

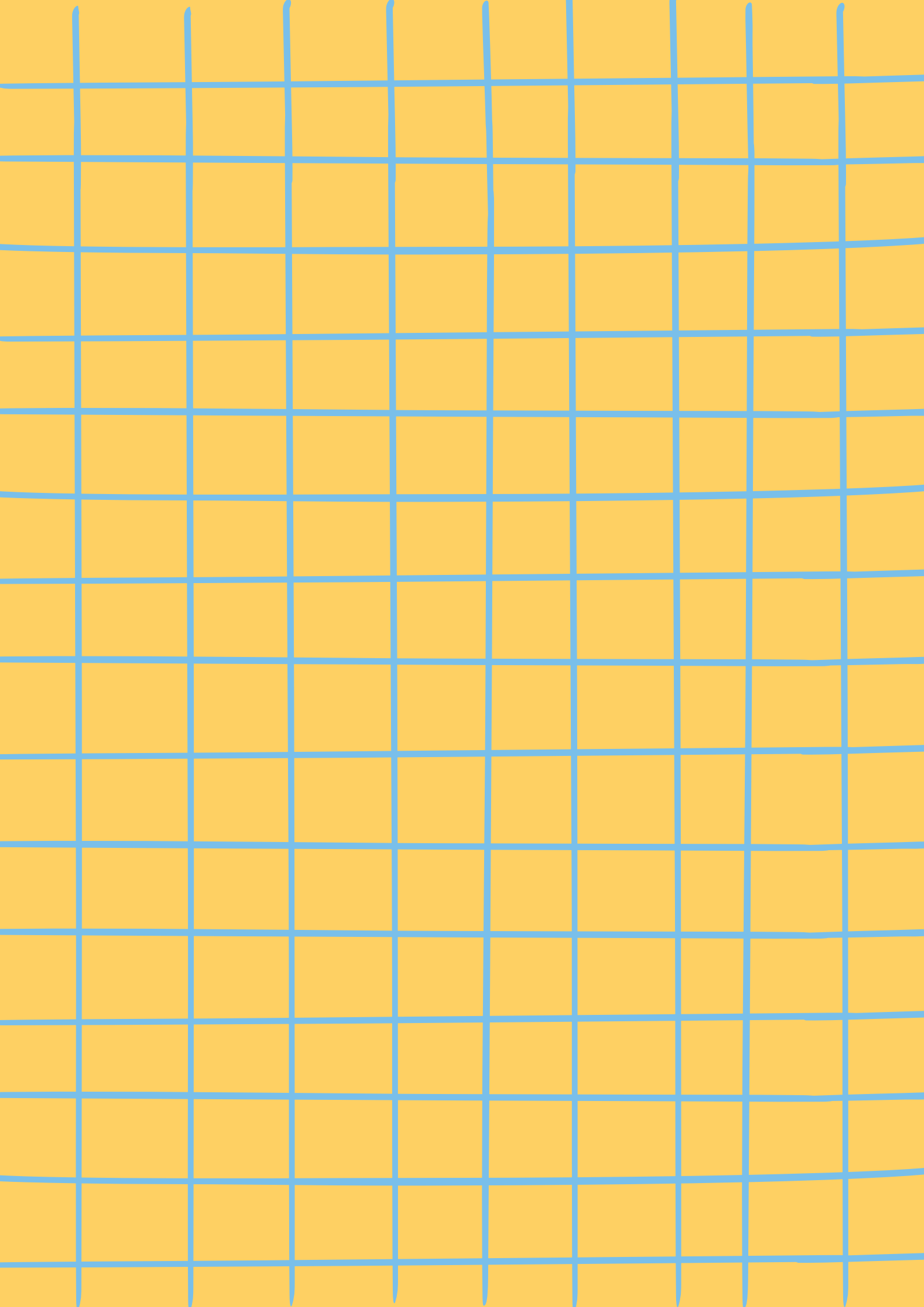
# SUPER LETRAS

Superguía del maestro

3.º de Primaria

**Proyecto  
de muestra**  
(Incluye 10 sesiones)





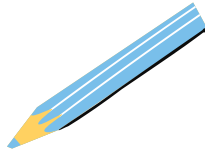
# La clave del aprendizaje es la motivación

El **aprendizaje por proyectos** convierte a los alumnos en protagonistas y les permite aprender a través de la **experimentación**, la **investigación**, la **práctica** y la **creación**. Esto fomenta enormemente su implicación en el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades más complejas como la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Todos los proyectos proponen temas que van más allá del área de lengua, así como actividades contextualizadas y lúdicas que permiten que los alumnos desarrollen las **habilidades lingüísticas en contextos realistas y significativos**.



**Bestias fantásticas** es el primer proyecto de 3.º de Primaria. Los alumnos descubren los bestiarios, investigan sobre géneros literarios y analizan descripciones. El producto final es la creación de un animal fantástico a partir de actividades de experimentación sensorial y escritura creativa.



## ¿Qué son los proyectos para la comprensión?

Los **proyectos para la comprensión** se construyen a partir de unos hilos conductores, un tópico generativo y unas metas de aprendizaje. El objetivo es que, mediante todas las actividades, los alumnos alcancen la comprensión profunda sobre el tema, demostrando que pueden utilizarlo en situaciones diversas.

El proyecto *Bestias fantásticas* parte de la situación inicial en la que se reta a los alumnos a crear un bestiario fantástico.

### Hilos conductores

*Las preguntas que dirigen el proyecto*

- ¿Qué estrategias podemos seguir para desarrollar la creatividad?
- ¿Cuáles son los grandes géneros de la literatura universal?
- ¿Por qué es importante leer para interpretar el mundo?

