiene letra por letra, sino que escanea el texto leyendo conjuntos de letras; siendo capaz además de predecir y de rellenar el texto con propia inventiva.

"Según un estudio de una universidad ignlsea no importa el orden en el que las letras estén escritas, la única cosa importante es que la primera y la última letra estén escritas en la posición correcta. Eso es porque no leemos cada letra en sí misma, pero sí la palabra como un todo. ¿No te parece algo increíble?"

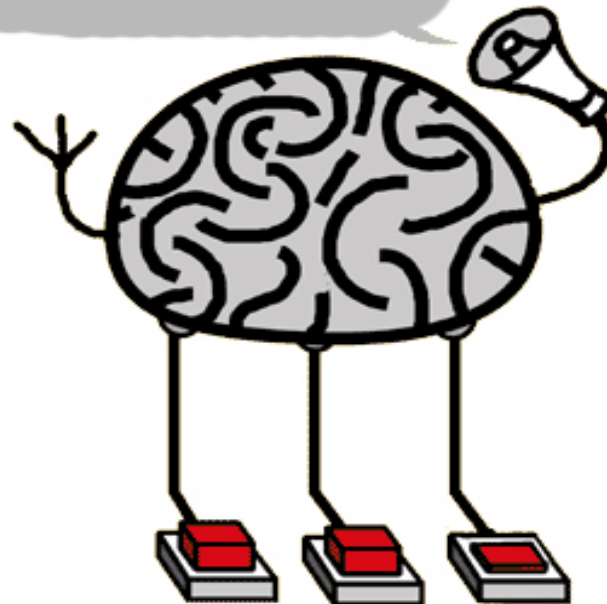
COMPRESIÓN LECTORA / COMPETENCIA LECTORA

La **comprensión lectora** es una de las denominadas **destrezas lingüísticas**, la que se refiere a la interpretación del discurso escrito y donde intervienen, además del componente estrictamente lingüístico, factores cognitivos, perceptivos, de actitud y sociológicos.

Competencia lectora, la capacidad para **comprensión y reconocimiento** de las palabras que, mediante un medio visual o fonológico construyen un significado o una idea.

*Solo puede ser verdaderamente
aprendido aquello que te dice algo,
aquello que llama la **atención** y
genera **emoción**, aquello que es
diferente y sobresale de la
monotonía”.*

Francisco Mora



“Contagiar el deseo de leer es como contagiar cualquier otra convicción profunda: sólo se puede conseguir, o mejor intentar, sin imposiciones, por simple contacto, imitación o seducción”.

Emili Teixidor, autor de libros infantiles.

ESPACIOS PARA LA LECTURA

3. BIBLIOTECA

4. OTROS



1. HOGAR

2. ESCUELA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA
Y DEPORTE

#LecturaInfinita



Plan de Fomento de la Lectura
2021-2024

El plan propone aprovechar los nuevos canales de comunicación y las oportunidades de creación de comunidad que brinda el nuevo entorno digital y cultural, para conseguir que la lectura rompa todas las brechas estructurales y se convierta en un hábito social real.

Plantea 12 desafíos a los que da respuesta a través de una serie de líneas de actuación y actividades.

Llama a la colaboración para el fomento de la lectura a todos los agentes sociales

¿LEER

PARA QUÉ?

