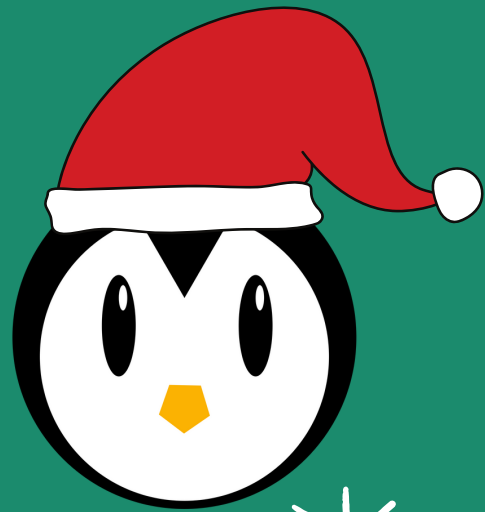


POLO NADAL...
PINGÜI RECOMENDA
LIBROS E XOGOS PARA
PASALO XENIAL!



Biblioteca CEIP VICENTE OTERO VALCÁRCEL

Bibliotecas
escolares
de Galicia



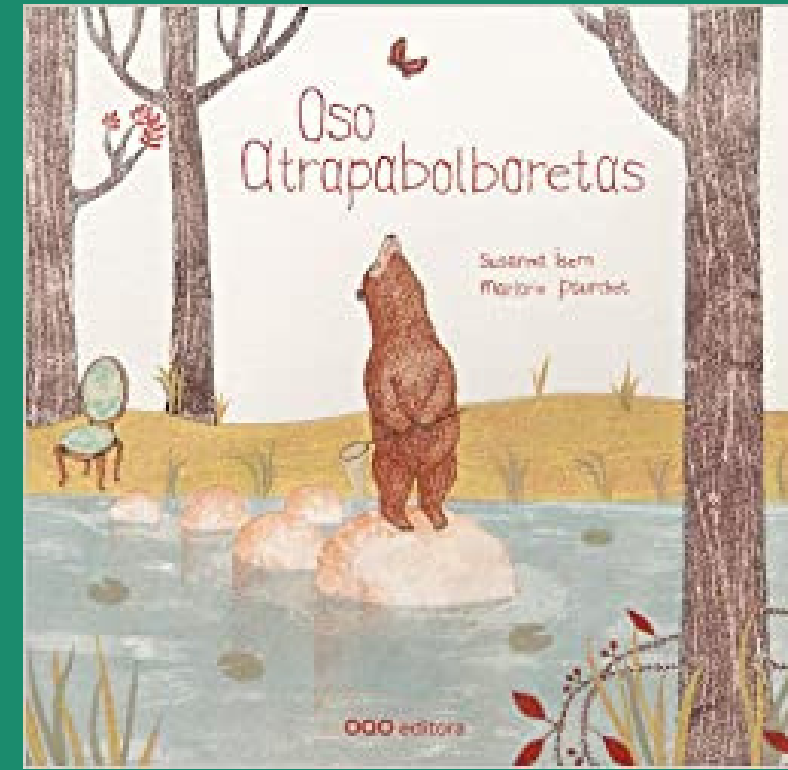
Ed. Infantil - PRELECTORES



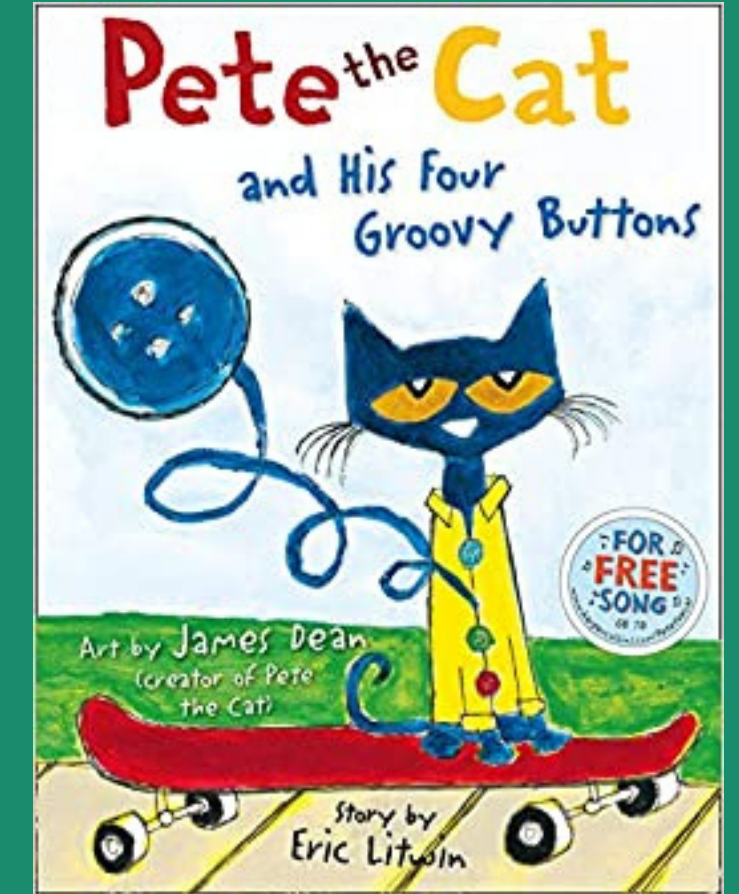
O PARAUGAS DE CEBRA. Hernández castellano, David. ED. Nubeocho. Ceبرا abre o seu paraugas de cores. Invita a Gacela, Hipo e Lebre . E León? Habará sitio para todos?