### Tópico generativo

*El tema central del proyecto*

Criaturas fantásticas

### Metas de comprensión

*Los hitos que queremos que los alumnos comprendan*

1. El papel fundamental de lo fantástico en la literatura.
2. La importancia de la lectura para potenciar la creatividad.
3. La importancia de conocer el modelo descriptivo para crear textos propios.
4. La posibilidad de crear bestias fantásticas imaginadas.



### Producto final

Creación de un animal fantástico y preparación de un bestiario con todas las creaciones de los alumnos.



## ¿Qué contenidos trabajamos?

El proyecto *Bestias fantásticas* trabaja los siguientes contenidos, organizados según los bloques curriculares.

### **Comunicación oral: hablar y escuchar**

- Comprensión de textos orales.
- Expresión de ideas y opiniones.

### **Comunicación escrita: leer**

- Lectura de textos como fuente de diversión.
- Uso de estrategias de comprensión lectora.
- Comprensión de textos descriptivos.
- Uso de la biblioteca para la búsqueda de información.

### **Comunicación escrita: escribir**

- Producción de textos descriptivos.
- Valoración de la producción escrita.

### **Conocimiento de la lengua**

- Uso de la palabra y su carácter evocador.
- Formación de nuevas palabras.
- Uso del guion en la división de palabras.
- Dominio del orden alfabético.
- Identificación de palabras simples, derivadas y compuestas.
- Uso de *bl* y *br*, *mp* y *mb*.

### **Educación literaria**

- Expresión y producción artística.
- Valoración de los textos literarios como vehículo de disfrute personal.

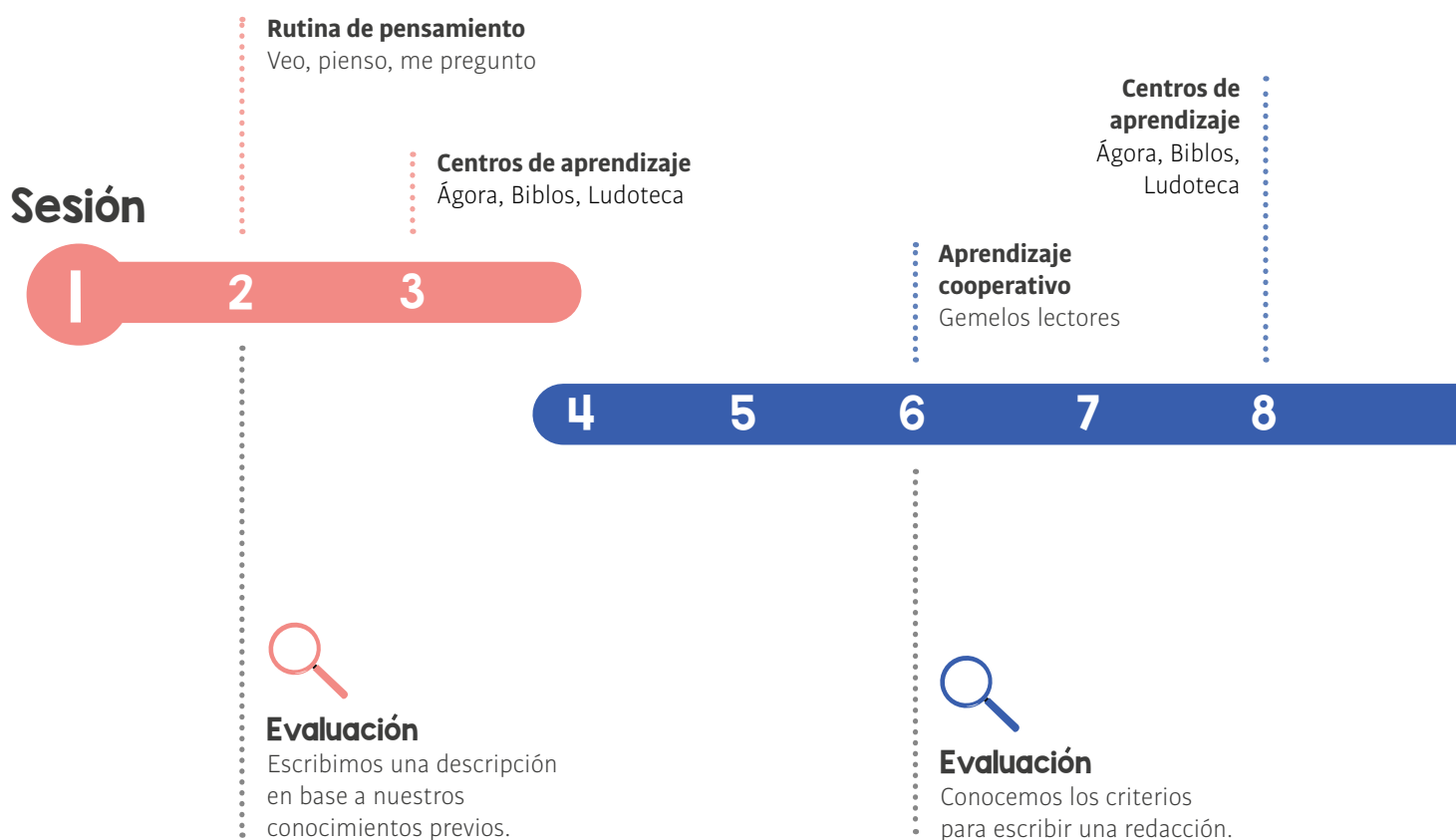
# Cada proyecto, un aprendizaje emocionante

Cada proyecto consta de 15 sesiones que se desarrollan en tres fases.

A continuación destacamos las actividades más representativas de nuestra metodología, basada en la **cultura de pensamiento**, el **aprendizaje cooperativo**, el **desarrollo de la creatividad** y el **juego en los centros de aprendizaje**.

También te indicamos los momentos **claves de la evaluación**. Son sesiones que te permitirán analizar el progreso de tus alumnos y ayudarles a tomar conciencia de sus aprendizajes.

