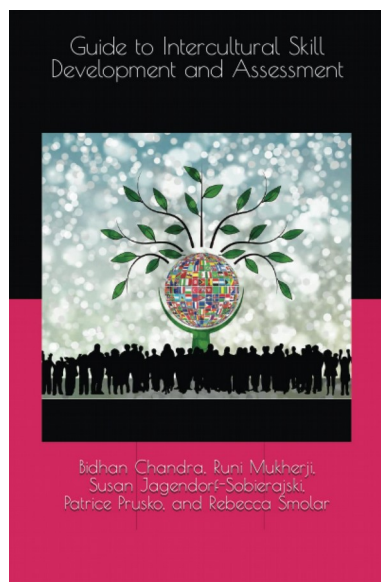


<p>Christian Negre y Salvador Carrión</p> <h1>Desafío en el aula</h1> <p>Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase</p>  <p>PAIDÓS Educación</p> <p>Incluye 10 juegos y acceso a material docente</p>	<p>Negre, C.; Carrión, S. (2020). <a href="#"><u>Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase</u></a>. Barcelona : Paidós.</p> <p>ISBN 978-84-493-3757-4</p> <p>Los juegos de escape se han popularizado en los últimos años y la última barrera que les quedaba por traspasar era la de las aulas de nuestras escuelas.</p> <p>Con una fuerte base teórica y repleto de ejemplos prácticos para aplicar en el aula desde el primer momento, <i>Desafío en el aula</i> se convertirá en el libro de referencia para docentes que deseen que sus alumnos disfruten y aprendan en clase sin límites.</p> <p><b>PL-1-1395</b> <b>37/NEG/des</b></p>
 <p>Sugata Mitra</p> <h1>La escuela en la nube</h1> <p>El futuro del aprendizaje</p> <p>PAIDÓS Educación</p>	<p>Mitra, S. (2021). <a href="#"><u>La escuela en la nube : el futuro del aprendizaje</u></a>. Barcelona: Paidós.</p> <p>ISBN 978-84-4933-7079</p> <p>Los educadores llevan intentando aprovechar la «promesa» de la tecnología en el ámbito educativo durante décadas sin éxito y lo que han aprendido hasta ahora es que los niños en grupos, cuando se les da acceso a Internet, pueden aprender cualquier cosa por sí mismos. En este innovador libro, el profesor Sugata Mitra nos presenta el futuro emergente del aprendizaje y su relación con la tecnología para descubrirnos que la promesa no está en la tecnología en sí, sino en el aprendizaje autorregulado de los niños que la utilizan.</p> <p><b>PL-1-1397</b> <b>37MIT/esc</b></p>
 <p>MIS PRIMERAS 80.000 PALABRAS</p>	<p>Ferrer, V. (ed.) (2008). <a href="#"><u>Mis primeras 80.000 palabras</u></a>. Valencia: Media Vaca.</p> <p>ISBN 978-84-935982-1-1</p> <p>231 prestigiosos ilustradores y artistas gráficos de distintos países participan en este singular proyecto. A todos ellos se les pidió que escogieran una única palabra que pudiera ser considerada su palabra favorita, y a partir de ella que realizaran una ilustración pertinente. Cada palabra figurará en el idioma original del artista que la propuso y se irán encadenando unas con otras según el orden alfabético. Cada ilustrador ha aportado asimismo la definición que más le ha gustado o le ha parecido más interesante.</p> <p>El interés principal de <i>Mis 80.000 palabras</i> estriba en sacar fuera de su contexto una serie de palabras especiales para que el lector: niño, joven o adulto, se acerque a ellas de manera distinta o bien repare en ellas por primera vez.</p> <p><b>PL-1-1399</b> <b>A/PRI</b></p>



Chandra, B. (2022). [Guide to Intercultural skill Development and Assessment](#).

ISBN 979-8775-4574-5-7

Si está interesado en internacionalizar su plan de estudios, integrar el aprendizaje global en su organización o institución, o ayudar a las personas de su organización a comunicarse más eficazmente entre culturas, entonces este libro es para usted.

La guía incluye:

- una rúbrica para mapear objetivos de aprendizaje intercultural/global a habilidades interculturales específicas
- ejemplos de actividades y tareas que ayudan a los alumnos a desarrollar y demostrar habilidades interculturales, y
- procesos para evaluar los logros en el aprendizaje intercultural/global.

Esta guía proporciona procedimientos concisos paso a paso para el diseño y la evaluación del programa.

**PL-1-1369**  
**376/GUI**



Salas, C. (2017). [Story Telling: La escritura mágica : Técnicas para ordenar las ideas, escribir con facilidad y lograr que te lean](#). Madrid : Mirada Mágica.