RAZONES

FUNDAMENTALES PARA
PROMOVER LA LECTURA

ABRE PUERTAS





OTRAS CULTURAS



CONOCERSE A UNO MISMO



VÍAS DE EXPRESIÓN



ACCESO A OTROS MEDIOS





COMPañIA



SENTIDO CRÍTICO

RENDIMIENTO ESCOLAR



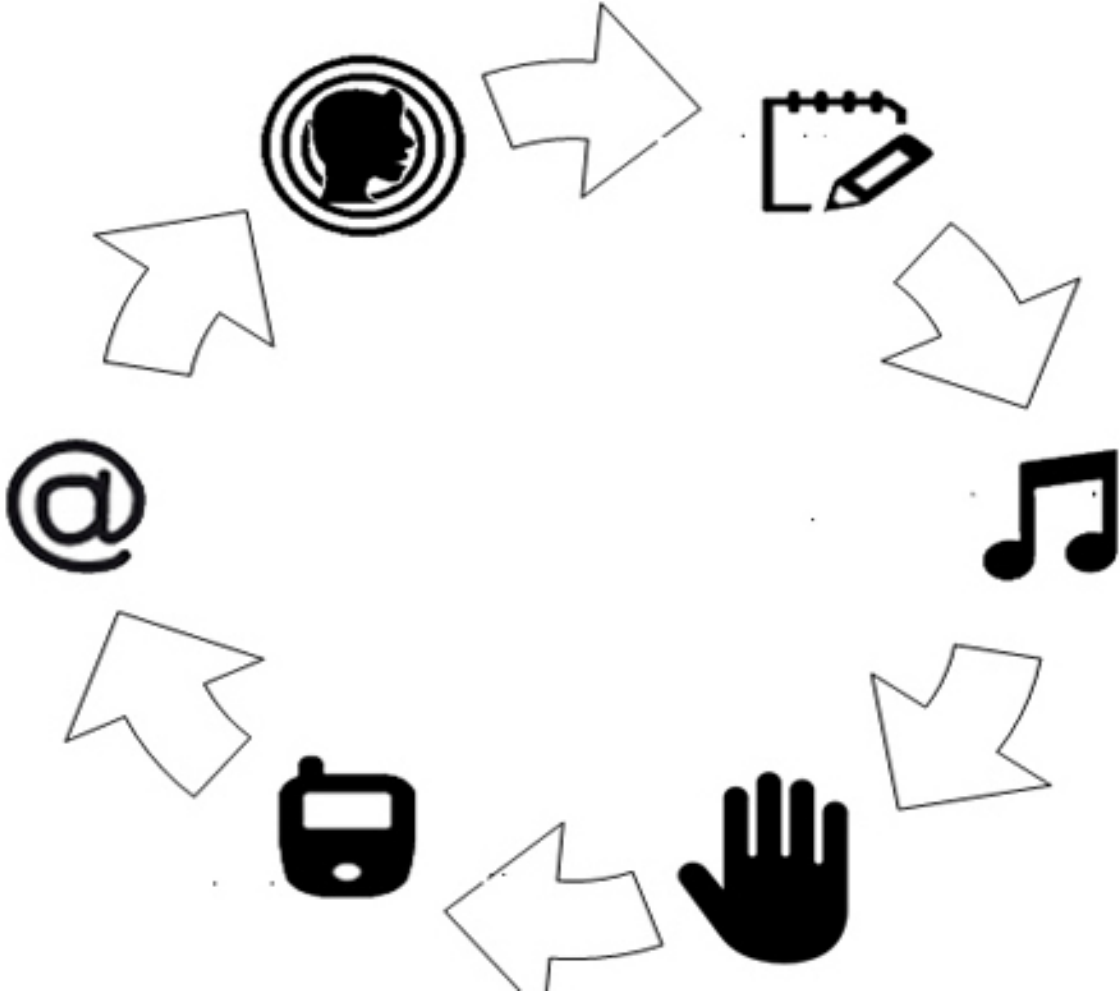


IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD



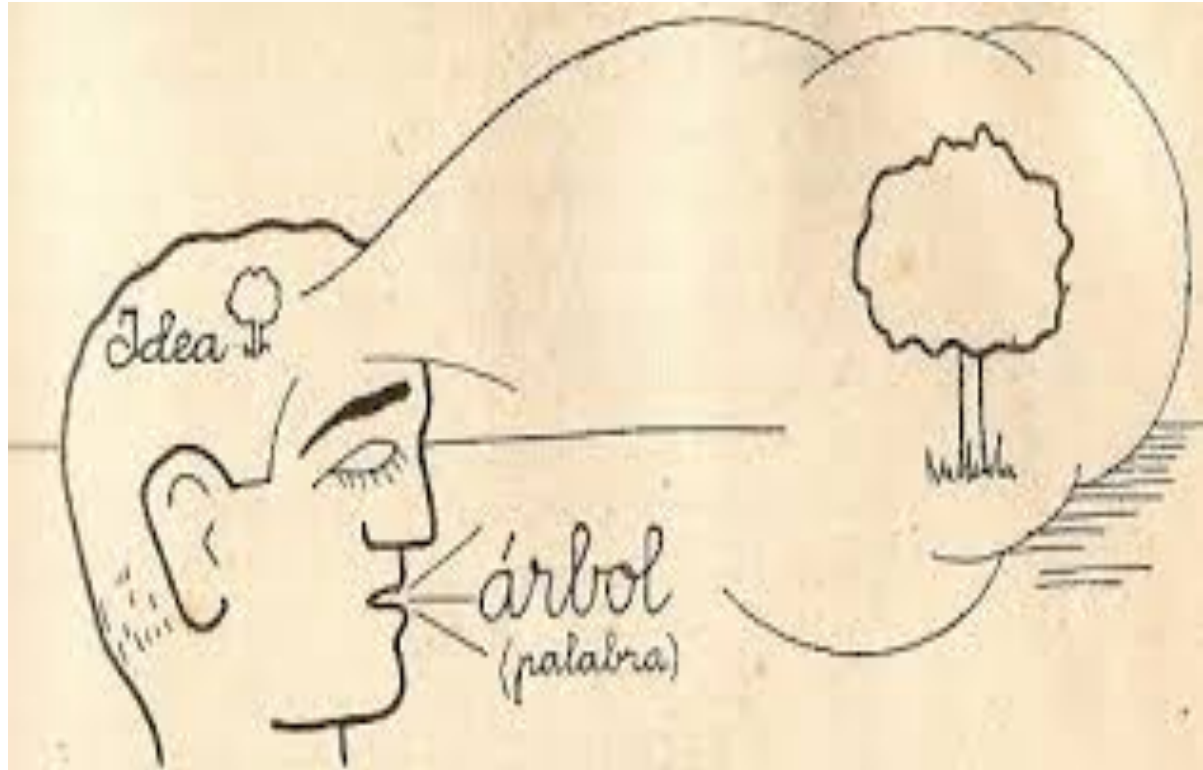
SIN BARRERAS

METODOLOGÍA ORAL / DIGITAL



PALABRAS

Todo empieza con las palabras



“Había una vez una palabra
redonda, entera, brillante.

Adentro de la palabra estaba el mundo.

Y en el mundo estábamos nosotros,
diciéndonos palabras.”

(Graciela Montes)

- PALABRA ORAL
- PALABRA ESCRITA
- PALABRA DIGITAL

• PALABRA ORAL

Desde las primeras etapas de desarrollo, comenzamos a construir nuestro conocimiento mediante el reconocimiento de las palabras, que asociamos a objetos, imágenes o sonidos.

A medida que vamos creciendo nuestras construcciones mentales comienzan a ser más complejas porque somos capaces de construir un significado abstracto de la información que nos transmiten

INVOCAR
A LA
NATURALEZA

JUGAR

APRENDER
A
CONTAR

CONOCER EL
CUERPO

APRENDER
IDIOMAS

DORMIR

• PALABRA ESCRITA

Con la palabra escrita nos adueñamos de la oralidad y la hacemos nuestra. Escogemos las palabras que nos definen y las cuidamos.

La escritura es fundamental para desarrollar la creatividad y mucho más hoy día que vivimos inmersos en la cultura de la imagen.

Jugar con las palabras escritas tiene un efecto lúdico y a la vez educativo, ya que favorece el desarrollo de la creatividad y de habilidades del lenguaje como la redacción y la ortografía.

• PALABRA DIGITAL

Trasladar al plano digital las creaciones antes realizadas en papel.

Uso de aplicaciones para dispositivos móviles que nos permitan explorar las posibilidades de las palabras, como por ejemplo las nubes de palabras, entre otras muchas.



