

SUPER LETRAS

01

Bestias
fantásticas



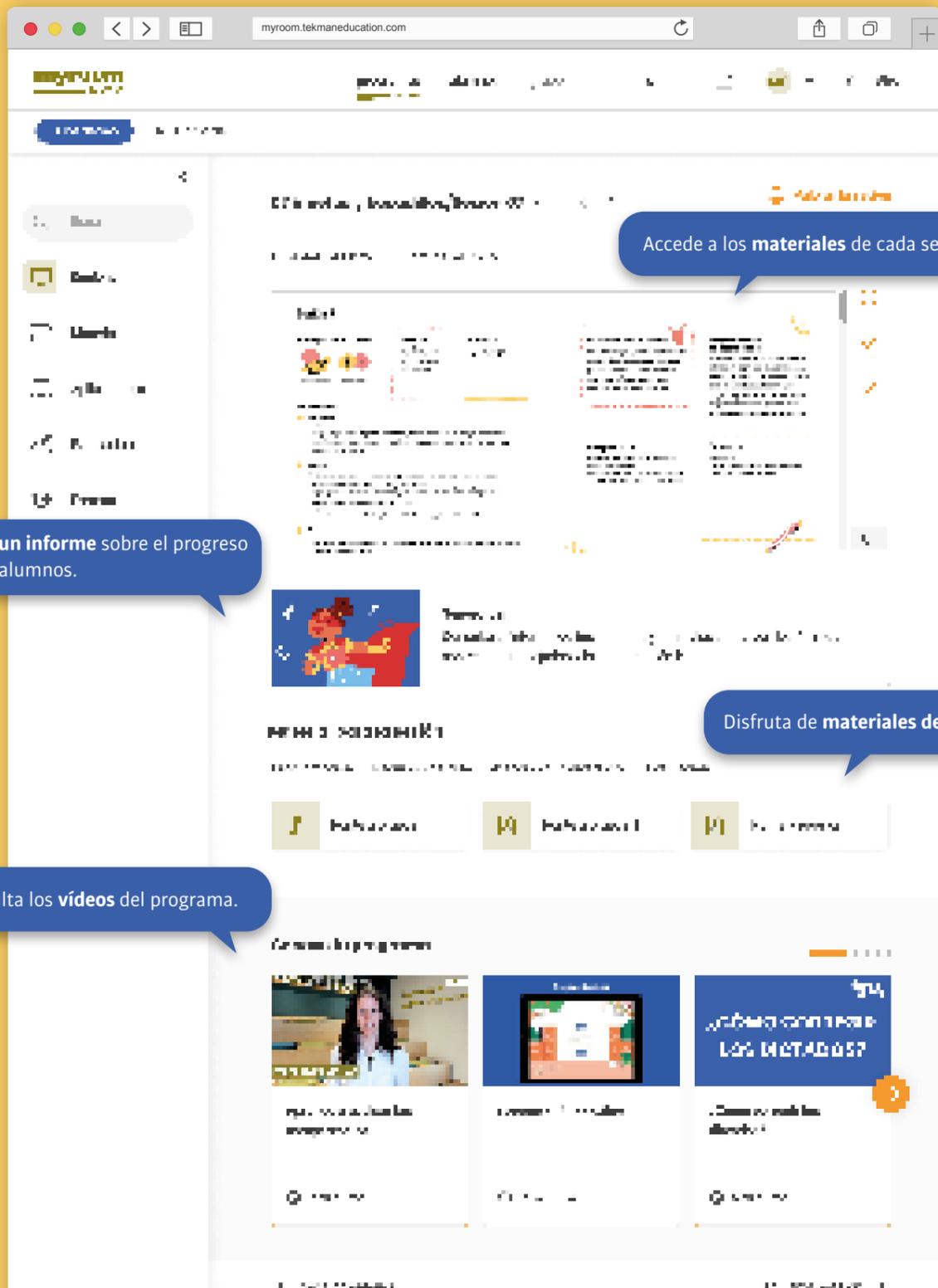
tekman

Guía de muestra - 3.º de Primaria

Tu gestor de aula, día a día

En **myroom**, tu plataforma docente *online*, encontrarás todo lo que necesitas para implementar el programa en tu aula. Entra y disfruta de todo lo que te ofrece en tu día a día.

myroom.tekmaneducation.com



Accede a los **materiales** de cada sesión.

Disfruta de **materiales de soporte**.

Obtén un **informe** sobre el progreso de tus alumnos.

Consulta los **videos** del programa.

Descubre los proyectos

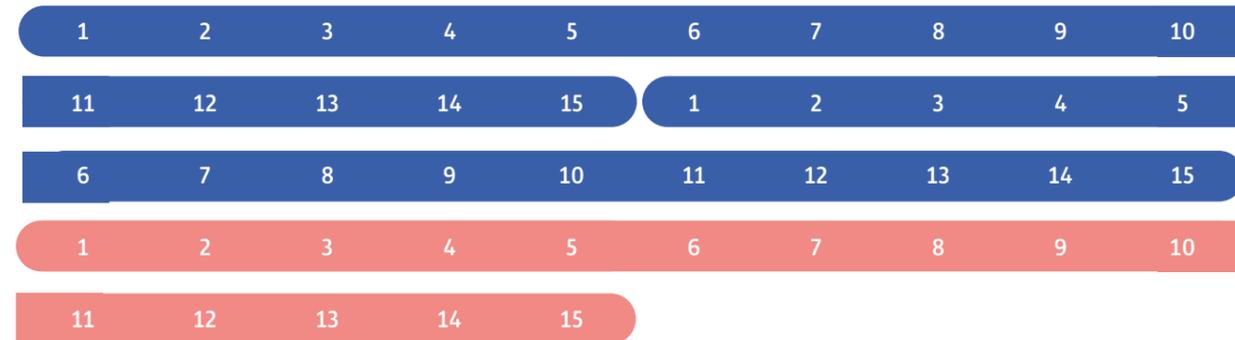
Superletras se organiza en **9 proyectos para la comprensión** por curso, basados en retos, en problemas y en libros. En estos proyectos se exploran temas que van más allá del área de lengua, así como **actividades creativas y lúdicas** que permiten a los alumnos desarrollar habilidades lingüísticas en contextos **realistas y significativos**.