EL LIBRO QUE KIBO ESCRIBIÓ. Mariana Ruiz Johnson. Ed. Takatuka. O diario de Kibo levará a calor da sabana ata o Polo Norte. Un libro para potenciar o gusto pola lectura.



OSO ATRAPABOLBARETAS. Susana Isern. OQO Editora. Un libro sobre a bondade e a amizade



PETE THE CAT AND HIS FOUR GROOVY BUTTONS. Eric Litwin. Un libro para disfrutar contando e cantando co gato Pete.



"3 LITTLE PIGS" (Goula) Xogo cooperativo para traballar cores, atención, a espera de quendas... e salvar aos 3 porquiños do lobo.



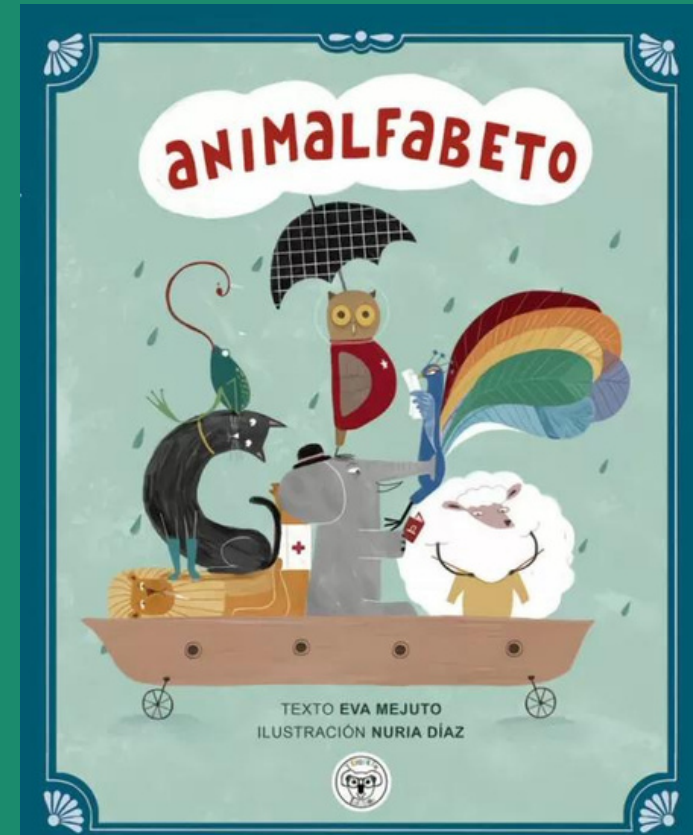
"EL MONSTRUO DE LOS CALCETINES" (Haba) Xogo para traballar a atención.



