

# Juegos de Lectura

LECTURA EFICAZ



# Juegos de Lectura

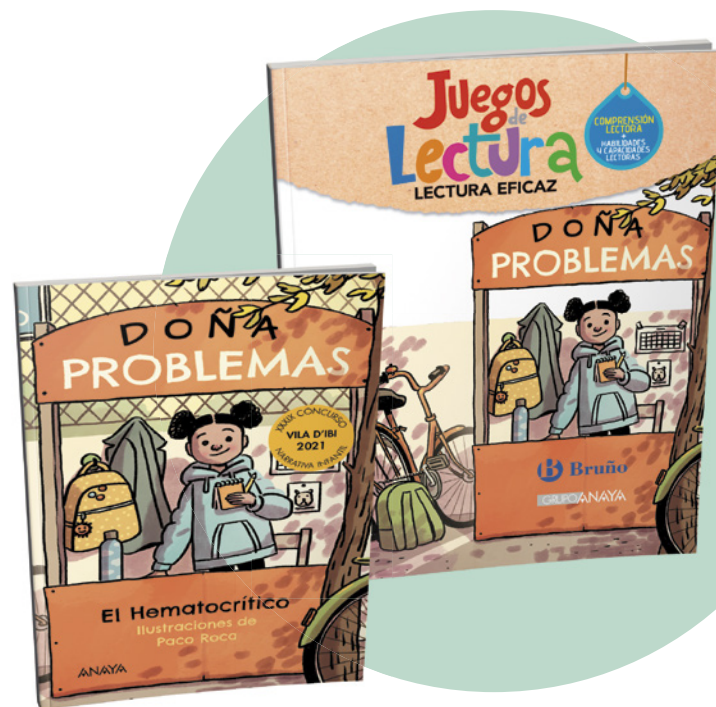
## LECTURA EFICAZ

Una respuesta  
al **FOMENTO**  
DE LA LECTURA  
EN LAS AULAS  
y al desarrollo de las  
**COMPETENCIAS**  
LECTORAS

El camino  
para aumentar la  
**COMPRESIÓN**  
LECTORA DEL  
ALUMNADO

La estrategia  
para  
**DESARROLLAR**  
HABILIDADES  
Y CAPACIDADES  
LECTORAS

Cada LIBRO DE **LECTURA** se trabaja de forma lúdica y sistemática con su JUEGO DE **LECTURA**.



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-698-8596-3  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3564-3

A PARTIR  
DE  
8 AÑOS



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-696-6834-4  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3565-0



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-698-0895-5  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3557-5



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-698-9158-2  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3558-2



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-698-9092-9  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3555-1

A PARTIR  
DE  
10 AÑOS



Libro de lectura  
ISBN: 978-84-678-6410-6  
Juego de **LECTURA**  
ISBN: 978-84-696-3556-8

# COMPONENTES DEL PROYECTO

## Juegos de Lectura

- Libros de **LECTURA** de temáticas diversas y atractivas para el estudiante.
- Juegos de **LECTURA** con actividades lúdicas diseñadas para trabajar la fluidez y la comprensión lectora.
- Zona privada del docente, con recursos para ayudarlo en su labor diaria.

### LIBROS DE LECTURA

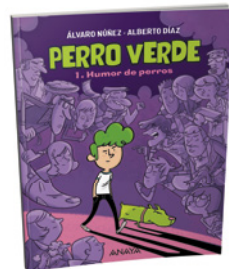


#### Doña Problemas, de El Hematocrito

- ★ A Carlota no hay problema que se le resista..., por eso la llaman Doña Problemas. Ahora se enfrenta al abusón del colegio y, lo que es peor, a la tristeza de un abuelo. ¿Podrá resolver esto también?
- ★ XXXIX Concurso de Narrativa Infantil Vila d'Ibi, 2021.

#### El robo del diamante, de Elvira Menéndez

- ★ Tres ladrones muy torpes y una rica aristócrata quieren recuperar el diamante que se ha tragado el mono Copito. Su intención es abrirle la tripa... ¡Pero tienen que enfrentarse a una clase entera de niños que lo defienden!
- ★ Elvira Menéndez es autora de *La máquina maravillosa* y *Ese no es mi zoo*, que han superado las 30 ediciones.