Proyecto	Descripción	Producto final
Bestias fantásticas	A partir del reto de crear una bestiarlo fantástico, los alumnos aprenderán a describir una bestia fantástica inventada.	Bestiarlo fantástico.
Cuando acaba el año	A partir del reto de grabar un reportaje sobre la fiesta de Fin de Año, los alumnos aprenderán a crear una celebración propia, basada en tradiciones de distintos países.	Reportaje sobre el Fin de Año.
Mi misteriosa familia	A partir de la lectura del libro <i>Los verdaderos secretos de mi misteriosa familia</i> , de Sofía Rhei, los alumnos se acercarán al género poético y celebrarán una fiesta de la poesía.	Fiesta de la poesía.
Recetas absurdas	A partir del reto de elaborar un recetario absurdo, los alumnos aprenderán a escribir su receta absurda y se adentrarán en la literatura de Edward Lear.	Recetario absurdo.
¡Arriba el telón!	A partir del problema planteado, los alumnos deberán investigar sobre el teatro y plantear soluciones, como la creación de una compañía teatral.	Compañía teatral.
La ingeniosa Mardi Mark	A partir de la lectura del libro <i>Mardi Mak llega al Polo Sur (o casi)</i> , de Courtney Lynch, los alumnos conocerán Australia y crearán una guía de viajes literaria sobre el libro.	Guía de viajes literaria.
Pintura en acción	A partir del reto de crear una exposición de arte sobre la obra de Jackson Pollock, los alumnos realizarán un mural con su técnica y una exposición sobre el autor.	Exposición de arte.
Por un patio mejor	A partir del problema planteado, los alumnos deberán investigar sobre su recreo y plantear soluciones, como crear una comisión de patio.	Defensa de la comisión de patio.
Operación Petunia	A partir de la lectura del libro <i>Operación Petunia</i> , de Zita Dazzi, los alumnos conectarán con los personajes y participarán en un almuerzo literario.	Almuerzo literario.

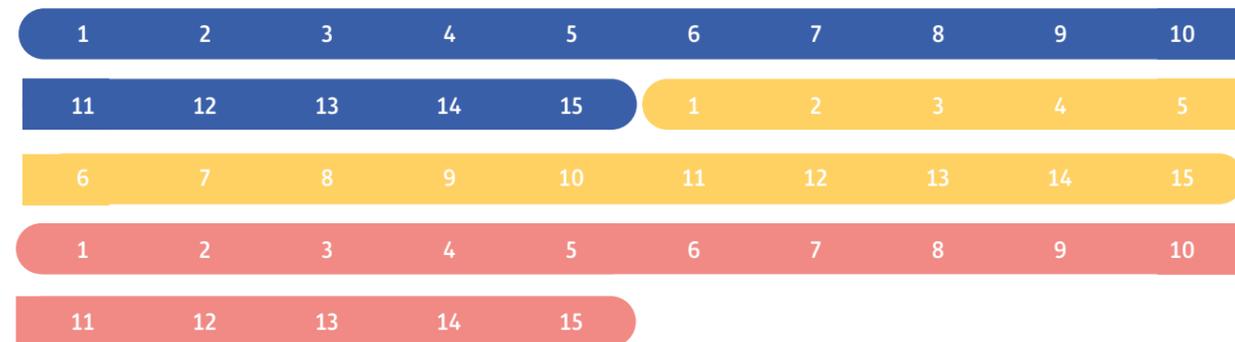
Planifica tu calendario

Superletras propone un total de **9 proyectos**, distribuidos en 3 trimestres. Cada proyecto contiene **15 sesiones** distribuidas en las tres fases propias de una investigación: actividades preliminares, actividades de investigación y de síntesis. Los saberes y las dinámicas lingüísticas que se desarrollan dentro de los proyectos están secuenciados, por lo que recomendamos seguir el orden propuesto. Además, el último proyecto, a nivel de aspectos formales de la lengua, es de repaso, es decir, contiene saberes que se trabajaron previamente.

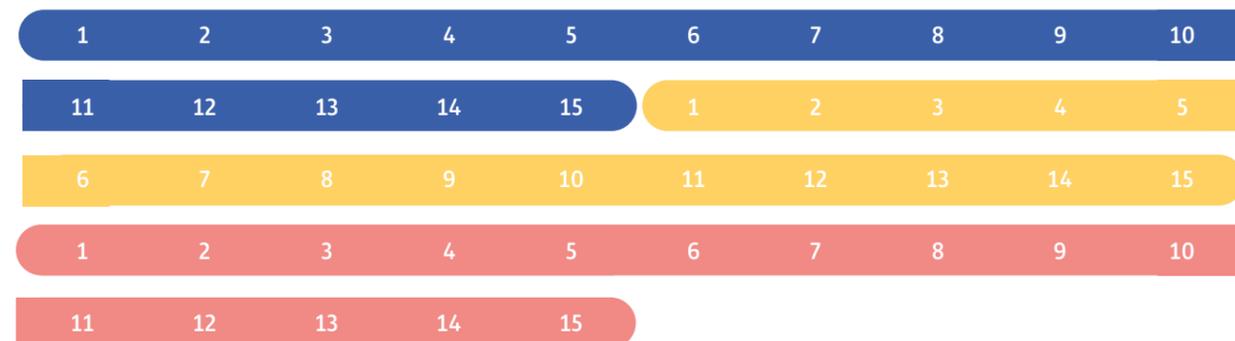
Trimestre 1



Trimestre 2



Trimestre 3



● Proyecto basado en un reto ● Proyecto basado en un libro ● Proyecto basado en un problema