1º e 2º - PRIMEIROS LECTORES



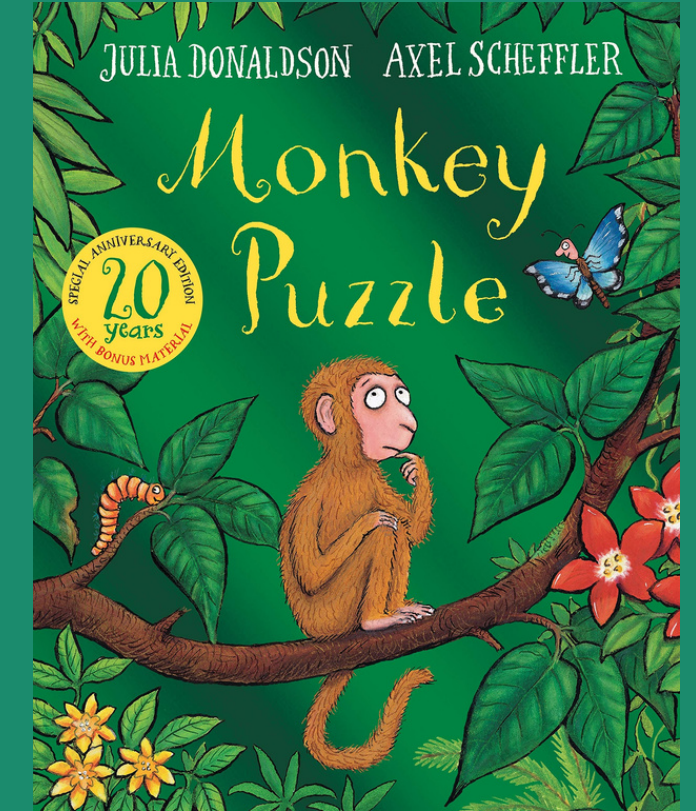
UN LOBO DE CONTO. Susana Peix. Ed. Cumio. O pequeno lobeto ficaba na cova escoitando as historias da súa nai. Os seus irmáns pensaban que perdía o tempo ata que lobeto lles deu unha lección.



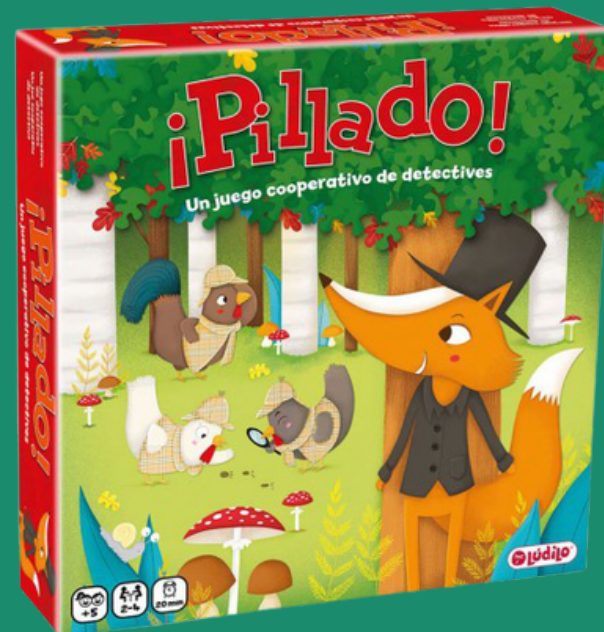
ANIMALFABETO. Eva Mejuto. Ed. Triqueta Verde. Alfabeto poético co que descubrir as letras a través de diferentes bechos.



EN BUSCA DEL REGALO DE CUMPLEAÑOS. Penélope Strudel. Ed. Bruño. Libro-xogo para descifrar pistas, descubrir mensaxes, percorrer labirintos...



MONKEY PUZZLE. Julia Donaldson. Pequeno mono non atopa a súa mamá, a bolboreta vaino axudar, pero non é tan doado...