#### Perro verde 1. Humor de perros, de Álvaro Núñez y Alberto Díaz

- ★ Un niño que piensa como un perro y un perro que habla, ¿qué puede salir mal? Una historia humorística que promueve respeto a las diferencias.
- ★ Los autores forman parte del equipo de *Lechuza detective*.

#### Prohibido leer a Lewis Carroll, de Diego Arboleda y Raúl Sagospe

- ★ Una institutriz con tendencia al desastre acepta educar a una niña, pero... ¡no puede mencionar nada relacionado con Alicia en el País de las Maravillas!
- ★ Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil, 2014. Premio Lazarillo de Creación Literaria, 2012. Premio Fundación Cuatrogatos, 2014. Selección *White Ravens*, 2014. Lista de Honor CLIJ (Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil), 2014.

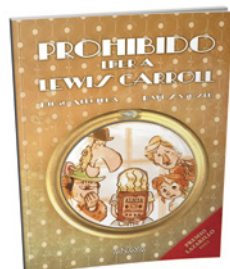


#### Escarlatina, la cocinera cadáver, de Leticia Costas

- ★ Una cocinera del siglo XIX y un aprendiz de chef viven una aventura con mucho humor negro en el inframundo.
- ★ Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2015. Premio Merlín de Literatura Infantil 2014. Libro recomendado por la Fundación Cuatrogatos, 2016.

#### La biblioteca secreta, de Ana Alonso

- ★ Laura quiere cumplir el deseo de su abuelo: devolver a su legítimo dueño unos libros muy valiosos robados durante la Segunda Guerra Mundial.
- ★ La autora, Ana Alonso, es responsable de la colección Pizca de Sal, una de las más vendidas de Anaya Infantil y Juvenil.



### JUEGOS DE LECTURA

Los Juegos de **LECTURA** son cuadernos con actividades variadas, lúdicas, motivadoras, individuales y colectivas, pensadas para que el alumnado:

- Aumente su **comprensión lectora**.
- Desarrolle sus **capacidades y habilidades lectoras**: la habilidad visual, la memoria, la correcta construcción gramatical, el conocimiento de las palabras, la lógica, la lectura en voz alta...
- Adquiera el **gusto por la lectura**.

Estos cuadernos permiten un aprendizaje progresivo, sistematizado y lúdico.

Son adecuados para todo tipo de alumnado y de sencilla utilización en el aula.

#### ¿CÓMO SON LOS JUEGOS DE LECTURA?

Los cuadernos comienzan con un juego cuya finalidad es que el alumnado:

- Identifique el trabajo que va a desarrollar en cada actividad.
- Adquiera motivación sobre la historia antes de leerla.



**¿A QUÉ JUGAMOS?**

¿Qué necesitas?  
 → Fichas de color para cada jugador.  
 → Un dado.

¿ME GUSTA LEER!

**1** ¿Quiénes protagonizan la historia?

**2** ¿Cuántos años tiene Román?

**3** ¿Qué regalo pide Román?

**4** ¿Qué quiere ser Román de mayor?

**5** ¿Cómo se llama el jefe del inframundo?

**Las reglas del juego**

**1** Lee el texto y observa atentamente la cubierta y la contracubierta de vuestro libro *Escarlatina. La cocinera cadáver*.

**2** Lee estas pistas para saber cómo va a mejorar vuestra lectura.

LEO Y COMPRENDO	LEO Y PIENSO	ENTRENDO MI MEMORIA
LEO A MI ALREDEDOR	LEO EN VOZ ALTA	ESCUCHO Y COMPRENDO
→ Comprenderé todo tipo de textos. → Organizaré mis ideas. → Leeré mejor en voz alta.	→ Aprenderé el significado de las palabras y cómo emplearlas.	→ Reforzaré mi memoria visual.
	ENTRENDO MI VISTA	COMPRENDO Y ESCUCHO
	→ Sabré concentrarme mejor.	→ Comprenderé mejor las lecturas que escucho.

**3** Tapad las pistas con una hoja de papel.

**4** Organizaos en grupos de 3 o 4 participantes. Uno de vosotros arbitrará el juego y dirá si las respuestas son válidas.