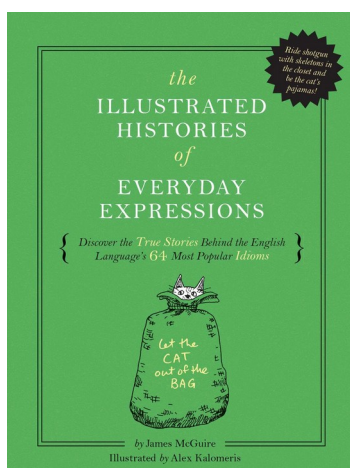
ISBN 978-1976-7698-7-1

El principal objetivo de la escritura es lograr que te lean. Pero, ¿cuántas personas logran captar la atención de sus lectores? Muy pocas. La mayor parte de las cosas que escribimos están desordenadas, son caóticas, con frases muy largas, sin buena puntuación o con descripciones incomprensibles y aburridas. Así es imposible captar la atención por mucho tiempo. Para captar la atención, la técnica más eficaz se llama 'storytelling': consiste en escribir de forma que los lectores se sientan atrapados desde el principio. Consiste en presentar una situación, añadir complicaciones, crear preguntas y exponer soluciones. Es la técnica que usan los guionistas de cine y de televisión. Es una mezcla de suspense con trucos de pensamiento visual. A eso se añaden más trucos aportados en este pequeño libro como los que sirven para encadenar párrafos, o el acortamiento de oraciones.

Se expone el método usado por 'The Economist' para redactar cuestiones complejas con un lenguaje asequible y se desgranar los secretos de libros súperventas como 'Breve Historia del Tiempo' de Stephen Hawking, así como las técnicas de Platón para que sus libros sigan siendo los más leídos de filosofía. También se presentan técnicas de pensamiento visual como los pictogramas, que permiten convertir los textos abstractos en textos asequibles y comprensibles, sin que pierdan su rigor. Por último, se añaden varios apéndices llenos de casos útiles para los lectores.

**PL-1-1366**  
**808/SAL/sto**

## NOVETATS DESEMBRE 2022



McGuire, J. (2019). *The illustrated histories of everyday expressions: Discover the true stories behind the English Language's 64 most popular idioms*. Nova York : Whalen Book Works.

ISBN 978-1732512603

El significado de muchas expresiones se estableció hace mucho tiempo, pero rara vez nos detenemos a pensar de dónde vienen. Perfilamos 64 de las mejores historias de origen idiomático a través de un texto simple e ilustraciones cautivadoras.

Dentro de este pequeño y encantador volumen de tapa dura, los modismos ilustrados se ordenarán cronológicamente, con las expresiones más antiguas apareciendo primero hasta el día de hoy. Cada entrada proporcionará la definición del dicho y la historia de origen, presentada de manera coherente dentro de una ilustración divertida y cautivadora de la extraña y maravillosa historia olvidada.

**PL-1-1365**  
**NG/MAC/iii**



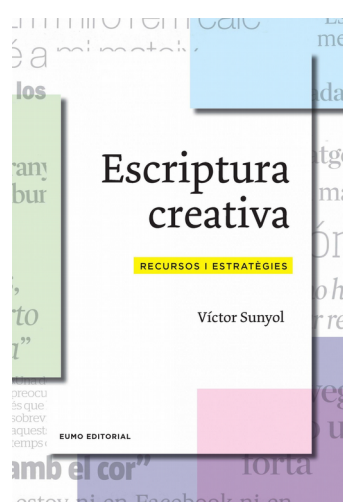
Badia Armengol, D. ; Vilà Santasusana, M. (2016). *Jocs d'expressió oral i escrita*. Vic: Eumo.

ISBN 978-84-9766-572-8

El joc lingüístic permet als alumnes de qualsevol edat parlar i escriure en un ambient cooperatiu i amè que manté l'acció, afavoreix l'aprenentatge i estimula l'enginy.

Aquest llibre aporta idees noves i recursos engrescadors als mestres i professors perquè treballin la llengua oral i escrita de manera suggeridora: explica les habilitats que exigeixen els jocs i que permeten adequar-los als nivells de llengua dels grups-classe.

**PL-1-1351**  
**81/BAD/joc**



Sunyol, V. (2016). *Escriptura creativa: Recursos i estratègies*. Vic. Eumo.