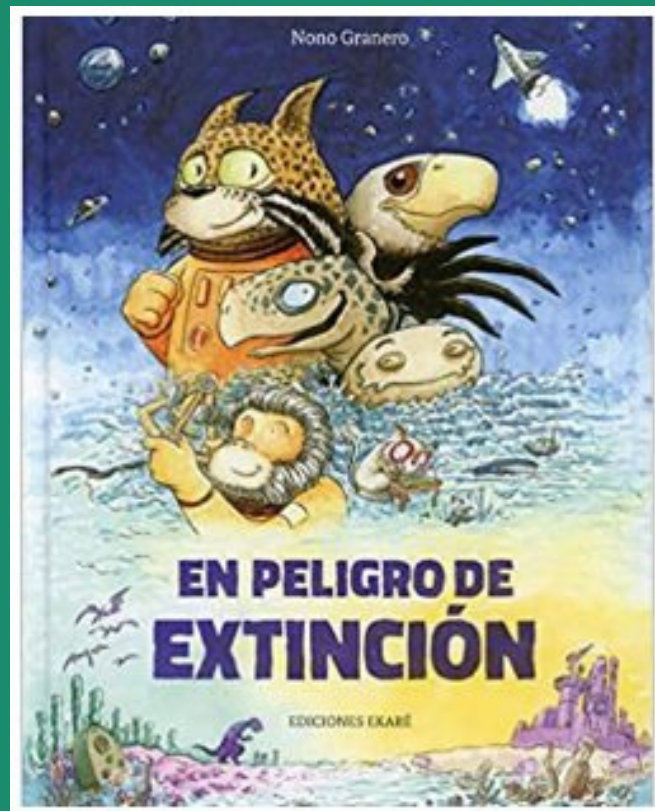
¡PILLADO! Xogo cooperativo para xogar en familia e atopar entre todos ao ladrón.



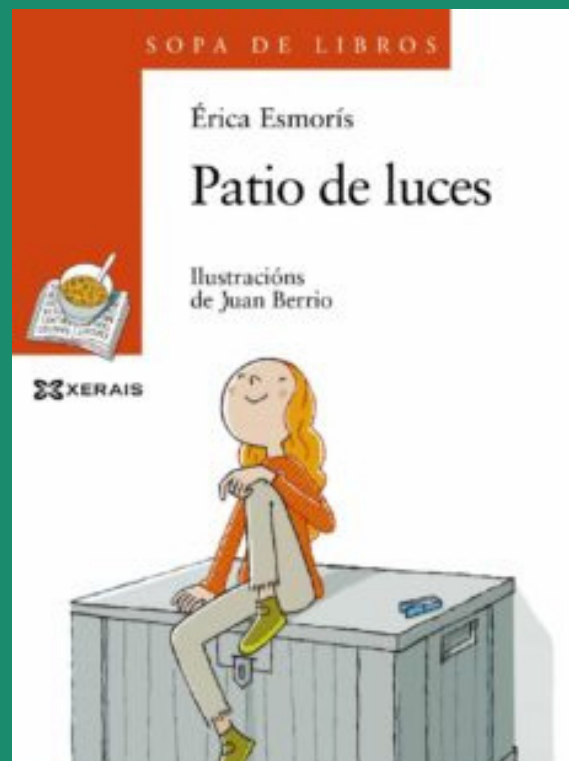
TIC TAC BOOM JUNIOR. Xogo para traballar as familias de palabras, a categorización semántica e o léxico en xeral, con cartas e unha bomba que mide o tempo.