Además, en cada sesión también encontrarás orientaciones sobre qué y cómo evaluar para conseguir una **evaluación continua y global**.



**Actividades preliminares**  
Descubrimos las bestias fantásticas.

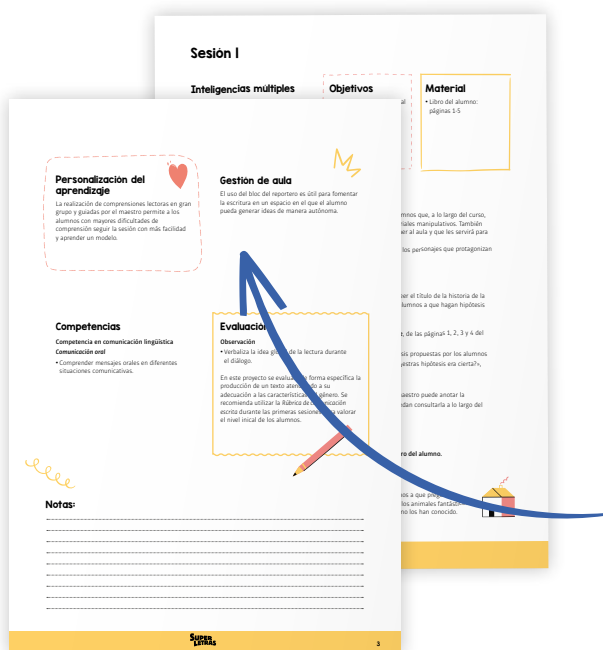
**Actividades de investigación**  
Investigamos y aprendemos sobre el género fantástico y los bestiarios. Creamos nuestro animal fantástico.

**Actividades de síntesis**  
Compartimos nuestro bestiario y reflexionamos sobre el proceso.

# Mucho más que una guía

La **Guía del maestro** contiene la descripción de las actividades y toda la información necesaria para llevar a cabo las sesiones. Además, incluye **información pedagógica adicional** para ayudarte a **crecer como docente**, con orientaciones y datos clave sobre neuroeducación, educación emocional, personalización del aprendizaje, gestión de aula, escritura creativa, animación a la lectura y aprendizaje cooperativo.

Aquí encontrarás orientaciones adicionales que te permitirán seguir creciendo como docente.



**Técnica de escritura creativa**  
Preguntas por sorpresa

**Centros de aprendizaje**  
Consejo, Ludoteca, Mentor

**Exposición del producto final**

9 10 11 12

13 14 15



## Evaluación

Utilizamos los criterios de realización de la descripción para evaluarla.



## Evaluación

Comparamos la descripción inicial con la final para evidenciar el aprendizaje.



# Sesión I

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Intrapersonal

### Objetivos

- Comprender la idea global de la lectura.

### Material

- Libro del alumno: páginas 1-5

## Actividades

### ● Para empezar

10 min

- Presentación de los materiales del curso: el maestro explica a los alumnos que, a lo largo del curso, investigarán sobre diversos temas a través de distintos libros y materiales manipulativos. También utilizarán el bloc del reportero, una libreta en blanco que deberán traer al aula y que les servirá para anotar ideas y practicar la escritura.
- **Presentación de los personajes de la historia:** el maestro presenta a los personajes que protagonizan las lecturas iniciales de todos los proyectos.

### ● Desarrollo

5 min

- **Lluvia de ideas sobre el argumento de la historia:** el maestro debe leer el título de la historia de la página 1 del **Libro del alumno**, *Un asunto importante*, y animar a los alumnos a que hagan hipótesis sobre ella para motivarlos e implicarlos en la lectura.

15 min

- **Lectura en voz alta para los alumnos del texto *Un asunto importante***, de las páginas 1, 2, 3 y 4 del **Libro del alumno**.
- Diálogo sobre el argumento de la historia y verificación de las hipótesis propuestas por los alumnos antes de escuchar el relato: «¿De qué va la historia?», «¿Alguna de vuestras hipótesis era cierta?», «¿Qué otro título podría tener el relato?».

5 min

- **Presentación del tópico generativo y las metas de aprendizaje:** el maestro puede anotar la información en algún lugar visible del aula para que los alumnos puedan consultarla a lo largo del proyecto.

### ● Para acabar

10 min

- **Resolución**, en gran grupo, de las actividades de la página 5 del **Libro del alumno**.

## En casa

- Anima a los alumnos a que pregunten a su familia sobre los animales fantásticos que conocen y cómo los han conocido.





## Personalización del aprendizaje



La realización de comprensiones lectoras en gran grupo y guiadas por el maestro permite a los alumnos con mayores dificultades de comprensión seguir la sesión con más facilidad y aprender un modelo.



## Gestión de aula

El uso del bloc del reportero es útil para fomentar la escritura en un espacio en el que el alumno pueda generar ideas de manera autónoma.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

**Comunicación oral**

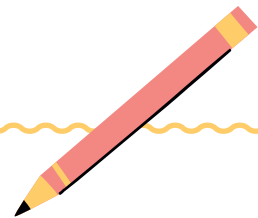
- Comprender mensajes orales en diferentes situaciones comunicativas.

## Evaluación

**Observación**

- Verbaliza la idea global de la lectura durante el diálogo.

En este proyecto se evaluará de forma específica la producción de un texto atendiendo a su adecuación a las características del género. Se recomienda utilizar la *Rúbrica de comunicación escrita* durante las primeras sesiones para valorar el nivel inicial de los alumnos.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 2

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Naturalista

### Objetivos

- Expresar ideas de manera oral.