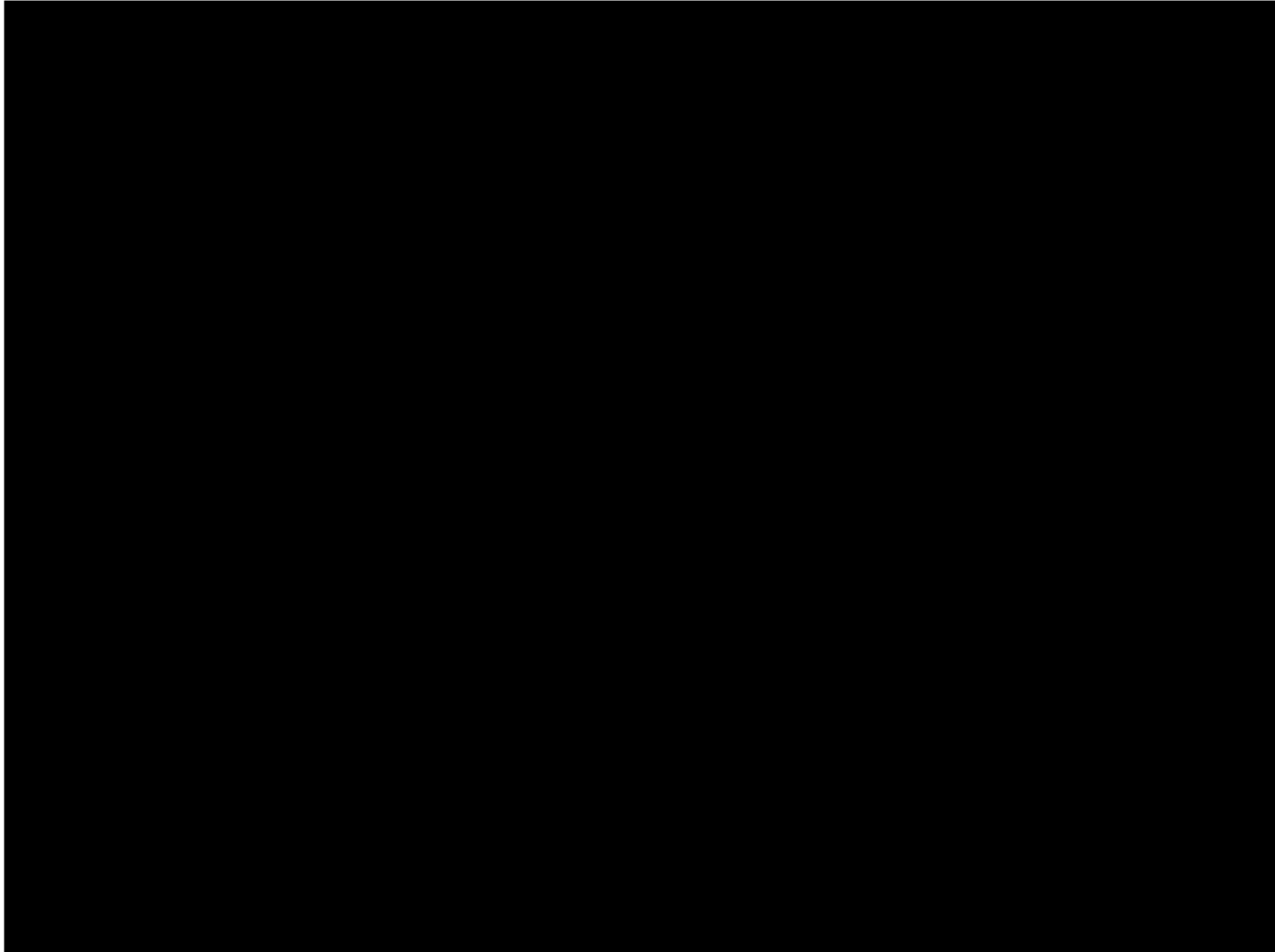
GENERADORES DE NUEBES DE PALABRAS

[Wordcloud](#) : Para palabras y/o textos.

[Nube de palabras](#)

DIVERTIMENTOS

<http://blogs.ua.es/dgrafico/tag/palabras/>



LIBROS



LIBROS

Los libros recopilan el conocimiento transmitido hasta entonces de manera oral, ayudan a conocer el mundo que nos rodea, disfrutar de sorpresas, conocer ritmos y rimas, descubrir imágenes o a encontrar historias.

A la hora de seleccionar lecturas no solo importa la **edad** del destinatario, sino que también, son cruciales **sus intereses** y la **madurez** del mismo.

Es conveniente ayudar a que descubra todas las posibilidades literarias de las que dispone y a que conecte sus intereses con algunas lecturas. No se trata de dirigir sus gustos, sino de poner a su alcance alternativas, incluida la digital.

De 0 a 5 años:
EL LIBRO COMO OBJETO



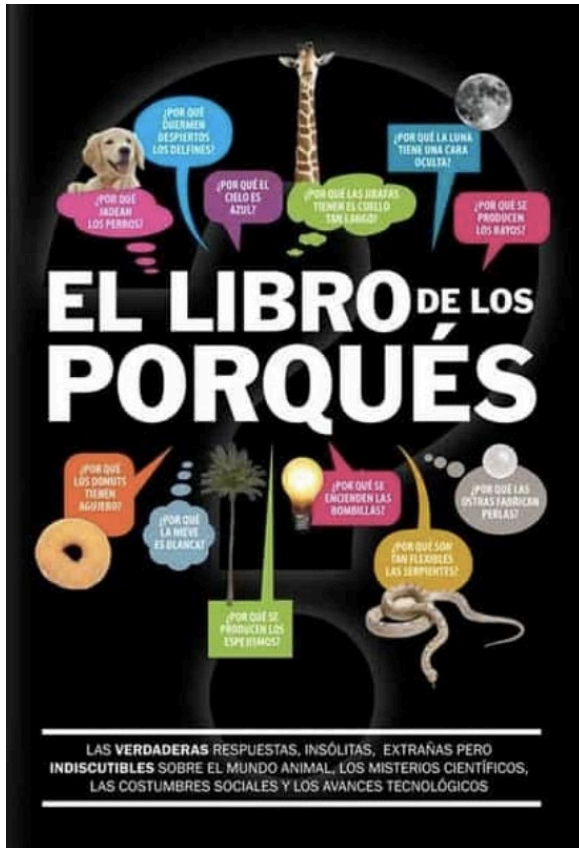
Prelectores. Importancia de la expresión corporal. Lectura de imágenes. Leer sin saber leer. El folclore infantil. Leer juntos.

De 6 a 8 años:
EL LIBRO COMO APRENDIZAJE



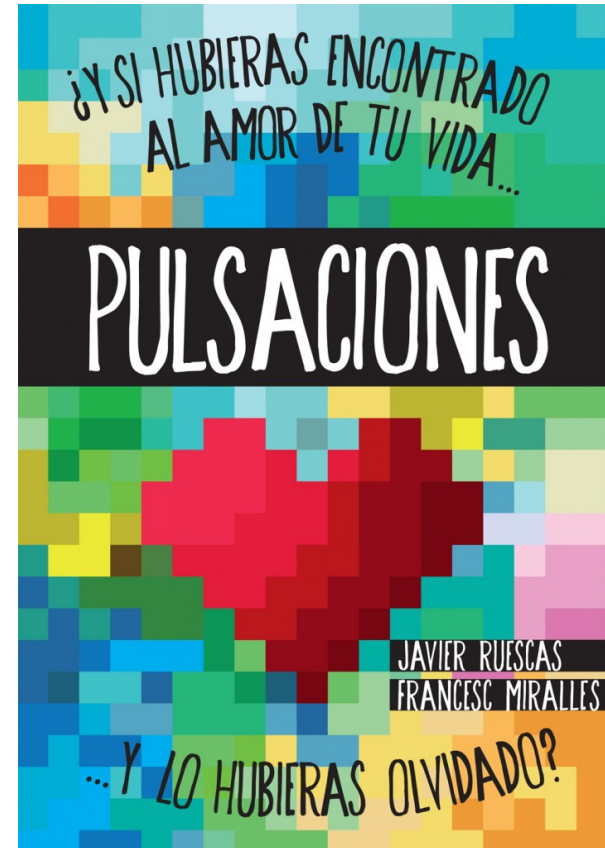
Libros que responden a sus porqués. Cuentos tradicionales y cuentos maravillosos. Crear una biblioteca propia. Tiempo de lectura.