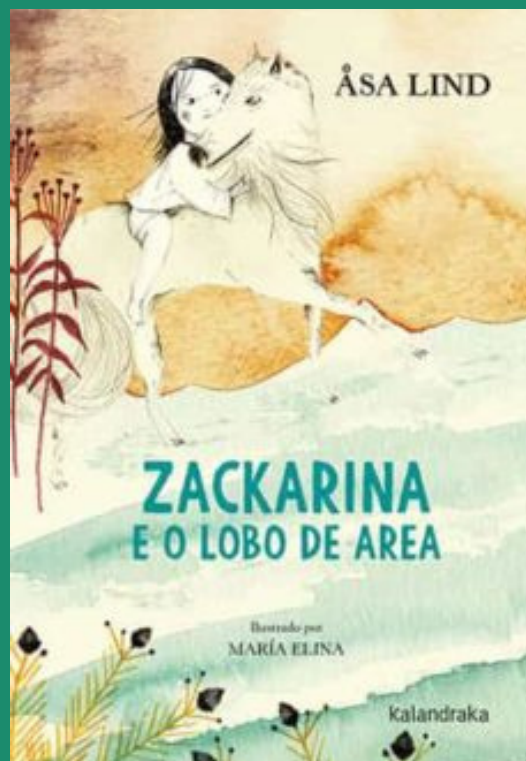
3º e 4º - LECTORES AUTÓNOMOS



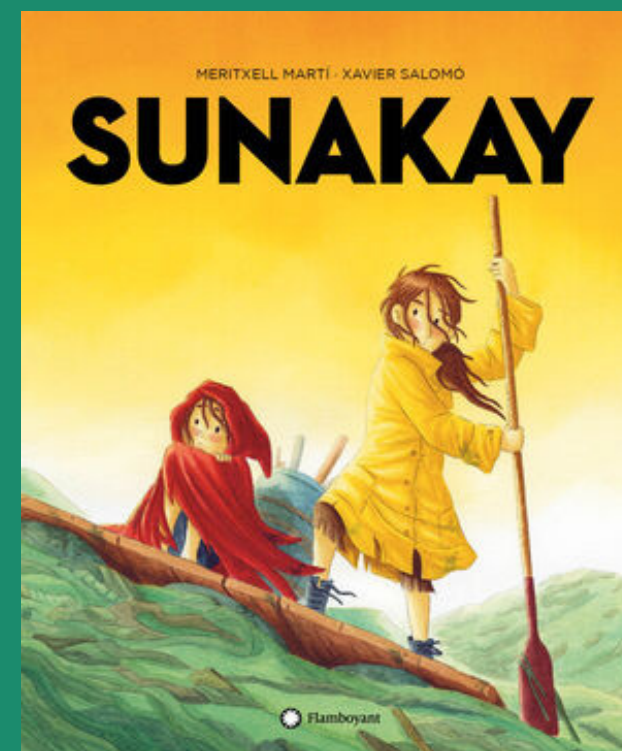
EN PELIGRO DE EXTINCIÓN. Nono Granero. Ediciones Ekaré. Varios animais seguen a Facundo, un lince ibérico, na procura dun mundo lonxe dos humanos.



PATIO DE LUCES. Érica Esmoris. Ed. Xerais. A historia de Lea, ensínanos que as cousas non son o que parecen



ZACKARINA E O LOBO DE AREA. Asa Lind. Kalandraka. Zackarina e as súas enxeñosas aventuras.



SUNAKAY. Meritxell Martí, Xavier Salomó. Ed. Flamboyant. Dúas irmás sobreviven nunha illa de plástico, no medio dun mar sen rastro de vida submariña.



STICK MAN. Julia Donaldson. Scholastic. A aventura dun monicreque de pau para voltar a casa coa súa familia



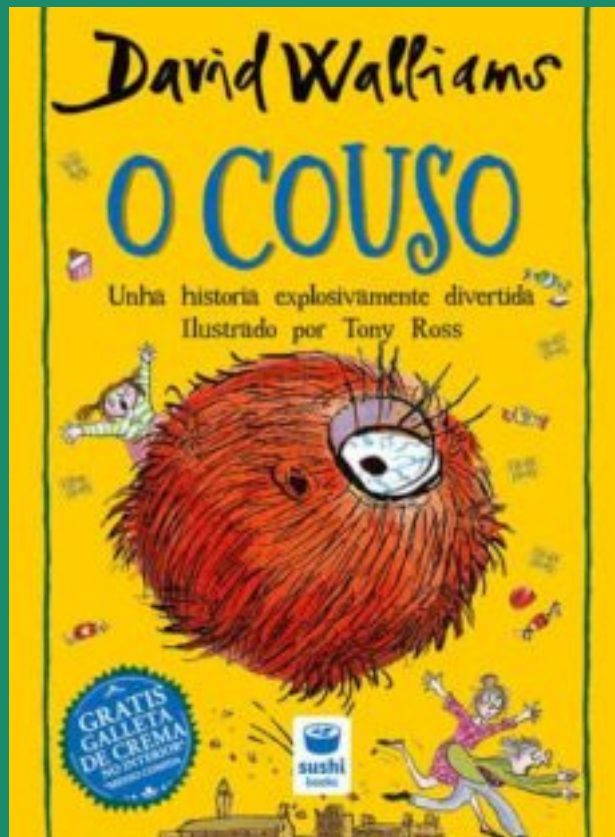
TACO GATO CAGRA QUESO PIZZA: xogo de cartas para traballar a concentración, denominación e habilidade para ser o primeiro en desfacerse das cartas