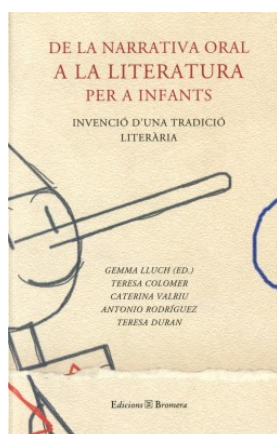
ISBN 978-84-9766-500-1

Sabríeu fer servir Google per inventar una història? Heu provat mai d'escriure un poema «a la manera de»? Què us suggereixen els conceptes «regar bonsais», «canviar de camisa» o «aeioús»? Aquestes propostes i centenars d'altres per incentivar la creativitat en l'escriptura s'apleguen en aquest llibre : des d'estratègies per generar idees i adquirir seguretat i agilitat escrivint fins a jocs de llengua i redacció, des d'exercicis per a l'aula fins a propostes per a tallers literaris.

Els exercicis són oberts i permeten generar-ne de nous i adaptar-los als interessos i les necessitats dels diversos usuaris. És per això que aquesta obra serà útil tant a professors i alumnes de tots els nivells educatius com a persones que vulguin introduir-se en la pràctica de l'escriptura o vulguin progressar-hi, en tallers i cursos o bé de manera individual.

**PL-1-1352**  
**808/SUN/esc**

NOVETATS DESEMBRE 2022



Isard, N. ()

Lluch, G. et al. (2000). *De la narrativa oral a la literatura per a infants: Invenció d'una tradició literària*. Alzira: Bromera.

ISBN 84-7660-570-6

Aquelles persones que llegim, triem, recomanem o regalem llibres per als infants sovint ens hem preocupat perquè una part d'aquests reproduïren narracions que formaven part del nostre patrimoni cultural, de la nostra història, d'aquella literatura que es contaven els nostres avantpassats. Aquestes pàgines reflexionen sobre la narrativa de tradició oral que es troba publicada en la literatura per a infants.

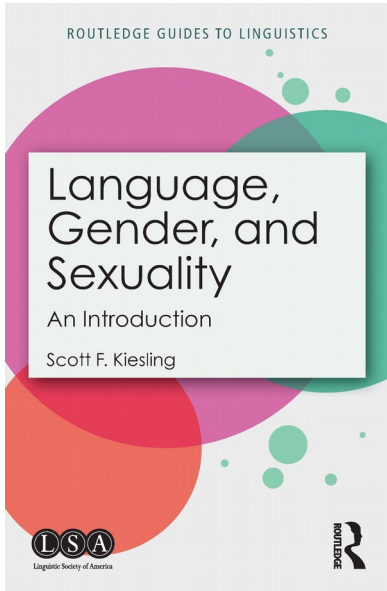
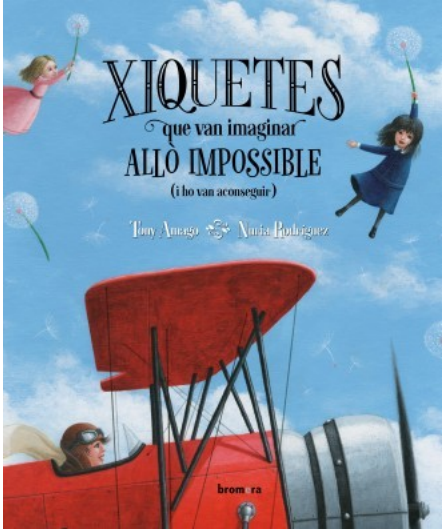
**PL-1-1394**  
**82/NAR**