De 9 a 11 años:
EL LIBRO COMO IDENTIFICACIÓN



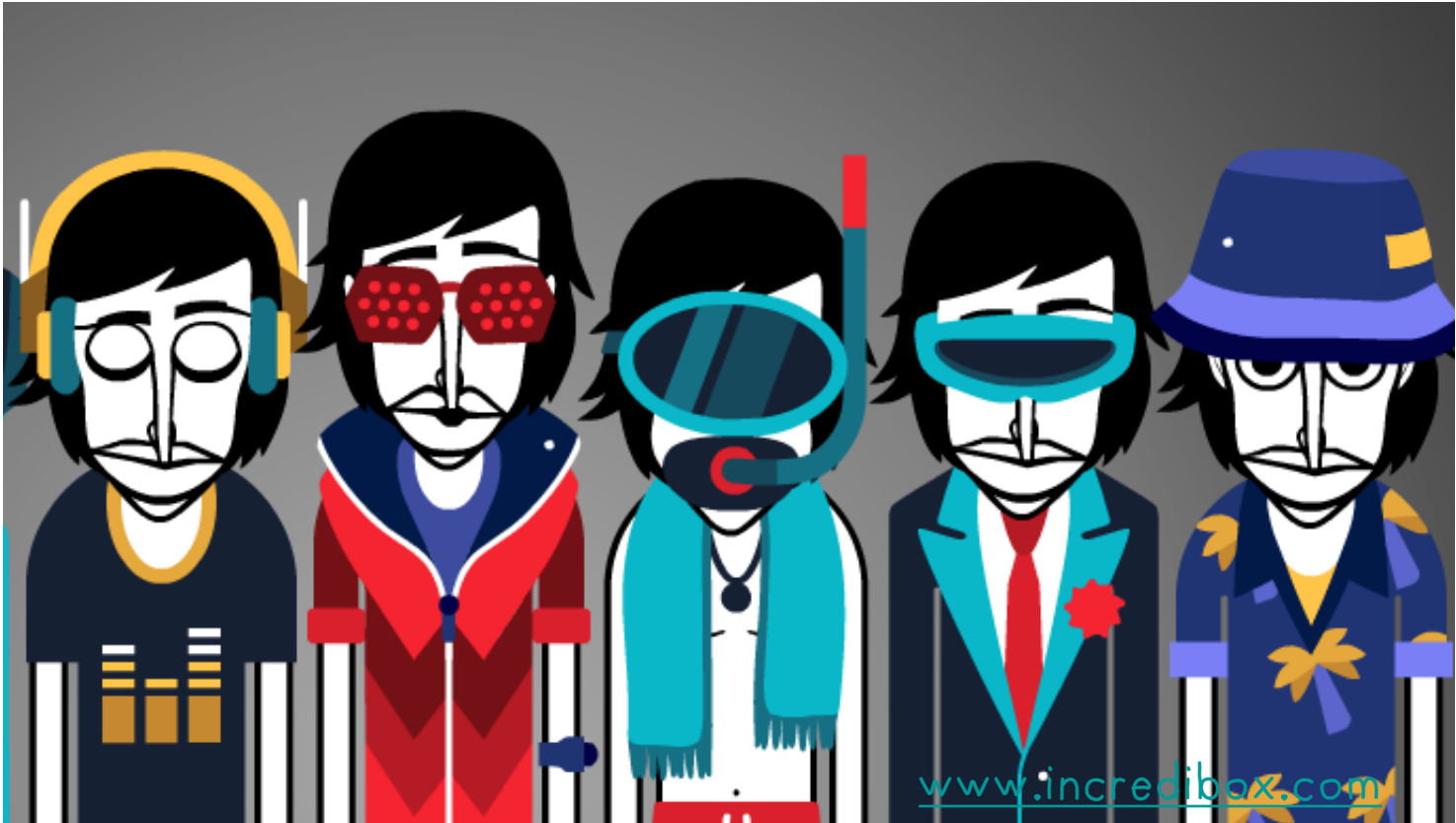
Obras de aventuras misterios, fantasías verosímiles, historias de la vida real con humor... Eligen sus propias lecturas. Series. Relación de lectura y escritura. Informativos.

De 12 en adelante:
EL LIBRO COMO ALTERNATIVA



Novelas de compromiso o de evasión. Acto libre que ellos eligen. Libros como modelos de identificación. Roles. Clubes. Otros formatos.

MUSICIA



MÚSICA

Leer la música ayuda a expresar emociones, la música es emoción en sí misma. Por eso es importante ponerles en contacto con distintos estilos y géneros musicales, para multiplicar también las distintas emociones que pueden experimentar a través de ellos

Hay libros con muchas **posibilidades** para:

- Ser musicalizados y convertir su texto en canción.
- Utilizar la música para enriquecer el texto y crear composiciones propias con sencillos recursos tecnológicos.
- Convertir protagonistas de algunas historias en instrumentos musicales, añadiéndoles ritmos e integrando la música como protagonista.

APLICACIONES



APLICACIONES

La lectura digital a través de aplicaciones tiene que ser también una experiencia compartida e integradora.

Los dispositivos móviles enriquecen a través de la interactividad la experiencia lectora de títulos que se trasladan también del papel a la pantalla de tabletas, teléfonos móviles, iPads...

Es interesante explorar las posibilidades de apps de diseño para animar a los lectores a crear sus propios libros, canciones o juegos a través de los dispositivos móviles.

Para ello es conveniente escoger aplicaciones de calidad y recomendables para según qué edades. Resulta de utilidad conocer algún sitio web con reseñas y sugerencias.

DEL PAPEL A LA PANTALLA



OSO PARDO: DESFILE ANIMAL
IOS / ANDROID



GO AWAY BIG GREEN MONSTER
IOS



RESCATE ANIMAL
IOS

PERMITEN CREAR



PUPPET PALS
IOS

iFunFace
IOS / ANDROID



FOLIOSCOPIO
IOS



PLAY ART
IOS



LITTLE BIG ARTIST
ANDROID

PARA SABER MÁS



METAMORPHABET
IOS/ANDROID



MUJERES QUE CAMBIARON
EL MUNDO
IOS/ANDROID



AULA ItBook
IOS

PÄGINAS WEB



PÁGINAS WEB

A partir de las webs se pueden encontrar consejos y recomendaciones de lectura, como las que proporciona [Leoteca](#) y [Canal lector](#), comunidades que sirven para encontrar y compartir sugerencias lectoras adecuadas a cada grupo de edad.

Recomendadores de aplicaciones de lectoescritura como [Apptk.es](#) / [frikids](#) / [generación apps](#)

Localizar propuestas de interés que exploran las posibilidades de la tecnología como recurso lector: canales de cuentos en YouTube, redes de lectores como [Goodreads](#), agregadores de contenido como [Scoop](#), etc.

Unpuntoscurioso
1910 suscriptores

PERSONALIZAR CANAL | GESTIONAR VIDEOS

INICIO | VIDEOS | LISTAS | COMUNIDAD | CANALES | MÁS INFORMACIÓN

¿Y qué es esto de Unpuntoscurioso?
2066 visualizaciones · hace 5 años

Video realizado por alumnas de la asignatura TIC II de CAV de la UPSA sobre el trabajo de Unpuntoscurioso. En tan solo unos minutos presenta la esencia de nuestro trabajo de promoción de lectura y creatividad con público de todas las edades.