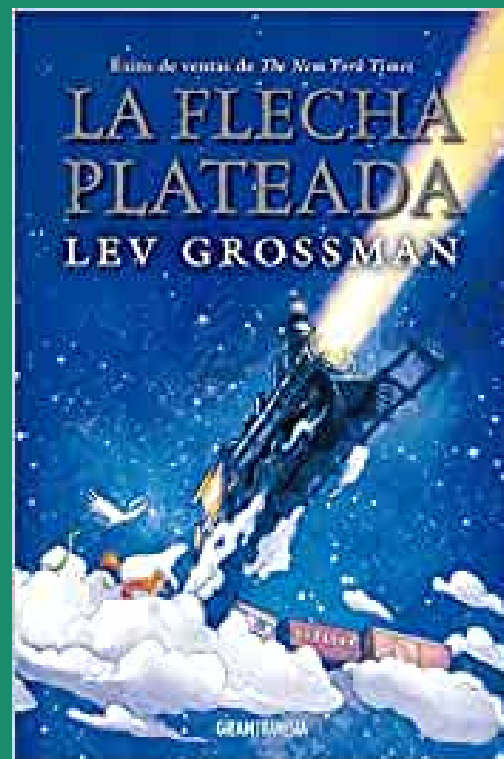
BATALLA DE GENIOS. Xogo en parellas para traballar a planificación, a atención e a visión espacial.



5º e 6º LECTORES EXPERTOS ✨



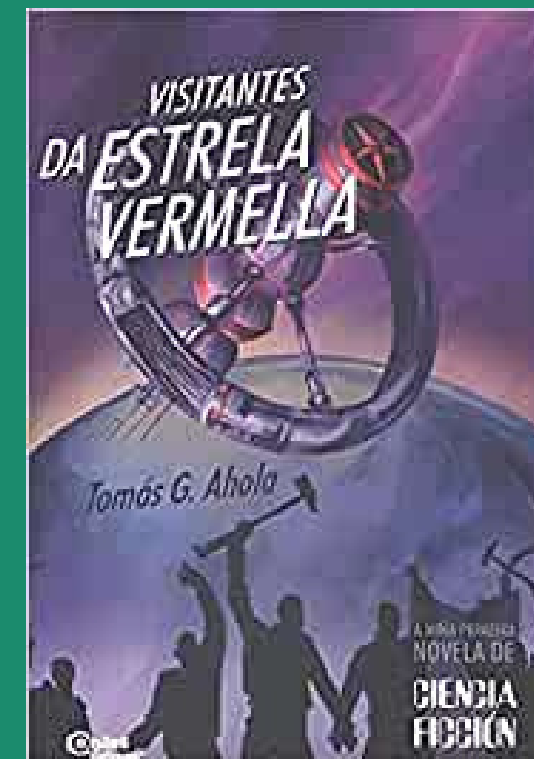
O COUSO. David Walliams. SUSHI BOOKS. Myrthe quere un couso e os seus pais sempre lle dan o que ela quere. Así que, tras consultar a Monstropedia, adentraranse na selva mais escura para atopalo.



LA FLECHA PLATEADA, Lev Grossman, ed. Gran Travesía. Unha divertida e orixinal aventura sobre Kate e a locomotra de vapor que lle regala o seu tío.



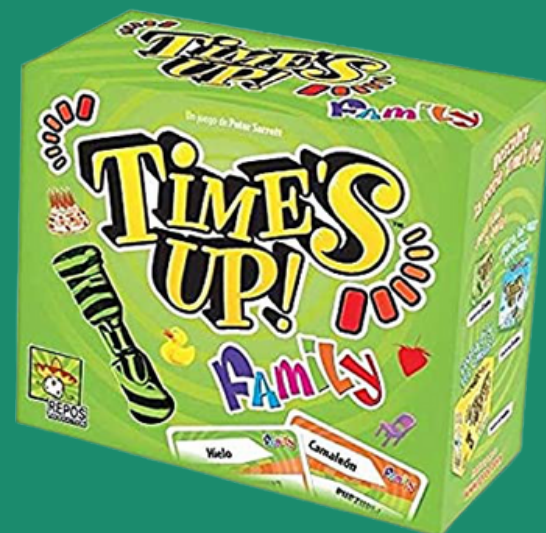
MINIMORTOS. CRIANDO MALVAS. Leticia Costas. Ed. Xerais. Petunio está preocupado porque as flores da súa cabeza non medran... pide axuda e de súpeto as flores medran descontroladas!