### Material

- myroom: organizador gráfico *Veo, pienso, me pregunto*
- Libro del alumno: páginas 6 y 7

## Actividades

### ● Para empezar

5 min

- **Puesta en común de información sobre bestias fantásticas:** «¿Qué sabéis sobre las bestias fantásticas?», «¿Habéis visto alguna película en la que aparezcan animales o bestias fantásticas?», «¿Conocéis algún libro en el que sean protagonistas?».

### ● Desarrollo

15 min

- **Rutina de pensamiento *Veo, pienso, me pregunto* a partir de la observación de las ilustraciones de la página 6 del Libro del alumno:** «¿Qué veis?», «¿Qué pensáis que pueden ser?», «¿Qué preguntas os sugieren?». El maestro puede guiar la rutina a través del organizador gráfico *Veo, pienso, me pregunto* y otras preguntas como: «¿Qué tipo de animales son?», «¿Cómo es su cuerpo?», «¿Vuelan, nadan o caminan?», «¿Qué creéis que comen?», «¿Cuál es el más grande?», «¿Dónde creéis que viven?», «¿Cuánto tiempo creéis que viven?».

15 min

- **Descripción de una bestia fantástica en la página 7 del Libro del alumno:** los alumnos deben hacer la descripción de una de las bestias fantásticas de la página 6 del **Libro del alumno**.

### ● Para acabar

10 min

- **Muestra de bestiarios:** para que los alumnos sepan qué es un bestiario y de qué elementos se compone, el maestro puede llevar al aula uno o más ejemplares físicos de uno o varios bestiarios o proyectar imágenes de algunos ejemplares antiguos.
- **Presentación del producto final del proyecto:** la invención de una bestia fantástica y la creación de un bestiario fantástico de aula.

## En casa

- Anima a los alumnos a que lean sus descripciones a familiares y a amigos.



## Neuroeducación



Cuando los alumnos sienten curiosidad por un tema, es mucho más fácil que se interesen en aprender sobre ello. La química del cerebro se modifica cuando está en un estado de curiosidad.



## Personalización del aprendizaje

Durante las dinámicas en gran grupo, algunos alumnos tienden a no participar. Para que todos puedan compartir sus pensamientos, es importante pedirles que, antes de la puesta en común, compartan las respuestas con un compañero.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

**Comunicación oral**

- Expresar oralmente mensajes, pensamientos, vivencias, opiniones y sentimientos.

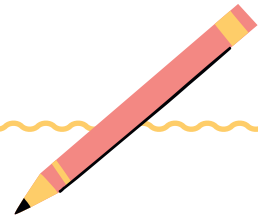
## Evaluación

**Observación**

- Expresa con claridad sus opiniones sobre las ilustraciones durante la rutina.

**Autorregulación del aprendizaje**

La descripción sirve para identificar los conocimientos previos de los alumnos. También les será útil a los alumnos para evidenciar su aprendizaje cuando la comparen con descripciones posteriores.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 3

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Interpersonal

### Objetivos

- Afianzar el orden alfabético.

### Material

- Kit de aula: *Tablero Laberinto infinito* y *Tarjetas del proyecto 1*
- Libro del alumno: páginas 20 y 21

## Actividades

### Para empezar

5 min

- Distribución de tres espacios y tres grupos de alumnos para trabajar de manera simultánea los centros de aprendizaje: el maestro debe adjudicar un espacio físico diferenciado a cada centro y distribuir a los alumnos en tres grupos.
- **Explicación de las actividades y los materiales de los tres centros de aprendizaje propuestos:** ágora, biblos y ludoteca.
- Explicación del funcionamiento de las rotaciones: cada grupo debe empezar en un centro, cuando hayan pasado 10 minutos, deben rotar hasta el siguiente. De esta manera, cuando acabe la sesión, todos los grupos deben haber pasado por los tres centros de aprendizaje.

### Desarrollo

10 min

- **Ágora: juego de palabras.** Un miembro del grupo dice una palabra al azar. El compañero de su derecha debe fijarse en la letra por la que empieza esta palabra y decir otra que empiece por la siguiente letra del abecedario. A continuación, el compañero que está a su derecha repite la acción y así sucesivamente hasta terminar la ronda con todos los miembros del grupo. Una vez acabada la primera ronda se puede seguir jugando hasta agotar el tiempo. Cada ronda debe iniciarla un miembro distinto del grupo.

10 min

- **Biblos: lectura libre e individual.**

10 min

- **Ludoteca: juego con el Tablero Laberinto infinito y las Tarjetas del proyecto 1 del Kit de aula.**

### Para acabar

10 min

- **Resolución de las actividades de las páginas 20 y 21 del Libro del alumno.**
- Diálogo sobre los centros de aprendizaje: «¿Qué centro os ha gustado más?», «¿Por qué?», «¿Os ha costado cambiar de centro?», «¿Cómo podríais mejorar?», «¿Cómo habéis trabajado en grupo?», «¿Habéis escuchado y respetado a vuestros compañeros?», «¿Ha surgido alguna dificultad?», «¿Qué podéis hacer para que la próxima vez no suceda?».

### En casa

- Sugiere a los alumnos que vuelvan a jugar al juego de palabras con sus amigos y familiares.



## Gestión de aula



Para las sesiones de centros de aprendizaje, pueden crearse grupos heterogéneos para fomentar la autonomía de los alumnos o desdoblarlos para agilizar las dinámicas. Para conocer mejor la gestión de los centros de aprendizaje, es recomendable leer la *Guía didáctica* del programa.

## Aprendizaje cooperativo



En los juegos de tablero, los alumnos pueden jugar por equipos de dos o tres personas y consensuar las respuestas conjuntamente antes de expresarlas.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

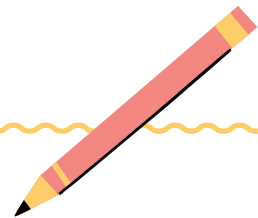
*Comprensión lectora*

- Reconocer la estructura y el formato de cada género textual, el componente semántico de las palabras y las estructuras morfosintácticas más habituales.