0:01 / 1:11

Subidas | REPRODUCIR TODO

canal lector

Sobre CL | Recursos | Creadores | Lectura | Profesionales | Novedades | Karaoke | Crear tu cuenta

Estás en: Home / rebaño

El rebaño
Margarita del Mazo

★★★★★

Facebook | Twitter | LinkedIn | YouTube

Miguel esta noche no puede dormir y, como otras muchas noches, se dedica a contar ovejas. Pero, cuando llega a la oveja número 4, ésta no quiere saltar e interrumpe a las demás. La llaman la oveja negra, pero ella lo tiene claro, ¡está harta de hacer siempre lo mismo! Algo la hace cambiar de opinión ¿qué será? Un tema cotidiano, muy recurrente en estas primeras edades, se presenta aquí de una forma divertida, con un final inesperado.

Título: El rebaño
Autor: Margarita del Mazo
Ilustrador: Quindí
Editorial: Ediciones La Fragatina
Fraga (Huesca), 2014
España
Album
Páginas: 34
Soporte: Papel
ISBN: 978-84-942019-5-0
Seleccionado por: Fundación Germán Sánchez Rujpérez
Edad recomendada: De 0 a 5 años

Este libro trata de: Hora de dormir, Ovejas, Álbumes, Rebelión, Niños, Cartas

Leoteca
parte de Smarter

Qué es Leoteca | Inicia sesión | [Regístrate](#)

La plataforma para fomentar la lectura
Diseñada para ser usada tanto en el aula como en casa

Encuentra el libro que buscas

¿Qué estás buscando?

AppTK.es

MP3 | BILINGÜE | ALFABÉTICO

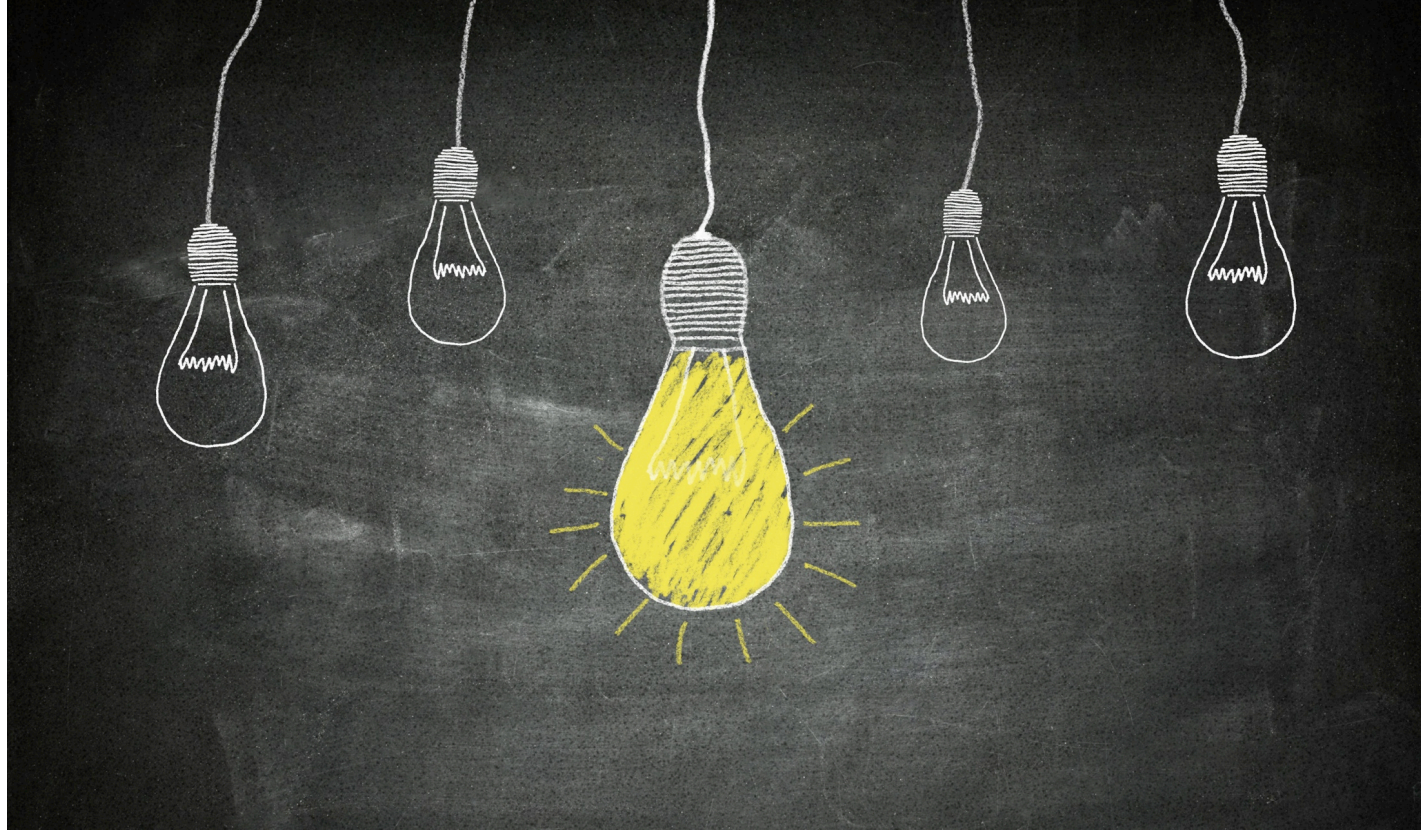
¡TE ANIMAS CON LAS APPS?

AFINA TU BÚSQUEDA

EDAD

CATEGORÍA

CREATIVIDAD



CREATIVIDAD

Es la capacidad de generar nuevas ideas a asociaciones de ideas para producir soluciones originales.

Es fundamental ser creativo a través de las habilidades personales de cada uno, explorando la propia capacidad de crear a través de distintos recursos.

Cuidado con los enemigos de la creatividad: la vigilancia, la evaluación, las recompensas, la competencia, el exceso de control, la restricción de elecciones, la presión y el tiempo.

EMOCINÓMETRO

Sabemos que los cuentos con una gran herramienta para poder hacer un recorrido por los sentimientos y las emociones. Con un medio para explorar, identificar y desarrollar la inteligencia emocional y que el niño pueda conocerse así mismo y expresarse en relación con el entorno que le rodea y con las diferentes momentos que vive.

MI PRIMER EMOCIONÓMETRO

Susanna Isern · Mónica Carretero



Mi primer
emocionómetro
Susana Isern
il. Mónica Carretero
NubeOcho, 2021

El inspector Drilo y los Emis nos ayudarán a identificar las emociones básicas utilizando su famoso invento: el emocionómetro. Gira la rueda para señalar la emoción que sientes e indica "poco" o "mucho".

¡Soy feliz!,
gritó un lucero
a voces al firmamento
y la luna y las estrellas
contestaron al momento:
Nos alegramos por ti,
pero deberías callar
es hora de echar la siesta
y queremos descansar.
¡Deja ya de molestar!

CONSEJOS

1. A través del lenguaje gestual representar diferentes tipos de emociones (las más sencillas): enfado, alegría, sorpresa...
2. Centrarse en algunas emociones, como por ejemplo la risa, exagerando las situaciones de humor que encontraréis en los libros con sonidos, muecas... y así contagiaréis la carcajada.