Personaliza las sesiones

Superletras está diseñado para poder atender la diversidad en el aula. Las metodologías activas que se utilizan y los recursos versátiles están pensados para que ningún alumno se quede atrás.

A lo largo del curso encontrarás:

Técnicas y métodos de aprendizaje cooperativo

Uso de material manipulativo

Organizadores gráficos para aprender paso a paso

Juegos multinivel

Recomendaciones para personalizar las actividades

Actividades digitales multinivel (plataforma adaptativa)

Además, las actividades de todos los proyectos están diseñadas cumpliendo los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje**, una construcción de la enseñanza en la que los alumnos encontrarán múltiples formas de representación, acción y expresión, y motivación.

¡Materiales de refuerzo realmente accesibles!

Ponemos a tu disposición un **dossier de mínimos curriculares** que contiene **fichas de aprendizaje accesibles**, especialmente útiles para que los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo o que requieren adaptaciones refuercen los saberes claves. Disponible en **myroom**.

Conoce la secuencia

Para desarrollar las **competencias lingüísticas** es necesario conocer y aplicar los **saberes básicos** en contextos auténticos. De esta manera, los conocimientos y habilidades lingüísticas se utilizan de forma combinada y recurrente en la mayoría de situaciones comunicativas. A continuación, indicamos, para cada proyecto, cuáles son los saberes que se trabajan de manera más intencional.

	Las lenguas y sus hablantes	Comunicación (contexto, géneros y procesos)	Educación literaria
Bestias fantásticas	Uso de un lenguaje no discriminatorio.	Narración y descripción. Proceso de escritura. Estrategias de comprensión lectora. Elementos de la comunicación no verbal.	Estrategias para la expresión de gustos e intereses. Uso de la biblioteca del aula.
Cuando acaba el año	Biografía lingüística y de aula.	Géneros discursivos propios de los ámbitos personal, social y educativo. Normas de interacción oral. Búsqueda de información. Comparación de la información.	Uso de la biblioteca del aula.
Mi misteriosa familia	La diversidad lingüística como riqueza y herramienta de reflexión.	Poesía. Lectura comprensiva, compartida y entonada. Escucha activa. Prosodia y comunicación no verbal.	Identidad lectora. Creación de textos de intención literaria de manera libre.
Recetas absurdas	Uso de un lenguaje no discriminatorio.	Textos instructivos. Proceso de escritura. Identificación de ideas relevantes. Estrategias básicas para la coherencia y la cohesión. Estrategias de comprensión lectora.	Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos. Creación de textos de intención literaria de manera libre.
¡Arriba el telón!	La diversidad lingüística como riqueza y herramienta de reflexión.	El diálogo. Creación de listas. Prosodia y de la comunicación no verbal. Búsqueda de información. Comparación y comunicación creativa de la información.	Relación, acompañada, entre los elementos esenciales de la obra literaria. Lectura expresiva, dramatización o interpretación de fragmentos.
La ingeniosa Mardi Mak	Biografía lingüística y de aula.	Narración. Lectura comprensiva, compartida y entonada. Búsqueda de información. Escucha activa.	Lectura acompañada de obras o fragmentos de la literatura infantil. Identidad lectora.
Pintura en acción	La diversidad lingüística como riqueza y herramienta de reflexión.	Exposición. Estrategias de comprensión lectora. Elementos básicos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Uso de normas de interacción oral.	Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas y culturales. Identidad lectora.
Por un patio mejor	La diversidad lingüística como riqueza y herramienta de reflexión.	Géneros discursivos propios de los ámbitos personal, social y educativo. Identificación de las ideas más relevantes. Asertividad y escucha activa. Resolución dialogada de conflictos.	Uso de la biblioteca de aula.
Operación petunia	Identificación de prejuicios y estereotipos lingüísticos.	Narración. Coherencia y cohesión textual. Ideas principales y secundarias, y sentido global del texto. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.	Lectura acompañada de obras o fragmentos de la literatura infantil. Relación entre los textos leídos y otras manifestaciones artísticas. Identidad lectora.