## Evaluación

Recogida de evidencias

- Aplica correctamente el orden alfabético en la resolución de las actividades.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 4

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Musical

## Objetivos

- Conocer el género fantástico.

## Material

- Libro del alumno: páginas 8-11.
- myroom: audio *El titikombu*

## Actividades

### Para empezar

5 min

- **Diálogo acerca de los conocimientos previos sobre el género fantástico:** «¿Sabéis qué es el género fantástico?», «¿Habéis leído algún libro o visto una película de este tipo?», «¿Diríais que narran algo real?», «¿Incluyen elementos sobrenaturales?», «¿Cuáles?», «¿Dónde transcurren normalmente las historias?», «¿Qué personajes aparecen?».

10 min

- **Audición de bandas sonoras:** el maestro reproduce algunas piezas de música de distintas bandas sonoras que debe haber seleccionado previamente y, a continuación, dialoga con los alumnos acerca de si la canción que han escuchado podría adecuarse o no al género fantástico: «¿Qué os sugiere esta música?», «¿Creéis que serviría para ambientar una película o un libro fantástico?», «¿Por qué?».

### Desarrollo

5 min

- **Audición del texto *El titikombu*, de las páginas 8 y 9 del Libro del alumno:** el maestro reproduce el audio del texto para los alumnos.

5 min

- **Lectura y análisis en gran grupo de la infografía de la página 10 del Libro del alumno.**

10 min

- **Resolución, de manera individual, de las actividades de la página 11 del Libro del alumno.**

### Para acabar

10 min

- **Reflexión sobre el género fantástico:** «¿Os gusta este género?», «¿Os ha gustado la música que habéis escuchado?», «¿Qué os ha hecho sentir?», «¿Qué inspira en vosotros la literatura fantástica?».
- Escritura de las impresiones de la sesión en el bloc del reportero para reflexionar sobre el aprendizaje.

## En casa

- Anima a los alumnos a buscar libros de género fantástico en casa o en la biblioteca y proponles que traigan a clase el que más les guste.



## Gestión de aula



A lo largo del proyecto, es importante pedir a los alumnos que reflexionen acerca de lo que han aprendido y cómo lo han aprendido. El bloc del reportero es una buena herramienta para que anoten sus impresiones a modo de diario de aprendizaje. Estas reflexiones son muy útiles para llevar a cabo una autoevaluación en la última sesión del proyecto.

## Personalización del aprendizaje



Pedir a los alumnos con mayores habilidades lectoras que subrayen las ideas principales del texto y las anoten en la pizarra, permite que otros alumnos refuercen su comprensión del texto. Además, las actividades de comprensión lectora pueden adaptarse proponiendo a los alumnos que, en parejas heterogéneas, resuelvan las actividades juntos.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

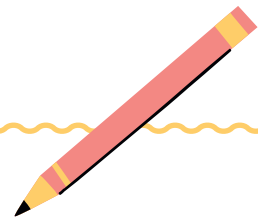
**Comprensión lectora**

- Aplicar estrategias de comprensión para obtener información, interpretar y valorar el contenido de acuerdo con la tipología y la complejidad del texto y el propósito de la lectura.

## Evaluación

Recogida de evidencias

- Resuelve las actividades de comprensión lectora sobre el género fantástico.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 9

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Naturalista

## Objetivos

- Comprender la división de palabras.

## Material

- myroom: vídeo *El uso del guión*
- Libro del alumno: páginas 16, 24 y 25

## Actividades

### ● Para empezar

10 min

- **Juego de descripciones no comunes:** el maestro debe indicar a los alumnos que se coloquen en pequeños grupos y en círculo. A continuación, el maestro debe colocar en el centro de cada grupo tres o cuatro objetos; por turnos, los alumnos deben explicar un uso no común de cada uno de los objetos.

### ● Desarrollo

20 min

- **Técnica de escritura creativa Preguntas por sorpresa:** el maestro debe leer en voz alta las preguntas de la página 16 del **Libro del alumno** de manera ágil y sin ofrecer demasiado tiempo a los alumnos para que reflexionen, y estos, sin haberlas visto antes, deben responderlas. Tras cada pregunta, los alumnos deben responder, de manera rápida, en un folio aparte. Al acabar, deben pasar a limpio sus respuestas en la página 16 del **Libro del alumno**. Con esta dinámica, los alumnos planifican el producto final y empiezan a dar forma a la bestia fantástica que, en próximas sesiones, deben describir, dibujar e ilustrar.

### ● Para acabar

5 min

- **Proyección del vídeo *El uso del guión* de myroom.**

10 min

- **Realización de las páginas 24 y 25 del Libro del alumno** sobre el uso del guión.

## En casa

- Anima a los alumnos que prefieran hacer un *collage* de su bestia fantástica, en vez de una ilustración, a que busquen revistas o fotografías para la siguiente sesión.





## Neuroeducación



Para activar la atención y asimilar mejor los contenidos de aprendizaje, a veces es recomendable empezar las sesiones con un juego.



## Escritura creativa

La técnica de escritura creativa *Preguntas por sorpresa* genera emoción y presenta la escritura como un juego. Además, trabajar con técnicas de escritura creativa ayuda a los alumnos a desarrollar el lenguaje y la expresión, la imaginación y la creatividad y la empatía. Estas técnicas también proporcionan espacios para el pensamiento reflexivo y son un canal para expresar las emociones y los sentimientos.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

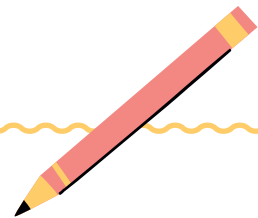
**Expresión escrita**

- Revisar el texto para mejorarlo y cuidar la presentación formal en función de la situación comunicativa.