Recursos y lecturas complementarias

- 🎵 **How Are You?**
Wormhole English -Youtube-
- @ **¿Realmente los bebés reconocen las emociones?** Infosalus.com
- 📖 **¡Sentimientos! Coco y Tula**
Patricia Geis, Sergio Folch. Combel, 2010.
- 📱 **¡Cuántas colitas!**
Android / IOS.
- ⊕ **Grabad las risas de vuestros bebés y las vuestras para conservar momentos únicos.**



Unpuntocurioso Aragón
C/ Ibón de Estanés, 10. Jaca
unpuntocuriosoaragon@gmail.com
659 45 57 55
www.unpuntocuriosoporaragon.com








MONSTRUOS, FANTASMAS, BRUJAS Y DEMÀS SERES

EL FANTASMA PISOTÒN

No tengo manos
no tengo piés
soy un fantasma
y nadie me ve.
Tengo una sábana
y una cadena
que cuando la muevo suena.
Soy el fantasma pisotón
y asustar me gusta un montón.



Una cena
monstruosa
Meritxel Martí
il. Xavier Salomó
Flamboyant, 2020

-  El Vampiro Manolo
Billy Boom Band -YouTube-
-  Cuentos de Halloween para niños
Blog, Pekelele
-  Ser un fantasma es lo mejor
Antonio Ladrillo
Fulgencio Pimentel e hijos, 2016
-  Spooky Lab
IOS/Android
-  Con cartón, vasos y/o bolsas de papel, lana,
etc. crear diferentes personajes monstruo-
sos para disfrutar de una noche terrorífica-
mente deivertida.

EN CONSTRUCCIÓN

Programa de animación a la lectura y creatividad



Unpuntocurioso Aragón

www.unpuntocuriosoporaragon.com

unpuntocuriosoaragon@gmail.com

659 45 57 55

Síguenos en:



LEER CON TIC

ITINERARIOS DIGITALES
Propuestas para integrar las
TIC como otro formato de
lectura en el aula que nos
ayuda a: seleccionar / crear/
jugar/ contar

COMPLEMENTAR
LECTURAS Y ÁREAS
CURRICULARES

BENEFICIOS DE LA LECTURA EN VOZ ALTA

Contribuye a estrechar el vínculo afectivo, ya que es una actividad conjunta y placentera.

Ayuda al desarrollo del lenguaje y a ampliar su vocabulario.

Desarrollo de la atención y de la concentración.

Favorece el desarrollo del pensamiento.

Ejercita la imaginación y la creatividad.

Aporta conocimiento de conceptos.

Mejora su capacidad de expresarse

Les anima a leer por sí mismos, fomentamos el gusto por la lectura.

** “La magia de leer en voz alta”. Meghan Coz Gurdon. Urano.

CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDO

AUDIO
HISTORIAS
IVOOX

VIDEO
CUENTOS
YOUTUBE

HISTORIAS
DIGITALIZADAS
ISSU
FLIPSNACK

JUEGO
DIGITAL
EDUCAPLAY

FICHAS
INTERACTIVAS
LIVE WORK
SHEETS

AUDIO HISTORIAS

A viva voz. El verbo en verso, en palabra. Para leer, en voz baja y en voz alta, recitar, contar y cantar. Ritmo y cadencia, el tono y la emoción de la palabra precisa o el juego de la rima.

SELECCIONAR QUÈ CONTAR...

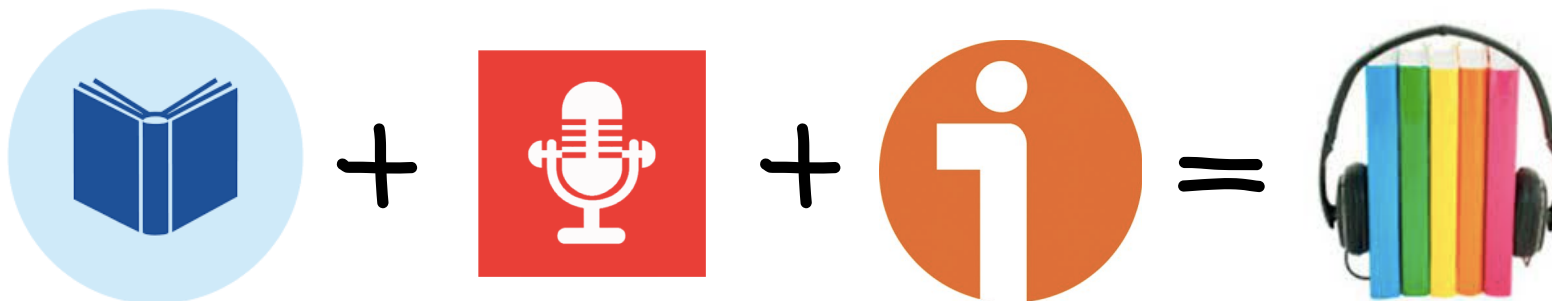
Libro, poema, creación propias, etc.

CREAR a través de...

Teléfono móvil / Tableta digital / Ordenador de mesa o portátil.

DÒNDE ALOJAR EL CONTENIDO. Creaciones de "Play list"...

Ivxxx.



*[Vocaroo](#): Grabadora de voz que permite guardar y enviar tus audios.

VIDEO CUENTOS

A viva voz. El verbo en verso, en palabra. Para leer, en voz baja y en voz alta, recitar, contar y cantar. Ritmo y cadencia, el tono y la emoción de la palabra precisa o el juego de la rima.

SELECCIONAR QUÈ CONTAR...

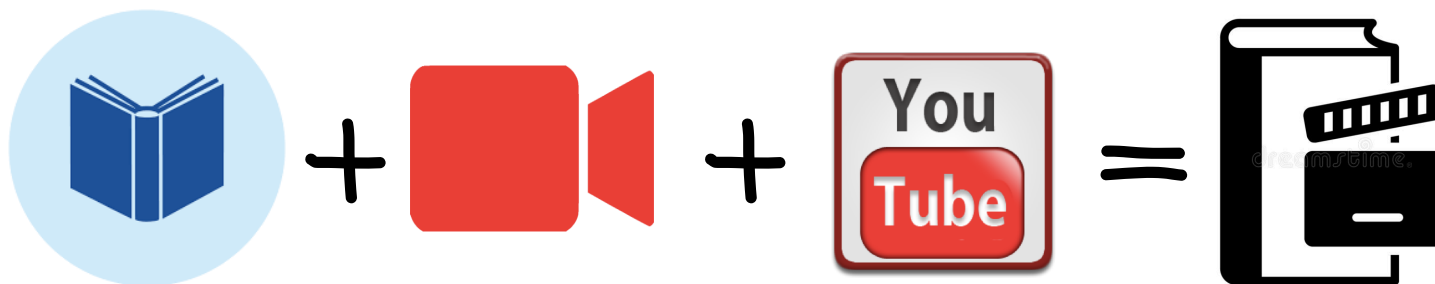
Libro, poema, creación propias, etc.

CREAR a través de...

Teléfono móvil / Tableta digital / Ordenador de mesa o portátil.