Reflexión sobre la lengua



	Gramática	Léxico	Ortografía
Bestias fantásticas	Uso de la palabra y su carácter evocador. Dominio del orden alfabético.	Formación de nuevas palabras. Palabras simples, derivadas y compuestas. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Uso del guion en la división de palabras. Uso de <i>bl</i> y <i>br</i> ; <i>mp</i> y <i>mb</i> .
Cuando termina el año	La sílaba, sílaba tónica, clasificación de las palabras según el número de sílabas.	Sinónimos. Uso del diccionario. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	La coma y el punto. Palabras terminadas en <i>-d</i> , <i>-z</i> , <i>-y</i> .
Mi misteriosa familia	El sustantivo. Tipos de sustantivos: comunes y propios; individuales y colectivos; abstractos y concretos.	Antónimos. Palabras polisémicas. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Signos de interrogación y exclamación. Palabras con <i>r</i> y <i>rr</i> .
Recetas absurdas	El adjetivo. El verbo, el infinitivo, las formas personales.	Familias de palabras. Prefijos. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	<i>ca</i> , <i>co</i> , <i>cu</i> , <i>que</i> , <i>qui</i> . <i>za</i> , <i>zo</i> , <i>zu</i> , <i>ce</i> , <i>ci</i> . Palabras con <i>ha/a</i> .
¡Arriba el telón!	El verbo: presente, pasado y futuro.	Sufijos. Campos semánticos. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Los verbos terminados en <i>-aba</i> . <i>ga</i> , <i>go</i> , <i>gu</i> , <i>gue</i> , <i>gui</i> , <i>güe</i> , <i>güi</i> .
La ingeniosa Mardi Mak	Determinante artículo.	Comparaciones y metáforas. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Palabras agudas. Verbos terminados en <i>-ger</i> y <i>-gir</i> .
Pintura en acción	Proponombres personales. Concordancia de género y número.	Aumentativos y diminutivos. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Palabras llanas. <i>ge</i> , <i>gi</i> , <i>je</i> , <i>ji</i> .
Por un patio mejor	Sujeto y predicado. Conjugación de verbos regulares y conocimiento de la existencia de verbos irregulares.	Onomatopeyas. Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Palabras esdrújulas. <i>hie</i> y <i>hue</i> .
Operación petunia	Repaso: La sílaba. El verbo: infinitivo y formas personales. El verbo: pasado, presente y futuro. Verbos regulares e irregulares.	Vocabulario clave de la temática del proyecto.	Repaso: <i>ha/a</i> . Palabras agudas, llanas y esdrújulas.

Proyecto basado en un reto

Bestias fantásticas es un proyecto para la comprensión que reta a los alumnos a crear un animal fantástico y a construir juntos un bestiario. Para conseguirlo, los alumnos descubren el género fantástico, dan rienda suelta a su creatividad y desarrollan las habilidades de escritura necesarias para describir a su animal fantástico.



Tópico generativo



Criaturas fantásticas

Hilos conductores

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

Metas de comprensión

Que los alumnos comprendan que...

1. Lo fantástico juega un papel fundamental en la literatura.
2. La lectura es importante para potenciar la creatividad.
3. Se pueden crear criaturas fantásticas imaginadas.
4. Para crear textos propios es importante conocer el modelo descriptivo.



Producto final

Creación de un animal fantástico y elaboración de un bestiario con las producciones de todos los alumnos.

Saberes básicos

A continuación, se especifican los saberes básicos del área de Lengua castellana y literatura que se trabajan en el proyecto *Bestias fantásticas*.

Las lenguas y sus hablantes

- La diversidad lingüística como riqueza y herramienta de reflexión.
- Uso de un lenguaje no discriminatorio

Educación literaria

- Estrategias para la expresión de gustos e intereses.
- Uso de la biblioteca del aula.

Reflexión sobre 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*.
- Dictados.



Comunicación

CONTEXTO

- Adecuación a situaciones comunicativas.
- Propósito comunicativo.

GÉNEROS DISCURSIVOS

- Tipologías textuales: narración y descripción.

PROCESOS

Interacción oral

- Participación en situaciones comunicativas.
- Uso de normas de interacción oral.

Comprensión oral

- Comprensión de textos orales.

Comprensión lectora

- Lectura comprensiva de textos.
- Identificación de ideas relevantes y sentido global del texto.
- Lectura compartida y entonada.

Producción oral

- Producción de textos orales.
- Elementos de la comunicación no verbal.

Producción escrita

- Planificación de textos.
- Producción de textos.
- Revisión de textos.

Alfabetización mediática e informacional

- Búsqueda de información.

Metodología

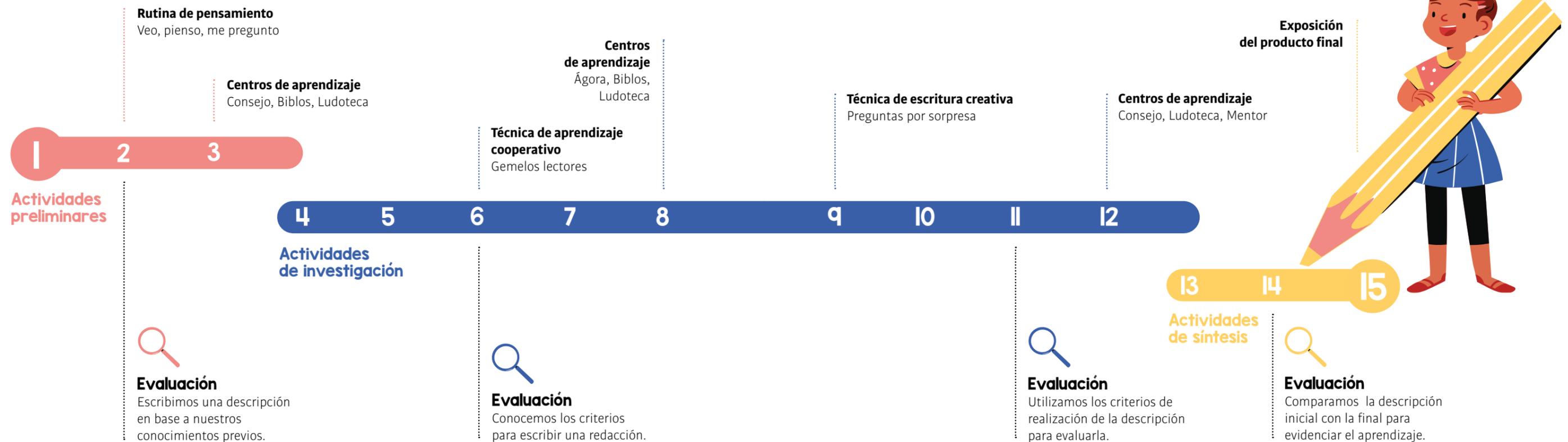
Este proyecto consta de 15 sesiones, distribuidas en las tres fases propias de una investigación. A lo largo de ellas se desarrollan actividades representativas de nuestra metodología, basada en la **cultura de pensamiento**, el **aprendizaje cooperativo**, el **desarrollo de la creatividad**, la práctica de **habilidades lingüísticas** y el juego en los **centros de aprendizaje**.

