

LIBROS PYM RECOMENDADOS



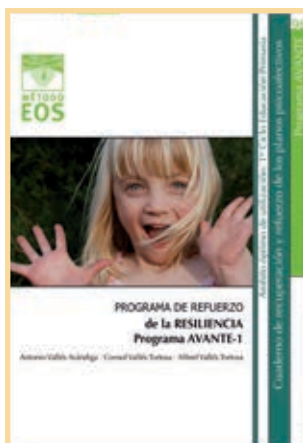
Educar con todas las letras. Una guía para padres

TIMONEDA GALLART, C.
Documenta Universitaria
Gerona, 78 págs.

Educar con todas las letras es la gran tarea derivada del hecho de ser padres. ¿Qué espera a un hijo de sus padres? ¿Qué debemos hacer por ellos? Seguramente son interrogantes que nos hemos planteado más de una vez; incluso, nos pueden llegar a angustiar, sobre todo cuando surgen problemas.

Cuando un hijo viene al mundo, sentimos una alegría inmensa. Pero a la vez algo cambia en nuestro interior. Es como si sintiéramos el peso de una nueva responsabilidad. Este pequeño ser querido necesita ¡tanto de nosotros!, y su madurez dependerá, en gran medida, de lo que nosotros hagamos y de cómo le tratemos. Es una tarea apasionante pero, reconocédmelo, nos da respeto.

Este libro nace con el objetivo de convertirse en un recurso para contribuir a calmar la angustia que nos puede hacer sentir el hecho de ser padres. Mi intención es la de ofrecer aquellos consejos y aquellas explicaciones que ojalá puedan servir de ayuda para muchos de vosotros. A pesar de que es difícil generalizar y que, como decimos coloquialmente cada caso es un mundo, sí que creo que hay aspectos comunes y propios del desarrollo cognitivo y emocional de los niños que se pueden convertir en una guía para nuestra tarea de ser padres.



Programa de Refuerzo: Resiliencia. Programa AVANTE

VALLÉS ARÁNDIGA, A., VALLÉS TORTOSA, A., Y VALLÉS TORTOSA, C.
Editorial EOS, 2014
Madrid, 96 págs.

La *Resiliencia* es la capacidad que tienen las personas para enfrentarse, sobreponerse, mantener el equilibrio emocional y ser fortalecidas o transformadas por las experiencias de adversidad.

El programa “Avante” está constituido por unidades didácticas dirigidas al aprendizaje de contenidos y habilidades relacionadas con el afrontamiento de la adversidad. En cada unidad se proponen aspectos conceptuales acerca de las dificultades: La ansiedad, la preocupación, el desánimo y otros estados emocionales negativos como estados de malestar psicológicos producidos por los sucesos negativos y, que deben afrontarse, superarse a través del autoconocimiento y de las estrategias y recursos que se proponen, especialmente desarrolladas en las unidades didácticas referidas al apoyo de los amigos (apoyo social), el optimismo inteligente (desarrollo de las fortalezas), el humor (actitud ante la vida), así como otras técnicas de afrontamiento emocional tales como: detención del pensamiento, relajación muscular segmentaria, cambio del foco de atención, fortalezas personales, autoestima, etcétera.

El tutor o monitor que desarrolle el programa deberá contextualizar y adaptar las propuestas didácticas, siendo especialmente relevante la vivencia y expresión verbal de los estados emocionales, cobrando un segundo plano la expresión escrita, que debe ser complementada por la expresión verbalizada del alumno, la entrevista así como por el análisis de los pensamientos y sentimientos.

El programa “Avante” se compone de cuadernos de trabajo para los distintos niveles de aplicación: 1º ciclo de Educación Primaria, 2º ciclo de Educación Primaria, 3º ciclo de Educación Primaria y el último nivel que incluye ESO, Bachillerato y ciclos formativos.



Juegos para estimular las inteligencias múltiples

ANTUNES, C.
Editorial Narcea, 2009
Madrid, 208 págs.

Celso Antunes, uno de los grandes educadores de Brasil, se suele definir a sí mismo como un coleccionista de juegos, y en el libro que a continuación reseñamos saca partido a su afición por coleccionar, así como a su excelente conocimiento de la teoría de las inteligencias múltiples, ofreciéndonos una obra sencilla y enormemente práctica para estimular las distintas inteligencias presentadas por Gardner, a través de juegos fáciles de realizar en el aula, en casa o en propuestas de ocio y tiempo libre como campamentos de verano o actividades extraescolares.

Y es que la obra presenta más de 300 juegos, pensados para trabajar con niños de entre 6 y 12 años preferentemente, aunque adaptables a otros grupos de edad. Los juegos aparecen agrupados en torno a las distintas inteligencias: lingüístico-verbal, lógico-matemática, espacial, artística (musical y pictórica), cinestésico-corporal, naturalista, y de relaciones interpersonales e interpersonal; lo que hace muy sencillo usar el libro pues basta con buscar el juego más apropiado para la inteligencia que se quiera estimular.

En este sentido, cada juego se presenta con tres secciones: la principal habilidad que estimulan junto con otras habilidades que son también estimuladas con ese juego aunque de manera secundaria, la preparación previa que se requiere (materiales y espacios) y el desarrollo del juego.

Estamos pues ante una valiosa fuente de recursos que se asienta sobre dos pilares básicos en la educación: lo lúdico y lo didáctico, dos elementos que siempre deberán ir unidos aunque en muchos casos se han vivido como contradictorios. Es decir, se trata de que el niño pueda aprender jugando no restando importancia a ninguno de los dos elementos antes señalados.