## Evaluación

Recogida de evidencias

- Divide las palabras atendiendo a la correcta separación de las sílabas.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 10

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Visual-espacial

## Objetivos

- Expresarse a través de una producción artística.

## Material

- myroom: dictado 2
- Libro del alumno: página 17

## Actividades

### ● Para empezar

10 min

- Realización del dictado 2 de myroom en el bloc del reportero.

### ● Desarrollo

25 min

- **Dibujo, ilustración o collage del animal o la bestia fantástica en la página 17 del Libro del alumno:** los alumnos deben hacer un dibujo, una ilustración o un collage de la bestia fantástica que han creado en la sesión 9 a partir de la técnica de escritura creativa. Al inicio de la sesión, el maestro debe recopilar el material que los alumnos hayan traído de casa. Los alumnos también tienen que inventar el nombre de la bestia o animal que han creado.

5 min

- **Reflexión sobre la expresión artística:** «¿Os gusta dibujar?», «¿Qué sentís cuando estáis dibujando o pintando?», «¿Creéis que a todo el mundo le gusta dibujar y pintar?».

### ● Para acabar

5 min

- Escritura de las impresiones de la sesión en el bloc del reportero para reflexionar sobre el aprendizaje.

## En casa

- Anima a los alumnos a buscar en internet dibujos de animales o bestias fantásticas que se hayan creado en otras escuelas. Pueden pedir ayuda a su familia.



## Neuroeducación



Las actividades artísticas ofrecen la oportunidad de explorar la imaginación y expresarse a través de distintos lenguajes.



## Gestión de aula

Es importante que las mesas del aula estén dispuestas de manera que se favorezca la compartición del material y el intercambio de ideas.

## Competencias

Competencia en comunicación lingüística

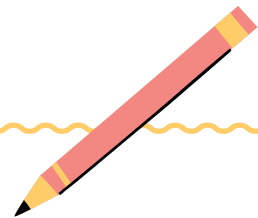
*Dimensión literaria*

- Reconocer e interpretar elementos textuales (tema, personajes, espacio, tiempo...) y paratextuales (cubierta, contracubierta, índice, autor...) de un libro.

## Evaluación

Observación

- Expresa ideas a través de una producción artística.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión II

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Corporal-cinestésica

### Objetivos

- Escribir un texto descriptivo.

### Material

- Libro del alumno: página 19

## Actividades

### ● Para empezar

10 min

- **Juego de sonidos de animales:** el maestro debe pedir a los alumnos que se sienten en el suelo formando un círculo. Para empezar, uno de los alumnos se levanta y camina alrededor del círculo con los ojos tapados. Cuando lo crea conveniente, debe tocar la espalda de otro compañero; este debe imitar el sonido de un animal. Si el alumno con los ojos tapados identifica el animal, intercambia su posición con la del compañero que ha imitado el sonido y continúa el juego.

### ● Desarrollo

20 min

- **Descripción de la bestia o el animal fantástico en la página 19 del Libro del alumno:** a partir de todo el material con el que han trabajado en sesiones anteriores, los alumnos deben describir a la bestia o al animal fantástico que han estado desarrollando en la página 19 del **Libro del alumno**.

5 min

- **Revisión de la descripción:** el maestro debe pedir a los alumnos que hagan una revisión del texto que han escrito para comprobar si cumple con las características fundamentales de la descripción que anotaron previamente en el bloc del reportero.

### ● Para acabar

10 min

- **Juego sobre el movimiento de las bestias fantásticas:** los alumnos deben imaginar y representar cómo se mueven y se desplazan las bestias fantásticas que han creado. A continuación, deben compartir sus impresiones con el resto de compañeros.

## En casa

- Anima a los alumnos a que jueguen a imitar y a adivinar animales con sus familiares y amigos.



## Neuroeducación



A través del juego, los niños activan la curiosidad, la emoción y el placer. Por eso, es el modo de aprender más natural para ellos.



## Personalización del aprendizaje

La revisión conjunta de las creaciones, entre dos o más alumnos, permite a los alumnos afianzar los conocimientos y autocorregirse.

## Competencias

### Competencia en comunicación lingüística

#### Expresión escrita

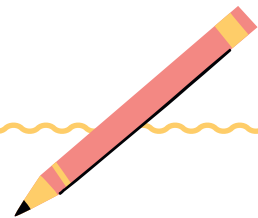
- Producir textos de tipología diversa con un léxico y una estructura que se adecúen al tipo de texto, a las intenciones y al destinatario.

## Evaluación

Evalúa si los alumnos han integrado las características clave de la tipología textual de la descripción.

### Autorregulación del aprendizaje

Gracias al trabajo previo de las características clave de la descripción, la guía y los instrumentos de los que disponen, los alumnos pueden autoevaluarse.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 13

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Corporal-cinestésica

### Objetivos

- Aplicar los contenidos trabajados en el proyecto.

### Material

- Libro del alumno: páginas 28-30

## Actividades

### ● Para empezar

5 min

- **Actividad de relajación:** el maestro guía la relajación indicando a los alumnos que deben imaginar que son robots y que tienen que moverse como tal, de manera rígida. Pasado un minuto, deben imaginar que se convierten en muñecos de trapo y relajar progresivamente brazos, piernas y tronco.

### ● Desarrollo

30 min

- Realización, de manera individual, del *Ponte a prueba* de las páginas 28, 29 y 30 del Libro del alumno.

### ● Para acabar

10 min

- Realización individual de una sesión de *Cíber* para reforzar o afianzar los contenidos trabajados hasta el momento.

## En casa

- Propón a los alumnos que practiquen con sus familias la actividad de relajación.