A continuación, te indicamos cuáles son las actividades destacadas y en la secuencia del proyecto puedes ver en qué momento se llevan a cabo.

- **Rutina de pensamiento Veo, pienso, me pregunto.** Favorece una reflexión profunda a partir de la observación, que permite descubrir nuevos caminos para la investigación.
- **Técnica de aprendizaje cooperativo Gemelos lectores.** Asienta las bases del proceso de comprensión lectora de los alumnos a través del apoyo entre iguales.
- **Técnica de escritura creativa Preguntas por sorpresa.** Potencia las respuestas espontáneas y no convencionales, necesarias para la creación de un producto creativo.

Más información en la Guía didáctica.

Secuencia del proyecto



Evaluación continua y formativa

Este proyecto permite una **evaluación continua y global** a través de los indicadores de evaluación que encontrarás en cada sesión. Además, está específicamente enfocado a valorar los criterios de evaluación relacionados con:

- Producir, de manera acompañada, textos sencillos individuales o colectivos con intención literaria, recreando de manera personal los modelos dados, en distintos soportes y complementándolos con otros lenguajes artísticos.
- Analizar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura e iniciándose en la evaluación de su fiabilidad.

En la secuencia del proyecto te indicamos los momentos de **evaluación formativa**, que permite a los alumnos tomar conciencia de sus aprendizajes.

Por último, estos son los **instrumentos de evaluación**, que encontrarás en myroom.

- **Para el maestro:** Rúbricas de evaluación (recomendamos priorizar los criterios que se trabajan en el proyecto) y Programación de aula, que te ayudará a saber qué se trabaja y cómo se evalúa.
- **Para los alumnos:** Tabla de autoevaluación.

Sesión I

Objetivo

- Desarrollar la comprensión lectora.

Material

- Libro del alumno: páginas 1-5
- myroom: *Rúbricas de evaluación*

Actividades

● Para empezar

10 min

- Presentación de los materiales del curso: el maestro explica a los alumnos que, a lo largo del curso, van a investigar sobre diferentes temas a través de distintos libros y materiales manipulativos. También van a utilizar el bloc del reportero, una libreta individual que deben traer al aula y que les va a servir para anotar ideas, practicar la escritura y reflexionar sobre el aprendizaje. Es importante que los alumnos dispongan del bloc del reportero durante las sesiones. También es importante que cada alumno lo personalice antes de empezar a utilizarlo.
- **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** que se encuentran en el interior de cubierta del **Libro del alumno**.

● Para acabar

10 min

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

Comprensión lectora



Llevar a cabo comprensiones lectoras guiadas y en gran grupo permite a los alumnos con mayores dificultades comprender los textos más fácilmente y aprender ciertas estrategias que podrán utilizar de manera autónoma más adelante.

Gestión de aula



Es importante que, a lo largo del proyecto, los alumnos se acostumbren a anotar sus ideas y a reflexionar de manera escrita sobre las sesiones y sobre su propio aprendizaje. Este tipo de reflexiones fomentan la autonomía de los alumnos y les ofrecen perspectiva para gestionar sus propios aprendizajes de manera más eficaz.

En casa

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



Evaluación

Observación

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

Estrategias de evaluación

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



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión 2

Objetivo

- Participar en situaciones comunicativas.

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*.** Los alumnos deben observar las ilustraciones de la página 6 del **Libro del alumno** y el maestro debe guiar la rutina a través del organizador gráfico *Veo, pienso, me pregunto* y otras preguntas: «¿Qué veis?», «¿Qué pensáis que pueden ser?», «¿Qué preguntas os sugieren?», «¿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 7 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.

Proyectos para la comprensión



El aprendizaje basado en proyectos permite plantear temáticas diversas y adecuadas a los intereses de los alumnos, algo fundamental para conseguir que se impliquen en el aprendizaje. Plantear el producto final como un reto es, además, un elemento clave para motivarlos.

Cultura de pensamiento



Las rutinas de pensamiento son estructuras con las que los alumnos aprenden a razonar y a reflexionar. Las rutinas como *Veo, pienso, me pregunto* fomentan la observación crítica y objetiva y desarrollan la comunicación verbal. Es importante que puedan utilizarse en distintos momentos a medida que los alumnos las vayan interiorizando.

En casa

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



Evaluación

Observación

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

Estrategias de evaluación

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



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión 4

Objetivo

- Desarrollar la comprensión lectora.

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 alguna 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.**

5 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?».

