

Educando Mente, Cuerpo y Espíritu



**DIA DEL LIBRO  
ABRIL 2023**



REVISTA BIBLIOVARAS.

**RECREANDO y APRENDIENDO  
EN EL CRA**



Los **ESTUDIANTES** en el **CRA** desarrollan su mente, a través de juegos didácticos y lecturas entretenidas.



## ¿QUÉ ES Y PARA QUÉ SIRVE UNA BIBLIOTECA?

Las bibliotecas son lugares de información, que ofrecen a las personas acceso gratuito a una gran cantidad de información que a menudo no pueden encontrar en ningún otro lugar, ya sea en línea, en forma impresa o en persona.

### MISIÓN DE LA BIBLIOTECA-CRA

“Fomentar el interés por la lectura, información y el conocimiento, a través de espacios creativos de encuentro y aprendizaje para la comunidad escolar”.

Nuestro CRA, tiene como fin principal fomentar la lectura, a través, de diversas estrategias tales como: juegos entretenidos( bingos, rompecabezas con lectura, la pizarra didáctica, juegos de memorice, bachillerato, etc.



## RESEÑA HISTORICA DE LAS BIBLIOTECAS

El origen de la palabra biblioteca se deriva del **griego bibliotheke**, donde **biblio** significa **libro** y **theke** significa **caja**, haciendo referencia al lugar donde se guardan los libros.

Las bibliotecas nacieron en los templos de las ciudades mesopotámicas, para el registro de hechos religiosos, políticos, económicos y administrativa al servicio por una costa para los escribas y sacerdotes.

Los documentos se escribían en escrituras coniformes en tablillas de barro.

En el antiguo Egipto existían las **casa de los libros**, que hacían las veces de archivos para la documentación administrativa y **casas de la vida**, que eran centros de estudios para los escribas.

Pero es en la antigua Grecia donde el libro y las bibliotecas alcanzaron un gran desarrollo.



- **Juegos del Saber:** Estos juegos son creados con material reciclado y cumplen la finalidad de fortalecer la lectura, ya que en cada casillero hay una pregunta. Se lanza el dado y según el número que salga es la cantidad de casilleros que se avanza.



- **Dominó:** es un juego que desarrolla el pensamiento lógico-matemático y refuerza habilidades de motricidad fina.



- **Juego el Gato:** Es un juego que a los alumnos les obliga a pensar, concentrarse y tener rapidez mental.



- **Pizarra Belcrada:** Esta pizarra cumple la función de reforzar la lectoescritura, mediante letras móviles; en esta actividad los estudiantes forman palabras o frases.



- **Reforzando Lectura:** La lectura desarrolla el lenguaje, favorece la realización personal y refuerza la empatía, ayuda a entender la realidad y a comprenderse a uno mismo.



### ADIVINANZAS

- Cuando llueve y sale el sol todos los colores los tengo yo.
- ¿Qué cosa es que cuando se nombra se rompe?
- Blanca por dentro, verde por fuera. Si no sabes, espera

## ¿COMO EL CRA PROMUEVE LA LECTURA EN EL LAV?

- **La biblioteca-Cra:** Promueve la lectoescritura en el recreo del almuerzo, los días martes de las 13:25 a las 14.25 horas, donde se realizan distintas temáticas con el objetivo de “Fomentar la lectura”, ya sea utilizando un libro, cuento con el Kamishibai, el colgado o la pizarra mágica.



- **Bingo:** Es un juego donde los alumnos (as) tienen que escuchar las características de un objeto, animal, oficio o profesión , adivinar y marcar si lo tiene en el cartón, cumpliendo así con la función de poner atención, escuchar y reforzar la lectura.



- **Kamishibai:** Palabra japonesa que significa teatro de papel. En esta técnica de fomento a la lectura, los alumnos (as) crean sus propias ilustraciones y con ellas su cuento o historia, que leen a sus compañeros.



- **Ajedrez:** Ayuda a los alumnos (as) a pensar, solucionar problemas, tomar decisiones, analizar, poner atención y concentrarse. Además de reforzar la memoria visual.



- **Juegos de Memrice:** Consisten en mejorar la concentración y la inteligencia, así como estimular la memoria y la actividad mental.