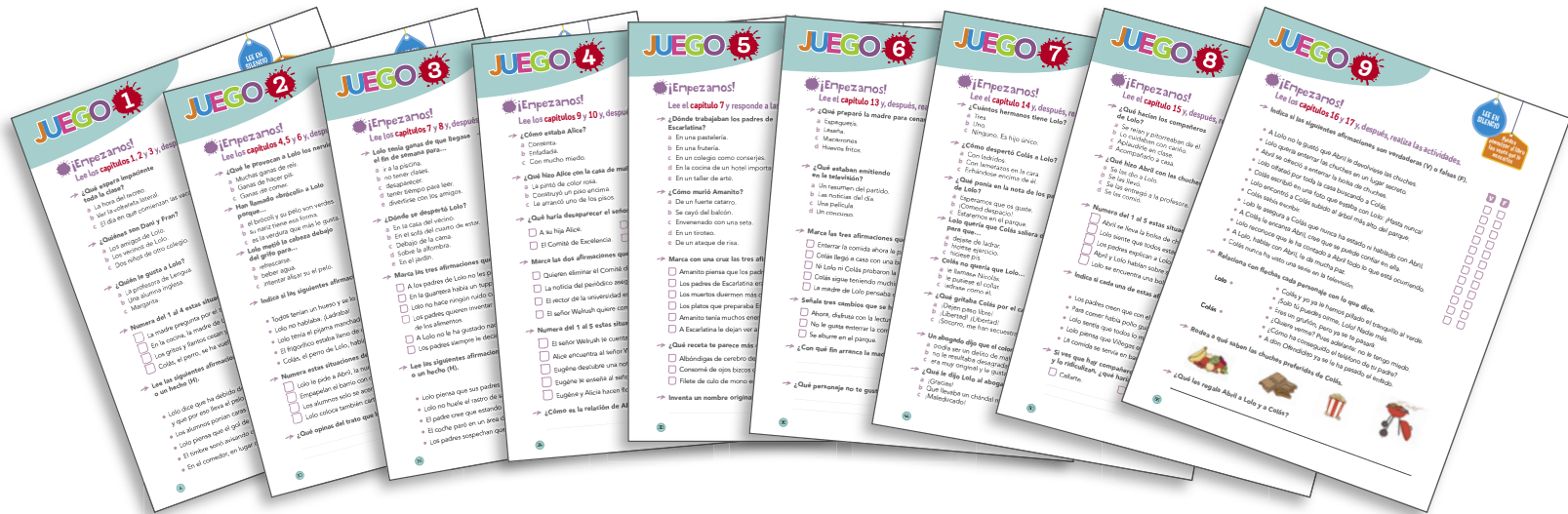
**5** El primer jugador tira el dado y avanza las casillas que indique (puede iniciar el juego el participante que saque el número más alto).

**6** Si cae en una casilla vacía, pierde la vez.  
 Si cae en una casilla con círculo de color, tiene que explicar en qué le ayudará este tipo de actividad.  
 Si cae en una casilla numerada, contestará a la pregunta sobre la cubierta y la contracubierta.

**7** Si aciertas, adelantas una casilla.  
 Si fallas, retrocedes dos casillas y pasas el turno a otro jugador.

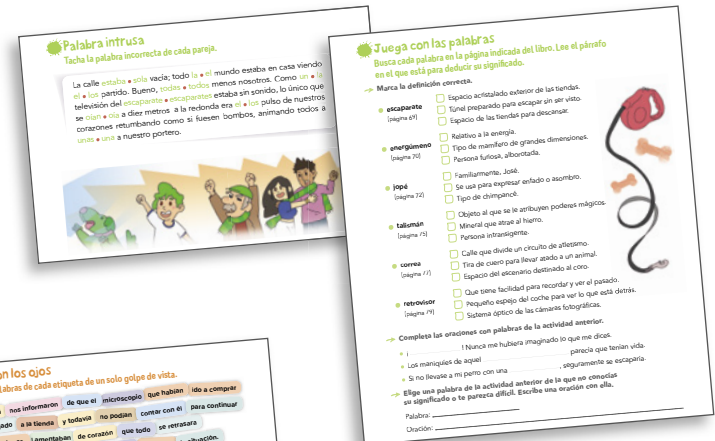
**8** Gana quien llegue primero a la meta.

Las actividades de cada cuaderno se organizan en nueve juegos que trabajan todas las habilidades lectoras.



**CONOZCO LA LENGUA**

El conocimiento de:  
 ✗ El significado de las palabras.  
 ✗ La construcción gramatical.