Para acabar

5 min

- **Reflexión sobre el aprendizaje en el bloc del reportero:** los alumnos deben escribir en el bloc del reportero sus impresiones acerca de lo que han aprendido hasta el momento y cómo lo han hecho. El maestro puede guiar la reflexión con algunas preguntas: «¿Qué habéis aprendido?», «¿Cómo lo habéis aprendido?», «¿Qué os gustaría aprender sobre el tema?».

Personalización del aprendizaje



Las actividades de comprensión lectora pueden llevarse a cabo en parejas heterogéneas para facilitar la comprensión. Con este fin, los alumnos con mayores habilidades lectoras pueden subrayar las ideas principales del texto y anotarlas en la pizarra para que el resto de alumnos pueda consultarlas en todo momento.

Proyectos para la comprensión



Es importante fomentar y guiar las reflexiones acerca de qué se aprende y cómo se aprende. Anotar estas reflexiones, a modo diario de aprendizaje, es muy útil para tomar perspectiva sobre el propio aprendizaje y para autoevaluarse a lo largo del proyecto.

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.



Evaluación

Recogida de evidencias

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



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión 8

Objetivo

- Expresarse oralmente.

Material

- Caja de aula: *Tarjetas Reto*, *Tablero Animaladas* y *Tarjetas del proyecto 1*
- Libro del alumno: páginas 22 y 23

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:** biblos, consejo y ludoteca.
- Explicación del funcionamiento de las rotaciones: cada grupo debe empezar en un centro, cuando hayan pasado 10 minutos, ha de 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

- **Biblos:** lectura libre e individual de los libros de género fantástico que los alumnos hayan traído al aula.

10 min

- **Consejo:** juego en parejas heterogéneas con las *Tarjetas Reto* de la Caja de aula. Por turnos, cada miembro de la pareja debe ofrecer una solución al reto planteado.

10 min

- **Ludoteca:** juego con el *Tablero Animaladas* y las *Tarjetas del proyecto 1* de la Caja de aula.

Para acabar

10 min

- Realización, de manera individual, de las actividades de las páginas 22 y 23 del Libro del alumno.

Gestión de aula



Es importante que los alumnos comprendan perfectamente los juegos y las dinámicas que deben llevar a cabo en los centros de aprendizaje para que puedan trabajar con autonomía. Por ello, deben leer con detenimiento las instrucciones de los juegos y consultarlas siempre que tengan dudas.

Aprendizaje cooperativo



Para ayudar a los alumnos a superar las dificultades sociales y comunicativas con las que puedan encontrarse durante las actividades en grupo, es importante parar la actividad y reflexionar sobre ello, si es necesario. Es especialmente adecuado hacerlo durante los primeros proyectos para transmitir la importancia del respeto hacia los otros y establecer las bases del aprendizaje cooperativo.

En casa

- Propón a los alumnos que expliquen a sus familiares y amigos el diálogo que ha surgido en el primer centro de aprendizaje.



Evaluación

Observación

- Elabora un discurso coherente.



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión 10

Objetivo

- 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 en el bloc del reportero:** el maestro debe repartir a cada alumno el Dictado 2 y los alumnos, en parejas y por turnos, deben dictarse todas las frases el uno al otro, empezando por la primera. Al acabar, los alumnos deben corregir el texto de su compañero.

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 para después poder recortar la página y crear el bestiario fantástico. 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, en gran grupo, 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

- **Reflexión sobre el aprendizaje en el bloc del reportero:** los alumnos deben escribir en el bloc del reportero sus impresiones acerca de cómo están creando el producto final. El maestro puede guiar la reflexión con algunas preguntas: «¿Qué estáis aprendiendo sobre el tema?», «¿Las actividades que habéis hecho hasta el momento os están ayudando a crear el producto final?», «¿Por qué?».

Proyectos para la comprensión



Las actividades artísticas ofrecen la oportunidad de explorar la imaginación y expresarse a través de distintos lenguajes. Es importante que los alumnos sepan que pueden utilizar distintos códigos artísticos como la escultura, la música o la interpretación.

Personalización del aprendizaje



Durante las reflexiones orales en gran grupo, algunos alumnos pueden tender a no participar. Para conseguir que todos ellos compartan sus pensamientos, es importante que, de manera previa a la puesta en común, comuniquen sus ideas o respuestas con un compañero.

En casa

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



Evaluación

Observación

- Expresa ideas a través de una producción artística.



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión I3

Objetivo

- Aplicar los conceptos trabajados durante el proyecto.

Material

- Libro del alumno: páginas 28-30

Actividades

● Para empezar

5 min

- **Actividad de relajación:** el maestro debe guiar la relajación indicando a los alumnos que imaginen que son robots y que se muevan como tal, de manera rígida. Pasado un minuto, deben imaginar que se convierten en muñecos de trapo y relajar de manera progresiva los brazos, las piernas y el tronco.

● Desarrollo

30 min

- **Realización, de manera individual, del Ponte a prueba de las páginas 28, 29 y 30 del Libro del alumno:** los alumnos deben llevar a cabo los ejercicios de distinta complejidad cognitiva que siguen el modelo de las pruebas competenciales.

● Para acabar

10 min

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

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. Si es necesario, puede destinarse más tiempo a la realización del Ponte a prueba y llevar a cabo la sesión del SuperCíber en casa o en otro momento dentro del proyecto.

En casa

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



Evaluación

Recogida de evidencias

- Aplica los conocimientos adquiridos a lo largo del proyecto en el Ponte a prueba.

Estrategias de evaluación

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



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sesión 15

Objetivo

- Expresar oralmente opiniones sobre el proyecto.