VISITANTES DA ESTRELA VERMELLA Tomás G. Ahola.. Ed. Contos Estraños.. Novela de ciencia ficción.



SIRA E O ROBOT. ADVENTURES ON TITAN. Mark Wiersma, Miguel Mosqueira Fociños. Ed. Xerais. Galicia, 2050. O inglés lingua oficial co galego. Os humanos compórtanse como robots e os robots posúen o don da música. Sira, unha nena de 10 anos moi imaxinativa, non atopa o seu lugar. Viaxará a Titán e descubrirá un mundo novo.



TIME'S UP! FAMILY. Xogo para traballar a organización do pensamento verbal, palabras claves e mímica



JUNGLE SPEED. Xogo para traballar atención, axilidade e procesamento visual a través de figuras xeométricas.



ROBÓTICA E PROGRAMACIÓN

Ed Infantil: BEE BOT



Esquerda, dereita, adiante, atrás, 1,2,3...
Linguaxe direccional, xiros, lateralidade e outros conceptos espaciais básicos.

1º E 2º PRIMARIA: ROBOT MIND



ROBOT MIND DESIGNER: Consta dun taboleiro para executar as ordes do robot, así como a posibilidade de ser creativos empregando rotuladores e crear debuxos. Aritmética, xeometría e creatividade!

3º E 4º PRIMARIA:

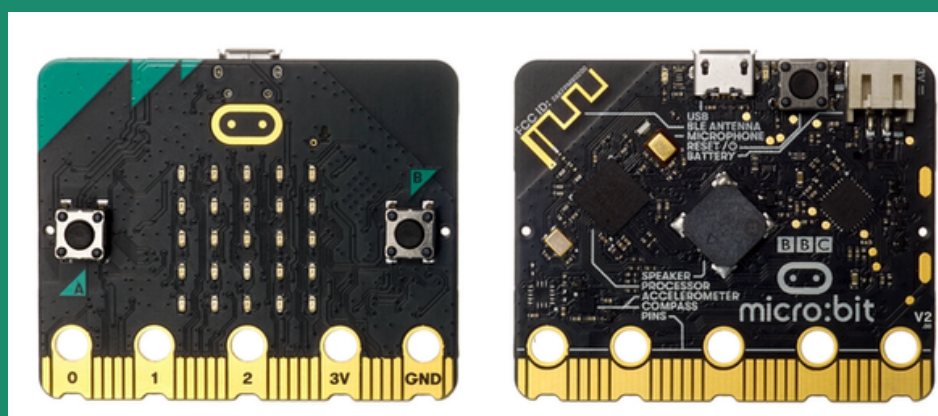


CROC AND PLAY: Emprega a placa como un mando e introdúctete no mundo dos circuítos. Dende crear un instrumento interactivo, xogos con Scratch, ... Programable con Scratch. Infinitas posibilidades!

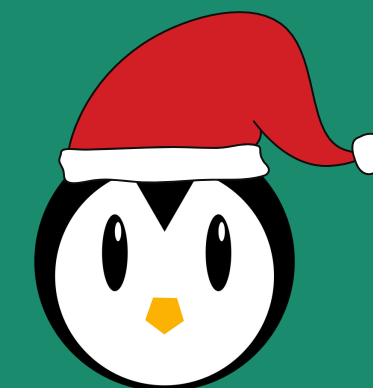


5º E 6º PRIMARIA: MICRO BIT VD, MBOT V2

MICRO BIT V2: pequena tarxeta programable con grandes posibilidades STEAM. A nova micro bit v2 incorpora micrófono, altavoz, sensor táctil e un procesador máis potente! Programa en makecode e descarga o código na tarxeta.



MBOT V2: robot educativo programable en MBlock (software instalado no equipamento Edixgal). Con diferentes sensores, o que posibilita a creación e deseño de multitude de actividades.





FELICES FESTAS E BOAS LECTURAS!

Equipo Biblioteca CEIP Vicente Otero Valcárcel
Carral, Nadal 2021