DÒNDE ALOJAR EL CONTENIDO. Creaciones de "Play list"...

Canal de cuentos YouTube.



HISTORIAS DIGITALIZADAS

SELECCIONAR QUÈ DIGITALIZAR...

Libro, poema, creación propias, etc.

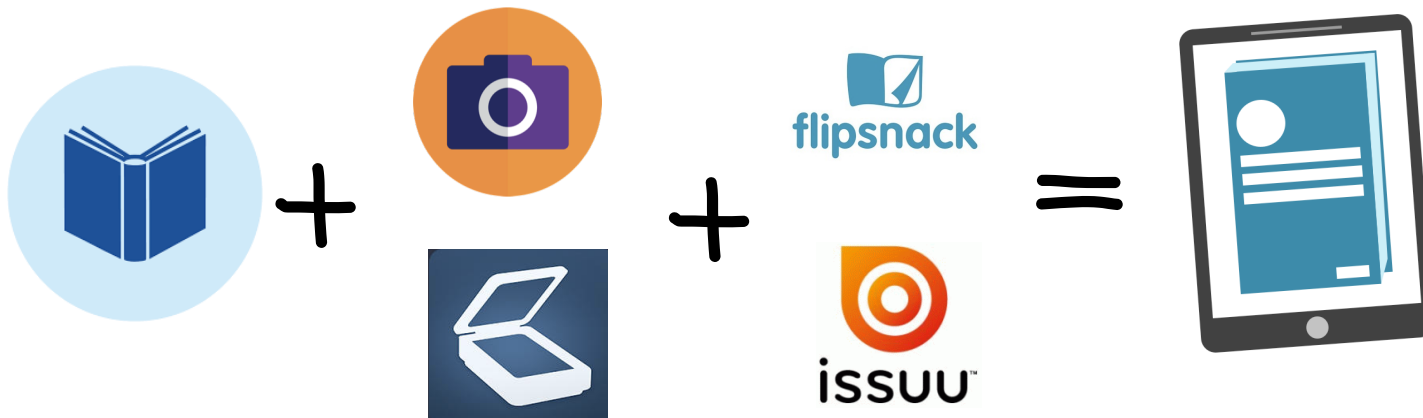
FOTOGRAFIAR / ESCANEAR a través de...

Teléfono móvil / Tableta digital

TRATAR LAS IMÀGENES (opcional) a través de programas o aplicaciones específicas para ello. Si se quiere. **[Bg Remove](#)

ALOJAR EL CONTENIDO CREADO en...

Issu o Slideshare.



JUEGO DIGITAL

Creaciones analógicas traspasadas al formato digital.



[CONOCE A JAVIER RUESCAS](#)

SENCILLAS: Marque 14 signos por bloque (mínimo 2) en la zona de PRONÓSTICOS.

MÚLTIPLES: Marque los pronósticos sólo en bloque 1 y el número de Dobles y Triples en la zona de COMBINACIONES.

1.ª Liga BBVA / 2.ª Liga Adelante

JORNADA: 1.ª

FECHA: 19-8-12

	P R O N Ó S T I C O S																				
Jorge el Curioso - Peppa Pig 1	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Pocahontas - Alicia en el País de la maravillas 2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Rapunzel - Campanilla 3	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Olivia, la cerdita - Pocoyó 4	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Maisy - Babar, el elefante 5	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
El niño con el pijama de rayas - Wonder 6	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Matilda - Celia 7	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Capitán América - Robocop 8	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Harry Potter - Geronimo Stilton 9	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Peter Pan - Shreck 10	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Sherlock Holmes - Inspector Gadget 11	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Manolito gafotas - El Pequeño Nicolás 12	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Drácula - Freddy Krueger 13	X	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2
Superman - Lucky Luke 14	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2	1	X	2

COMBINACIONES

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	↑ TRIPLES
11	
12	
13	
14	↑ DOBLES

BIEN MAL

PLENO AL 15: Heidi - Mafalda

1 X 2

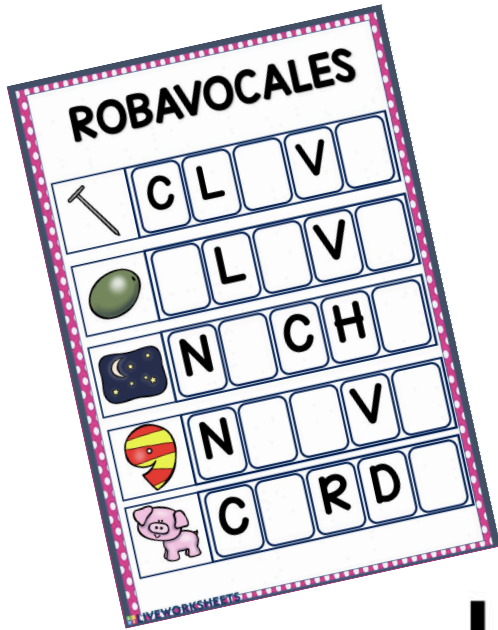
BLOQUES →

1 2 3 4 5 6 7 8

1. **Jorge el curioso** Hans Reyersbach y Margret Waldstein (1983)
– **Peppa Pig** Neville Astley y Mark Baker. Fue estrenada el 31 de mayo de 2004 en el canal británico Channel 5
2. **Pocahontas** hay libros y obras de arte en los cuales se han basado para crear la película – **Alicia en el País de las Maravillas** Lewis Carroll, 1985
3. **Rapuncell** es un cuento de hadas de la colección de los Hermanos Grimm, 1812– **Campanilla** Obra de teatro J.M. Barrie novelista y dramaturgo británico.
4. **Olivia la cerdita** Ian Falconer – **Pocoyó Dibujos creado por VV.AA para RTVE**
5. **Maisy** Lucy Cousins – **Babar, el elefante** Jean de Brunhoff en formato de álbum ilustrado
6. **El niño con el pijama de raya** John Boyne, 2006 - **Wonder** Raquel Palacio, 2012
7. **Matilda** Roald Dahl, 1988 – **Celia** Elena Fortún, 1939
8. **Capitán América** Marvel Comics, 1941 – **Robocop** cine
9. **Harry Potter** J. K. Rowling – **Gerónimo Stilton** Elisabetta Dami
10. **Peter Pan** escritor escocés James Matthew Barrie, 1904 – **Shereck** *Shrek!* (1990) del estadounidense William Steig
11. **Sherlock Holmes** Sir Arthur Conan Doyle, 1887– **Inspector Gadget** dibujos animados para televisión producida por DiC Entertainment y Boulder Media,
12. **Manolito Gafotas** Elvira Linso – **El pequeño Nicolás** René Goscinny, creador de personajes como Astérix
13. **Drácula** Bram Stoker, 1897– **Freddy Krueger serie de TV + cine**
14. **Superman** estadounidense Jerry Siegel y el artista canadiense Joe Shuster, 1938 – **Lucky Luke** seri de TV
15. **Heidi** Johanna Spyri, 1880 – **Mafalda** Quino

FICHAS INTERACTIVAS

Web para crear y usar fichas ya realizadas interactivas.