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*:** «¿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 sobre el aprendizaje** que los alumnos han escrito a lo largo de todo el proyecto en el bloc del reportero.

15 min

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

● Para acabar

10 min

- **Reflexión sobre el aprendizaje:** «¿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?».

Proyectos para la comprensión



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

Para guiar el proceso de autoevaluación de los alumnos, siempre es aconsejable recuperar las metas de aprendizaje del proyecto y repasarlas de manera conjunta para ayudarlos a valorar lo que han aprendido.



En casa

- Anima a los alumnos a compartir sus reflexiones en el bloc del reportero con sus familiares.



Evaluación

Observación

- Expresa su opinión sobre el proyecto.



Notas:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Los materiales de Superletras

En Superletras encontrarás actividades manipulativas y lúdicas, para que tus alumnos aprendan tocando y creando. Para ello, te ofrecemos material para tu aula, para tu alumno y para ti, docente. Todo lo que necesitáis para disfrutar del aprendizaje.

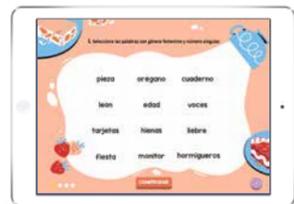
MATERIAL PARA EL ALUMNO



3 libros. Uno por trimestre



Plan lector integrado



SuperCíber



tekman digital

MATERIAL PARA EL DOCENTE



1 Guía del maestro



myroom

CAJA DE AULA

1 set 6 Tableros



1 set 240 Cartas Supercentos



1 set 6 Cartas ¡Alto el juego!



1 set 20 Cartas ¿Qué harías si...?



1 set 512 Tarjetas Operación frase



2 sets 48 Cartas Conjuga



1 set 24 Cartas Reto



1 set 4 Dados cuentacentos



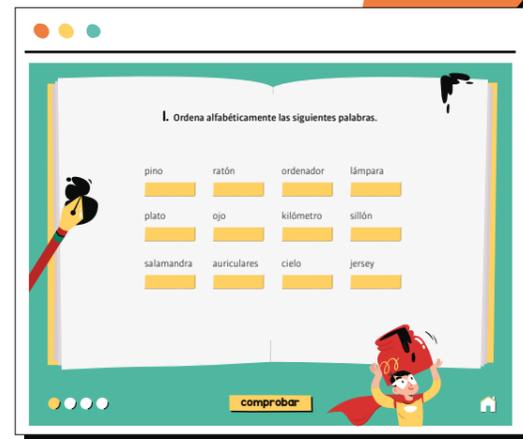
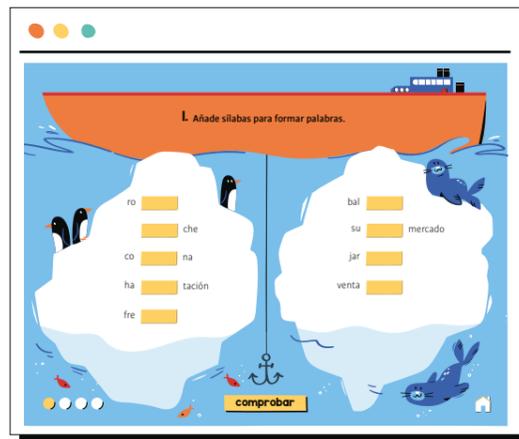
1 set 1 Póster Mentor



1 set 28 Cartas Debate

SuperCíber,

la herramienta de práctica digital para tus alumnos.



- En conexión con los proyectos de Superletras, se recomienda realizar dos sesiones del SuperCíber en clase y una en casa.
- Con actividades para afianzar la comprensión lectora, el léxico, la gramática y la ortografía.
- Con *feedback* inmediato que permite la autoevaluación.
- Con tres niveles de dificultad que se asignan automáticamente según los resultados de los alumnos.
- Con acceso a informes sobre el progreso de cada uno de tus alumnos.

Formación y acompañamiento

Proponemos varios modelos de formación y acompañamiento durante el curso para que además de sacar todo el provecho de tu programa, des un gran salto en tu formación docente.

Itinerario personalizado



Reuniones con familias

Apoyo en la comunicación a familias sobre cómo aprenden sus hijos con el programa.



Asesoramiento y acompañamiento

Resolución de inquietudes pedagógicas y apoyo con la implementación del programa en el aula.

Eventos en diversas ciudades



tekman Academy presencial

Formaciones presenciales con ponentes de referencia en la educación.



Laboratorio tekman

Encuentros formativos para compartir experiencias con otros docentes y formarse en las principales temáticas en educación.

Siempre a tu disposición online



Formación en programas tekman

Cursos online para dominar el programa y asegurar una implementación óptima.



tekman Academy online

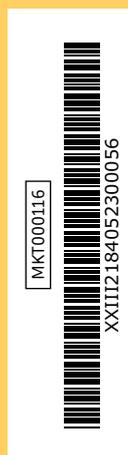
Charlas, conferencias y entrevistas online con profesionales y expertos en educación.



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

Los **proyectos de aprendizaje** motivan al alumnado, permiten contextualizar su aprendizaje y le aportan 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 **SÚPER!**



SUPER LETRAS

01

Bestias
fantásticas



tekman

Libro de muestra - 3.º de primaria

Cada proyecto, una aventura

El **Libro del alumno** es un apoyo a la realización de las sesiones y permite a los alumnos investigar sobre el proyecto, plasmar sus aprendizajes y crear el producto final. También contiene páginas para trabajar los **aspectos formales de la lengua** de manera lúdica e incluye las secciones **Ponte a prueba** (basada en pruebas competenciales) y **Diario de aprendizaje**, que facilitan a los alumnos una participación consciente en su proceso de aprendizaje.