## Educación emocional



Es importante generar climas emocionales positivos que fomenten el aprendizaje y la seguridad de los alumnos. En este sentido, los alumnos deben saber que es fundamental mostrar respeto, escuchar activamente e interesarse por las opiniones de sus compañeros. La empatía es fundamental para educar desde la comprensión.

## Gestión de aula

Es importante que los alumnos que finalicen antes las actividades sigan manteniendo un ambiente relajado y tranquilo para no desconcentrar a los alumnos que no hayan terminado. Siempre es un buen recurso animar a los alumnos que acaben antes a disfrutar de un momento de lectura libre e individual.

## Competencias

### Competencia en comunicación lingüística

#### Comprensión lectora

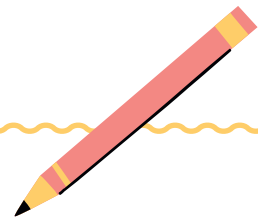
- Reconocer la estructura y el formato de cada género textual, el componente semántico de las palabras y las estructuras morfosintácticas más habituales.

## Evaluación

### Recogida de evidencias

- Realiza los ejercicios aplicando los contenidos trabajados durante el proyecto.

Esta sesión puede orientarse como repaso de los contenidos trabajados durante el proyecto o como prueba final.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 14

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Visual-espacial

### Objetivos

- Valorar las creaciones utilizando los conocimientos adquiridos.

### Material

- Libro del alumno: página 17

## Actividades

### ● Para empezar

10 min

- **Preparación de la exposición del producto final:** el maestro indica a los alumnos que deben prepararse para presentar sus productos finales. Este tiempo puede destinarse al repaso, a la relajación o a la preparación de los materiales. El maestro, previamente, debe preparar el aula de manera que facilite la observación de las creaciones artísticas que van a exponerse, por ejemplo, como en una sala de exposiciones.

### ● Desarrollo

25 min

- **Exposición del producto final:** los alumnos, divididos en dos grupos, para agilizar la sesión, exponen sus creaciones de bestias fantásticas de manera informal a sus compañeros. Cuando hayan acabado, el maestro puede guiar un diálogo para recopilar y compartir las impresiones de la sesión. Finalmente, el maestro propone la creación de un bestiario fantástico de aula.

### ● Para acabar

10 min

- **Reflexión sobre el aprendizaje:** el maestro pide a los alumnos que comparen su descripción final con la descripción realizada en la sesión 2. A continuación, el maestro pone en común las diferencias entre ambos escritos para evidenciar todo lo que los alumnos han aprendido.

## En casa

- Anima a los alumnos a que expliquen a sus familiares y amigos sus experiencias relacionadas con la exposición de su creación artística.





## Educación emocional



La práctica de la expresión artística se asocia con un componente emocional que favorece la motivación y que permite contemplar el mundo que nos rodea de una manera más profunda. Además, favorece la adquisición de una serie de competencias socioemocionales básicas para el desarrollo personal de las personas.



## Gestión de aula

Es importante hacer visible el producto final para la comunidad educativa. En este sentido, el maestro puede proponer a los alumnos que cedan el bestiario de aula a las clases de infantil e incluso hacer varias copias para repartirlas por el colegio.

## Competencias

### Competencia en comunicación lingüística

#### Comprensión lectora

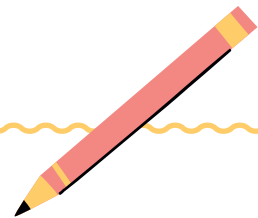
- Aplicar estrategias de comprensión para obtener información, interpretar y valorar el contenido de acuerdo con la tipología y la complejidad del texto y el propósito de la lectura.

## Evaluación

Evalúa, durante las valoraciones que los alumnos hagan de los trabajos de los compañeros, si mencionan las características fundamentales de la descripción.

### Autorregulación del aprendizaje

La comparación de las dos redacciones permite a los alumnos tomar conciencia de su aprendizaje.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

# Sesión 15

## Inteligencias múltiples



Lingüístico-verbal



Intrapersonal

## Objetivos

- Expresar oralmente opiniones sobre el proyecto.
- Valorar el propio proceso de aprendizaje.

## Material

- myroom: *Faro de reflexión*
- Libro del alumno: página 31

## Actividades

### ● Para empezar

15 min

- **Reflexión sobre el proceso de aprendizaje con el *Faro de reflexión* de myroom:** «¿Qué habéis aprendido?», «¿Qué os ha enseñado este proyecto?», «¿Cómo podéis aplicar lo que habéis aprendido?», «¿Qué os ha gustado más?», «¿Qué os ha gustado menos?».

### ● Desarrollo

5 min

- **Revisión individual de las reflexiones** que los alumnos han escrito a lo largo de todo el proyecto en el bloc del reportero.

15 min

- **Resolución, de manera individual, de las actividades de la página 31 del Libro del alumno** para valorar el proyecto.

### ● Para acabar

10 min

- **Puesta en común de los aprendizajes de los alumnos:** «¿Os ha gustado crear el producto final?», «¿Os ha gustado poder exponerlo y ver las creaciones de vuestros compañeros?», «¿Os gustaría crear otra bestia fantástica?», «¿Lo harías de otra manera?».

## En casa

- Anima a los alumnos a compartir sus reflexiones del diario de aprendizaje con los miembros de su familia.



## Neuroeducación



Las reflexiones anotadas en el bloc del reportero a lo largo del proyecto facilitan al alumno la reflexión sobre el aprendizaje. Además, gracias a la actividad de metacognición con el *Faro de reflexión* el alumno aprende a analizar el proceso de aprendizaje.

## Personalización del aprendizaje



Es importante ayudar a los alumnos que hayan tenido más dificultades a lo largo del proyecto a que identifiquen sus fortalezas y la mejora que han conseguido. Por otro lado, los alumnos con más habilidades pueden plantearse un nuevo reto de aprendizaje para los siguientes proyectos.