Cada juego incluye actividades identificadas por colores y organizadas en bloques (es un aprendizaje sistemático) que trabajan:

**LEO Y COMPRENDO**

La comprensión lectora, según el modelo PISA:

- ✗ El acceso y recuperación de la información (comprensión literal del texto).
- ✗ La interpretación del texto.
- ✗ La reflexión sobre el contenido del texto.



**LEO Y PIENSO**

La comprensión lógica:

- ✗ La puesta en práctica de deducciones.

**LEO A MI ALREDEDOR**

La comprensión de textos funcionales, que son aquellos que tienen un objetivo concreto y se encuentran en el entorno del alumnado: una infografía, una receta, un billete de avión, un plano, unas instrucciones...



**ENTRENO MI MEMORIA**

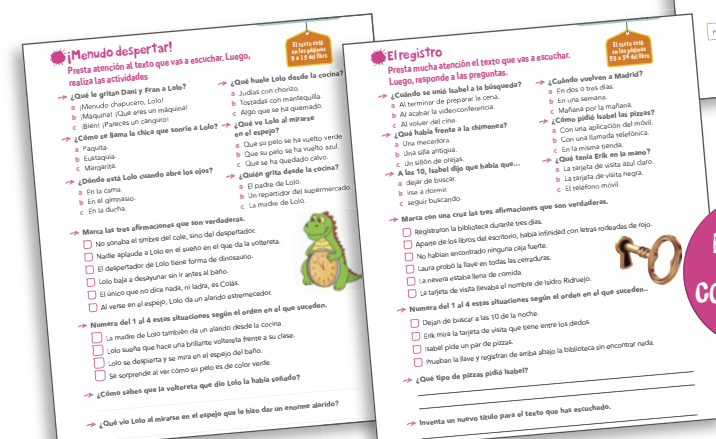
La observación de los detalles y la memoria visual.



AL FINAL DE CADA TRIMESTRE — EN LOS JUEGOS 3, 6 Y 9 — HAY UNA DOBLE PÁGINA, QUE INCLUYE:

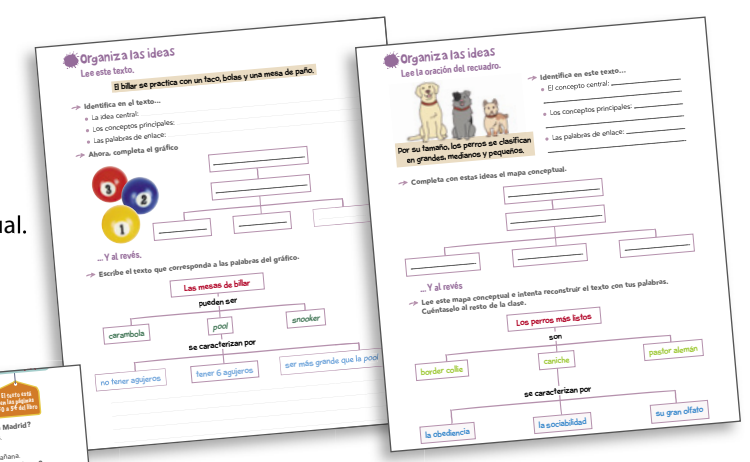
**LEO Y PIENSO**

Actividades de comprensión que trabajan la organización de ideas en un mapa conceptual.



**ESCUCHO Y COMPRENDO**

Actividades que trabajan la capacidad de escucha y la comprensión de un texto oralizado.



## WEB DEL DOCENTE

→ Juegos de escape room.