LIVEWORKSHEETS

HORARIO ESCOLAR

LECTURA + TIC

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
LENGUAJES COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	PLÀSTICA	CIENCIAS DE LA NATURALEZA	EDUCACIÓN FÍSICA
MÀTEMÀTICAS	LENGUA Y LITERATURA	CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	MÚSICA	INGLÈS

COMPLEMENTAR LECTURAS Y ÁREAS CURRICULARES con plataformas educativas

HAPPY LEARNING



Plataforma audiovisual educativa con vídeos y juegos en español, inglés y catalán para niños y niñas de 6 a 12 años, donde encontrar información sobre ciencias, historia, matemáticas... Tiene también canal de YouTube en el que se pueden encontrar todos estos vídeos. Un nuevo método educativo adaptado a los nuevos soportes digitales.

CRISTIC



Web con más de 500 juegos educativos gratuitos que están organizados por cursos (de 3 a 12 años). Además, el usuario puede ordenar los juegos según cuatro criterios: título, fecha, puntuación y valoración. Cuenta, además, con un blog destinado a docentes en el que reúne multitud de recursos e información.



BRAIN POP ESPAÑOL (pago/gratuita)

BrainPop es una **web y app educativa** con más de 1.000 películas animadas cortas para niños de entre 6 y 17 años, junto con cuestionarios y materiales sobre ciencias, inglés, matemáticas, música, entre otros. **BrainPop está disponible por suscripción**, pero tiene contenido gratuito. Se puede acceder a ella a través de un ordenador, móvil o Tablet.

SMILE AND LEARN

Plataforma que ofrece múltiples recursos. Desde una biblioteca inteligente con cuentos online, hasta recursos para niñas y niños entre 3 y 12 años. Se puede acceder desde la web o también descargar la aplicación móvil. ¡La suscripción durante el primer mes es gratuita! Después, 4,99€ /mes o 35€/año.





BIBLIOGRAFÍA LEER CON TIC

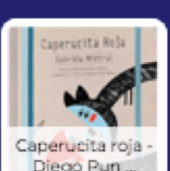
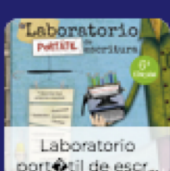
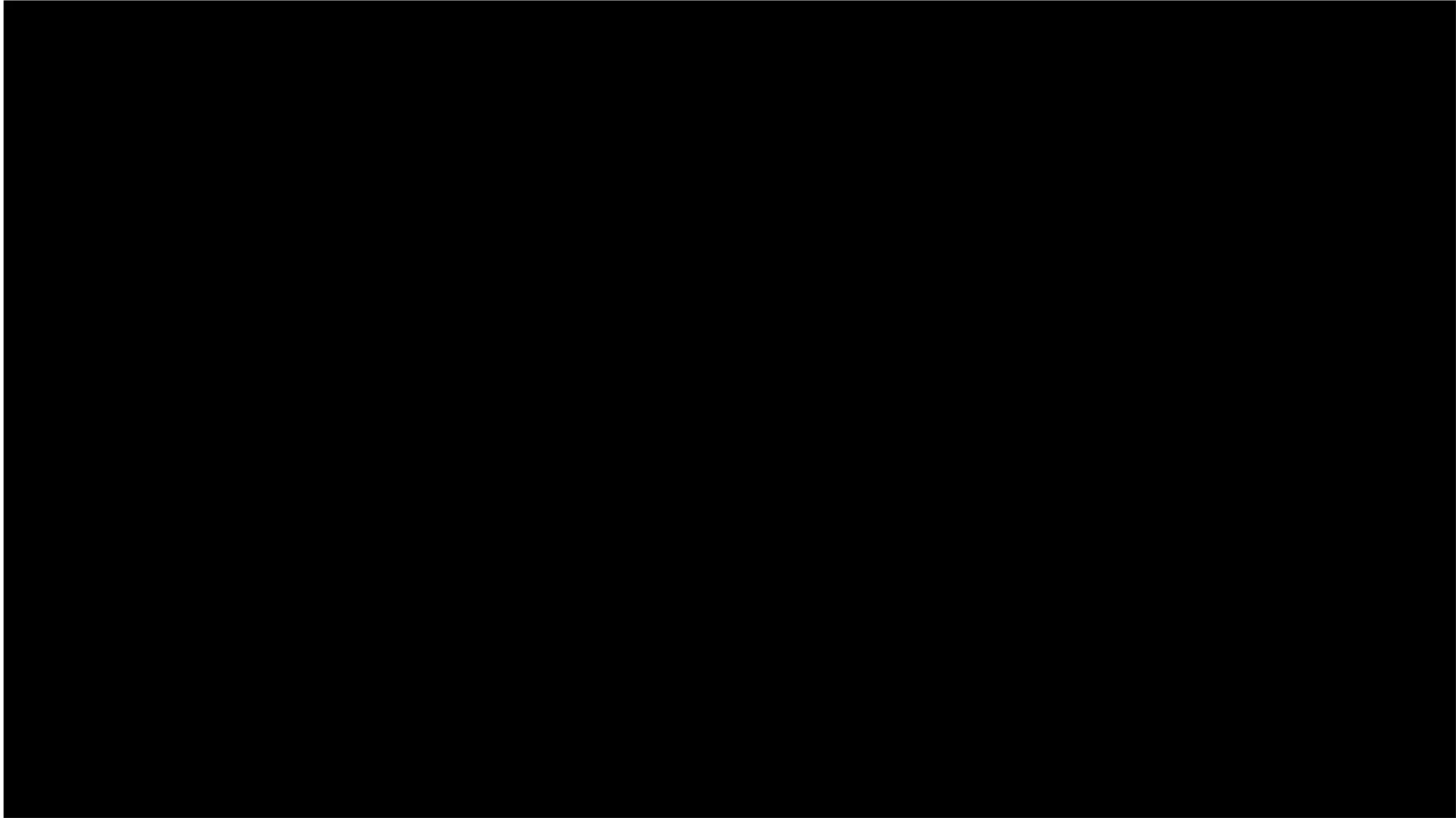


TABLA PERIÓDICA LEER CON TIC DE APPS, WEBS Y RECURSOS PARA CONTAR, CREAR Y COMPARTIR

 Recomendadores de libros y apps		 Redes Sociales con perfiles de interés -lectura y TIC-		 Gestores de contenido			
 Apps, herramientas y recursos webs para crear		 Apps que complementan áreas curriculares		 Plataformas educativas			
 Apps (IOS/Android) para crear		 Libros del papel a la app					
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							
							

Goodnight iPad



¡ESTÁS ACABADO LIBRO!
ERES TECNOLOGÍA DEL PASADO



YA NADIE TE NECESITA,
CONMIGO LES BASTA Y LES SOBRA



PUEDO DESTRUIRTE CON SÓLO ESTE
TONTO ENCENDEDOR MIRA...



¡CLICK!





¡GRACIAS!

Contacto:
Soraya Hg.
unpuntocuriosoaragon@gmail.com
659 45 57 55