## Competencias

### Competencia en comunicación lingüística

#### Comunicación oral

- Expresar oralmente mensajes, pensamientos, vivencias, opiniones y sentimientos.

#### Aprender a aprender

#### Pensamiento crítico y creativo y metacognición

- Autoevaluarse y aprender de los errores durante el proceso de aprendizaje.

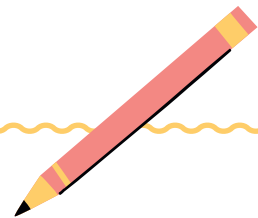
## Evaluación

### Observación

- Expresa oralmente sus pensamientos.

### Recogida de evidencias

- Escribe los aprendizajes principales del proyecto en el diario de aprendizaje.



## Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

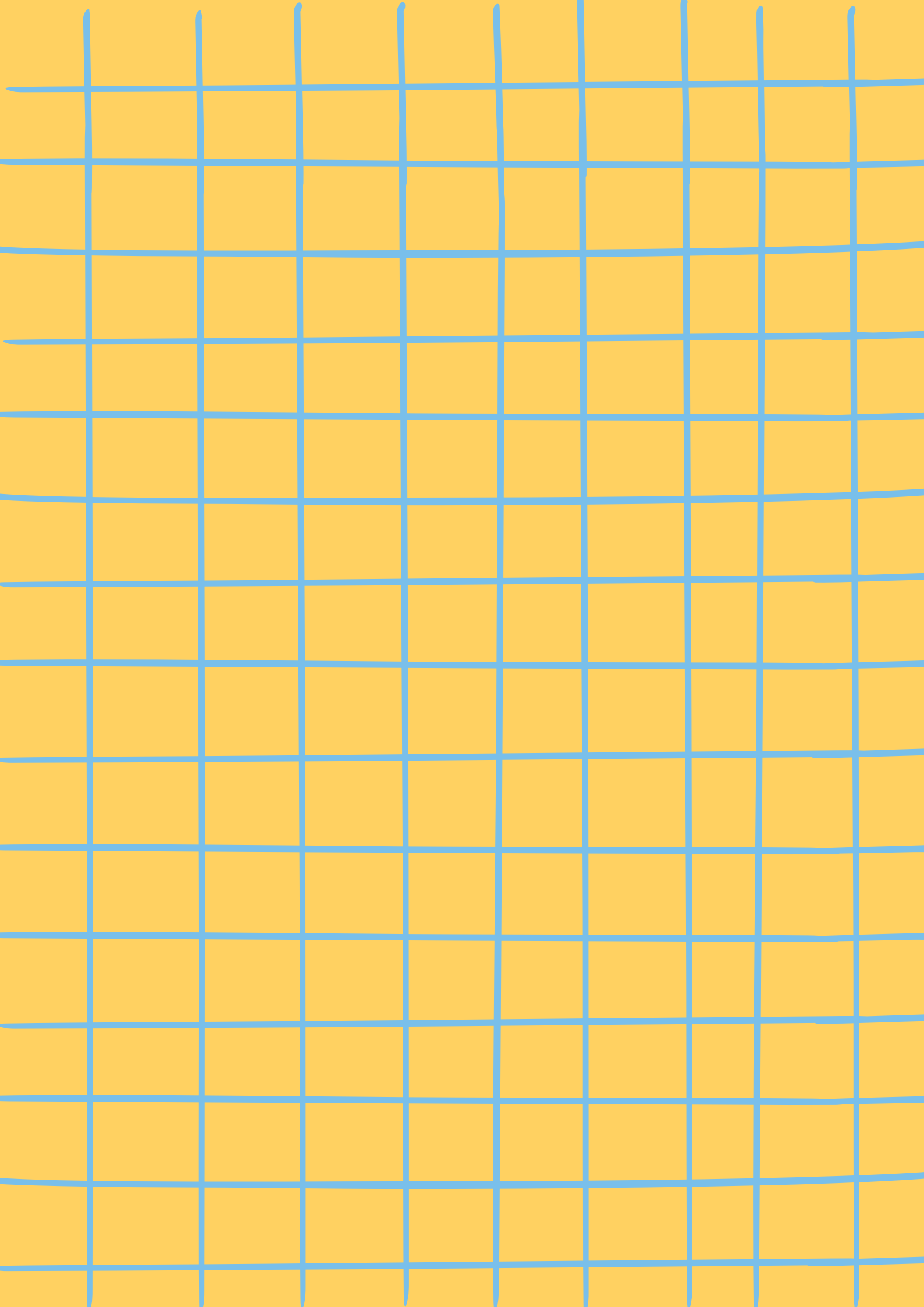
.....

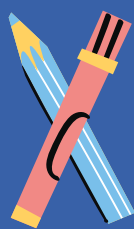
.....

.....



El primer número de la revista *Superletras* se acabó de imprimir un soleado día de septiembre. Parece que Diego no se convirtió en centauro, pero sus bestias fantásticas causaron furor entre sus lectores.





**Superletras** es un programa de Lengua castellana y literatura dirigido al segundo ciclo de Educación Primaria y creado especialmente para desarrollar las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde las **inteligencias múltiples** y el desarrollo de las **competencias**.

Su **trabajo por proyectos** supone una gran herramienta de motivación para el alumnado, permite contextualizar su aprendizaje y le aporta herramientas para sentar las bases de sus aprendizajes futuros. Además, las sesiones de **centros de aprendizaje** consiguen afianzar los conocimientos de manera lúdica, manipulativa y cooperativa.

**Superletras** incorpora técnicas de **escritura creativa** que actúan como detonantes imaginativos, técnicas de **expresión oral** para practicar las principales habilidades de la comunicación, **estrategias de lectura** para mejorar la comprensión de los textos...  
¡Tus clases de Lengua y literatura van a ser **SUPER!**