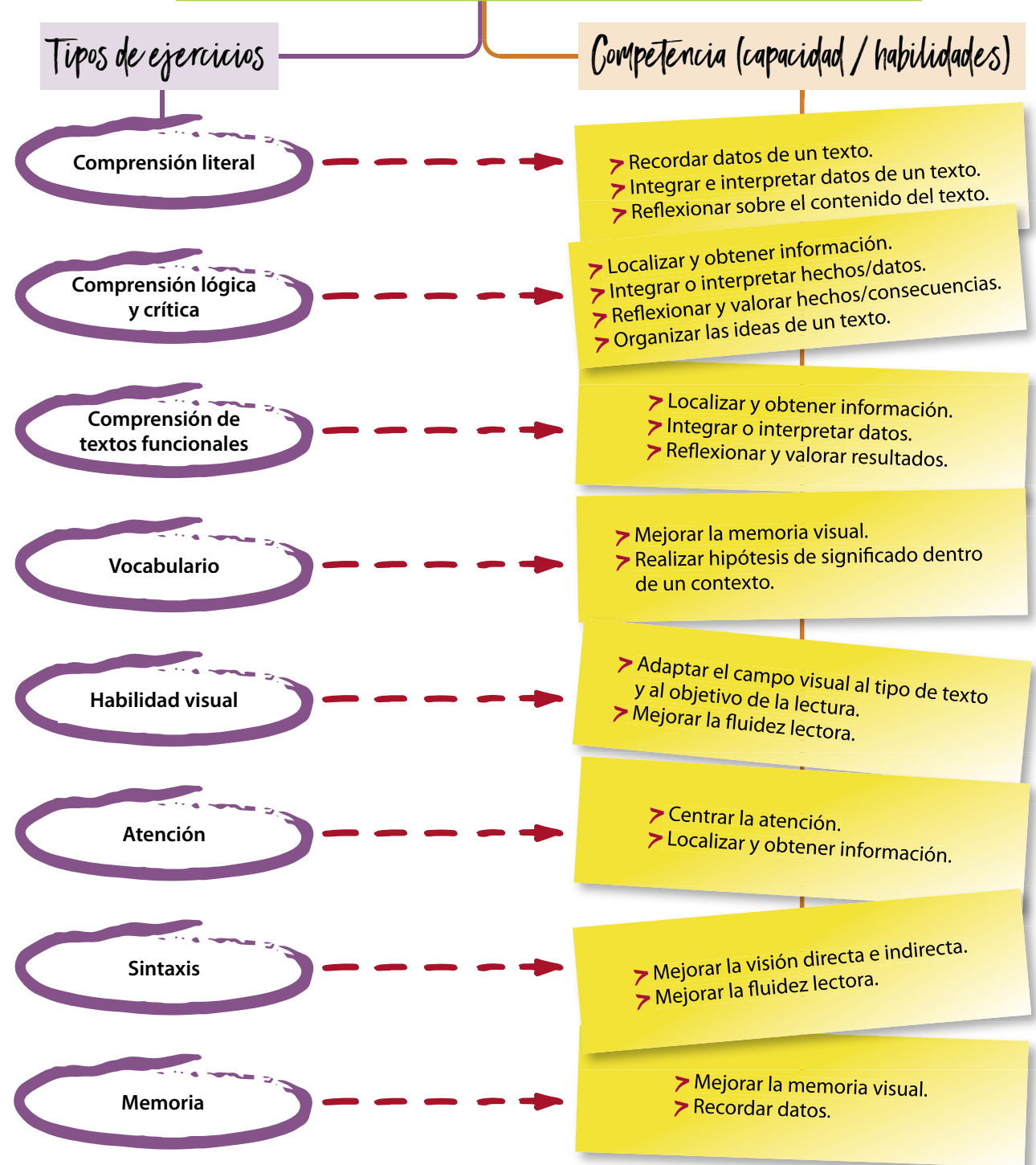
→ Pruebas de evaluación de capacidades y competencias lectoras.



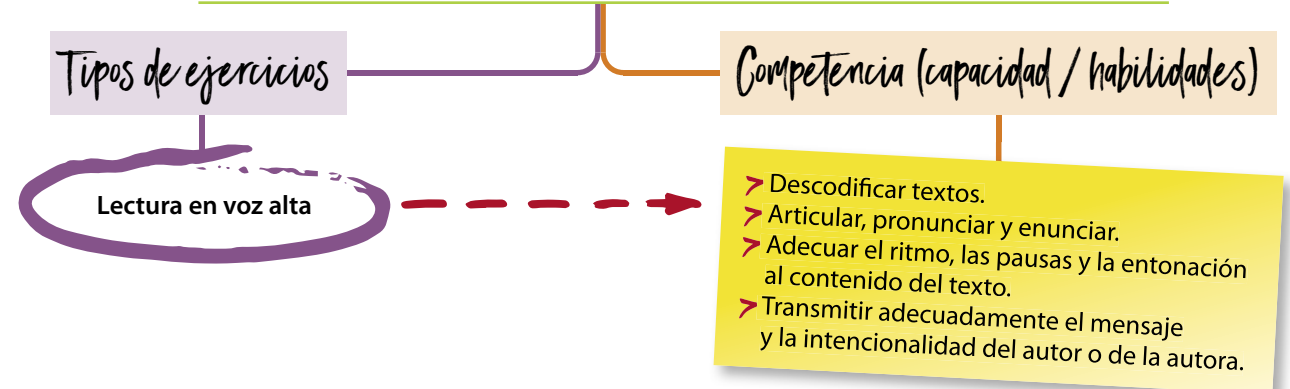
→ Solucionarios.