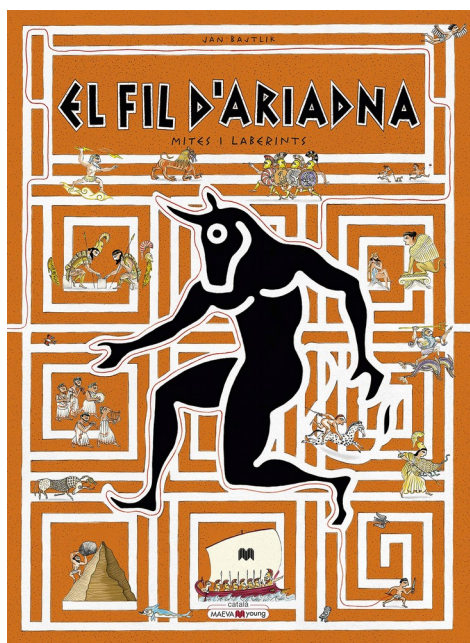
## NOVETATS DESEMBRE 2022

	<p>Sandoval Prieto, F., García Nieto, N., Cermeño González, F. (2010). <a href="#"><u>Triunfar en la escuela: Guía para afrontar el fracaso escolar. Orientaciones para padres y profesores.</u></a> Madrid : La Esfera de los Libros.</p> <p>ISBN 978-84-92672-04-2</p> <p>Se analizan todas las situaciones, conductas, hechos o problemas que en las distintas etapas, desde Primaria hasta Bachillerato que influyen negativamente en el rendimiento de los escolares y pueden conducir al abandono o fracaso.</p> <p><b>PL-1-1313</b> <b>371/SAN/tri</b></p>
	<p>Abad, J. (2019). <a href="#"><u>El lugar del símbolo: el imaginario infantil en las instalaciones de juego.</u></a> Barcelona : Graó</p> <p>ISBN 978-84-9980-957-1</p> <p>Las instalaciones de juego, o lugar del símbolo, proponen el descubrimiento de todo lo que el relato lúdico comunica (la valentía, el temor o el cuidar y ser cuidado) desde la mirada, la escucha y el acompañamiento de la infancia. Así, el juego es ficción de ficciones porque a través de él intentamos explicar y explicarnos la vida imaginando historias colectivas que hablan de todos los pronombres posibles: el yo, el tú, el nosotros y hasta el ellos lejano y desconocido; ámbitos de encuentro que convierten lo diferente en confiable y lo ajeno en propio. Entonces, jugar es y será siempre nuestro destino.</p> <p><b>PL-1-1400</b> <b>373/RUI/lug</b></p>
	<p>Torres Fernández, C. ; Limón Domínguez, d, (coord.) (2021). <a href="#"><u>Innovación docente en nuevas alfabetizaciones : contextos de aprendizaje digital.</u></a> Barcelona: Octaedro.</p> <p>ISBN 978-84-18819-02-5</p> <p>En este libro presenta una rica variedad de enfoques y experiencias en el marco del aprendizaje digital, que refleja, una vez más, el incesante flujo de producciones académicas en el tema que nos ocupa. Se trata de propuestas educativas que se llevan a cabo en este nuevo marco de aprendizaje virtual que, a causa de los últimos acontecimientos mundiales, ha cobrado destacada relevancia.</p> <p><b>PL-1-1425</b> <b>37/TOR/inn</b></p>

## NOVETATS DESEMBRE 2022

	<p>Kielsing, Scott F. (2019): <b><i>Language, Gender, and Sexuality: An introduction</i></b>. Nova York : Routledge.</p> <p>ISBN 978-1-138-48772-7</p> <p>Introducció panoràmica i accessible a les formes en que els patrons lingüístics són sensibles a les categories socials de gènere i sexualitat, així com una descripció general de com els parlants usen el llenguatge per crear i mostrar el gènere i la sexualitat.</p> <p>Dirigit a estudiants sense antecedents en lingüística o estudis de gènere, aquest llibre és una lectura essencial per a qualsevol que estudegi llenguatge, gènere i sexualitat per primera vegada.</p> <p><b>PL-1-1454</b> <b>306/KIE/lan</b></p>
	<p>Amargo, T. ; Rodríguez, N. (2019). <b><i>Xiquetes que van imaginar allò impossible (i ho van aconseguir)</i></b>. Alzira: Bromera.</p> <p>ISBN 978-84-9026-350-1</p> <p>Aviadors, navegants, arqueòlogues, motoristes, rodamons, zoòlogues, naturalistes, periodistes, pilots, cosmonautes, alpinistes... Aquest àlbum il·lustrat recull les històries de quasi una vintena de dones de tot el món que s'han fet cèlebres per atrevir-se a somiar allò que semblava impossible... i aconseguir-ho!</p> <p>En aquest llibre descobriràs les seues apassionants vides, junt amb un grapat de curiositats i dades sobre els seus viatges i proeses extraordinàries. Atreix-te tu també a somiar coses impossibles!</p> <p><b>PL-1-1467</b> <b>A/AMA/xiq</b></p>

## NOVETATS DESEMBRE 2022



Bajtlik, J. (2019). El fil de l'Ariadna. Madrid : Maeva Ediciones.

ISBN 978-84-17708-26-9

Vine, travessa el laberint! Viu un viatge màgic gràcies a la mitologia

Tots els laberints amaguen una meravellosa història mitològica de l'antiga Grècia. Una aventura ve darrere una altra, no et perdis les il·lustracions i llegeix les explicacions que trobaràs al final del llibre. Els Jocs Olímpics, la Guerra de Troia, l'Odissea, l'Olimp, el Minotaure, Sísif i fins i tot l'Acropolis d'Atenes, t'esperen en aquest llibre interactiu que, tant se val que siguis gran o petit, gaudiràs moltíssim.

**PL-1-1470**  
**A/BAJ/fil**