## TIPOS DE JUEGOS Y COMPETENCIA LECTORA



## TIPOS DE JUEGOS Y COMPETENCIA EXPRESIVA



# ¿TE QUEDA ALGUNA DUDA?

¿Qué son los JUEGOS DE LECTURA?



Son un conjunto de recursos didácticos sistematizados que potencian el desarrollo de todas las capacidades y habilidades necesarias para desarrollar con éxito la **competencia lectora**.



¿Qué capacidades desarrollan estos cuadernos?

¿Qué beneficios obtienen los estudiantes al trabajar con JUEGOS DE LECTURA?



- Incrementan su comprensión lectora.
- Trabajan la fluidez al leer.
- Aumentan su capacidad de recordar lo leído y, por tanto, la posibilidad de establecer relaciones entre el texto y su contexto.
- Etcétera.

Comprensión, fluidez y flexibilidad lectora.



Además y fundamental: Los estudiantes son capaces de aplicar este aprendizaje en la comprensión del resto de materias, lo que redundará en la mejora de sus resultados académicos y en su autoestima.

¿Cuáles son sus características fundamentales?

- Emplear una metodología con un carácter lúdico.
- Su sencillez al aplicarlas en el aula.
- Ser adecuadas a todo el alumnado.
- La continuidad a lo largo de todo el proceso educativo.



¿Cuál es el objetivo fundamental del docente que utiliza JUEGOS DE LECTURA?



Desarrollar la comprensión y la capacitación lectora en la diversidad de su aula.



# TÍTULOS DE Juegos de Lectura EN CATÁLOGO

# PLATAFORMA DE LECTURA LITECA

A través de este QR tendrás acceso a otros Juegos de Lectura en varias lenguas.



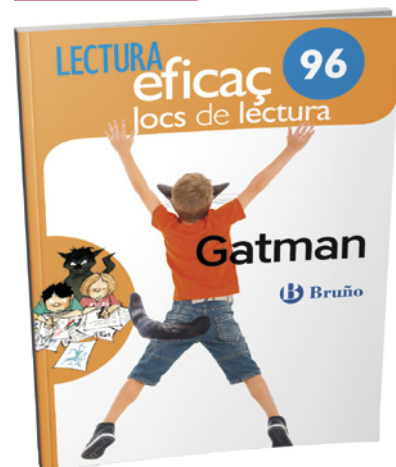
CASTELLANO



CATALÁN



VALENCIANO



GALLEGO



Echa un vistazo entrando en: <https://liteca.es/>



**Beneficios de Liteca para el alumnado**

La comprensión lectora es una competencia fundamental para la adquisición de nuevos conocimientos y para el desarrollo personal. Leer es la clave del éxito escolar.

**La lectura, el regalo que cambiará su vida**

Con Liteca mejorarás:

- Su motivación por la lectura.
- Sus hábitos de lectura.
- Su comprensión lectora.

Y, además:

- Ganarán autonomía.
- Pondrán a prueba su espíritu crítico.
- Se sentirán reconocidos.

Liteca ayudará a los alumnos y alumnas a adquirir conocimientos de literatura y teoría de la narrativa, además de competencias en comunicación, digitales y de escritura creativa.

DESCUBRE NUESTRO MÉTODO

# OTROS MATERIALES DE LECTURA EFICAZ

Recopilación de antologías para trabajar comprensión y capacitación lectora en Educación Primaria.



Recopilación de antologías para trabajar la comprensión y la capacitación lectora en Educación Secundaria Obligatoria.







 Hablamos de educación

Llámanos  
**913 933 933**  
[clientes@grupoanaya.com](mailto:clientes@grupoanaya.com)