Nos aproximamos al lenguaje de los niños a través de una estética que les es muy cercana: **el cómic**. Los protagonistas son unos valientes periodistas que tienen el reto de investigar y escribir sobre los temas más fascinantes de su entorno. Las páginas de SUPERLETRAS se convierten en un fanzine lleno de color para un **aprendizaje divertido y emocionante**.

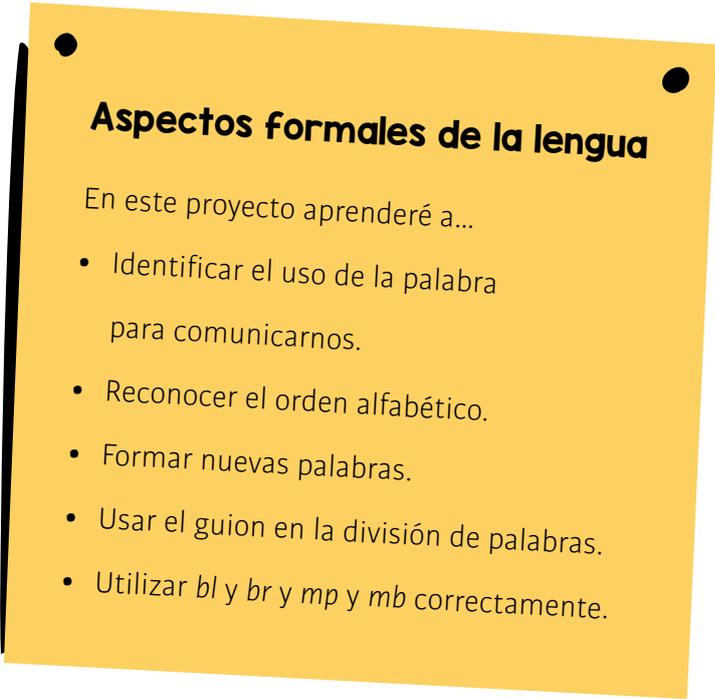




Metas de aprendizaje

Al finalizar **Bestias fantásticas** podré...

- Identificar la fantasía en la literatura.
- Leer para tener ideas creativas.
- Imaginar y crear bestias fantásticas.
- Describir bestias fantásticas.



Aspectos formales de la lengua

En este proyecto aprenderé a...

- Identificar el uso de la palabra para comunicarnos.
- Reconocer el orden alfabético.
- Formar nuevas palabras.
- Usar el guion en la división de palabras.
- Utilizar *bl* y *br* y *mp* y *mb* correctamente.

El mono de la tinta

«Este animal abunda en las regiones del norte y tiene cuatro o cinco pulgadas de largo; está dotado de un instinto curioso; los ojos son como cornalinas, y el pelo es negro azabache, sedoso y flexible, suave como una almohada. Es muy aficionado a la tinta china, y cuando las personas escriben, se sienta con una mano sobre la otra y las piernas cruzadas esperando que hayan concluido y se bebe el sobrante de la tinta. Después vuelve a sentarse en cuclillas, y se queda tranquilo».

El libro de los seres imaginarios, Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero

Un asunto importante



Una tarde de septiembre, en un aula de la escuela, cuatro alumnos, Mila, Gus, Diego y Pip, esperaban a su compañera Alika, que estaba en el despacho de la directora hablando de un asunto muy importante.

Para entretenerse y calmar los nervios mientras Alika regresaba, cada uno hacía una cosa distinta. Mila dibujaba en su cuaderno. Gus movía los brazos y sacudía la cabeza, dirigiendo una orquesta imaginaria con un bolígrafo que le servía de batuta. Diego caminaba cabeza abajo sobre las manos. Pip, con los ojos cerrados, jugaba a decir palabras con las sílabas del derecho y del revés:

—Perro, *rope*. Patata, *tatapa*. Submarino, *norimasub*...

De repente, la puerta del aula se abrió y entró Alika.

—¡Sí! ¡Lo conseguimos! —exclamó Alika con una gran sonrisa.

Los niños estaban tan concentrados en sus actividades que la aparición de Alika los sobresaltó. A Gus se le escapó la batuta-bolígrafo, que se fue volando hasta aterrizar justo detrás de la oreja de Pip. Diego perdió el equilibrio y se cayó de espaldas, y Mila apretó tanto el lápiz que rasgó la hoja del cuaderno de lado a lado. Pero, al cabo de medio segundo, todos estaban junto a Alika dando saltos de alegría y abrazándose.

—¡Bieeen! ¡Yuju! ¡Bravo! ¡Viva!



—¡Tenemos permiso de la directora para hacer la revista de la escuela! —dijo Alika cuando los demás se calmaron.

Estaban felices.

—Yo haré los dibujos —dijo Mila, la artista del grupo— y buscaré las fotos y montaré las páginas.

—Yo seré reportero —dijo Diego, el más enérgico de la pandilla—. Haré reportajes y entrevistaré al Yeti y a Superman y a...

—Yo escribiré artículos científicos y noticias —aseguró Pip, que tenía una curiosidad inmensa y siempre quería saberlo todo.

—Yo organizaré un concurso de poesía y otro de música y... —añadió Gus.

—Y Alika será la directora —propuso Mila.

Aunque Alika no estaba segura, sus amigos habían tomado una decisión. Después de todo, la idea de la revista había sido suya y ella era la mejor organizadora del grupo.

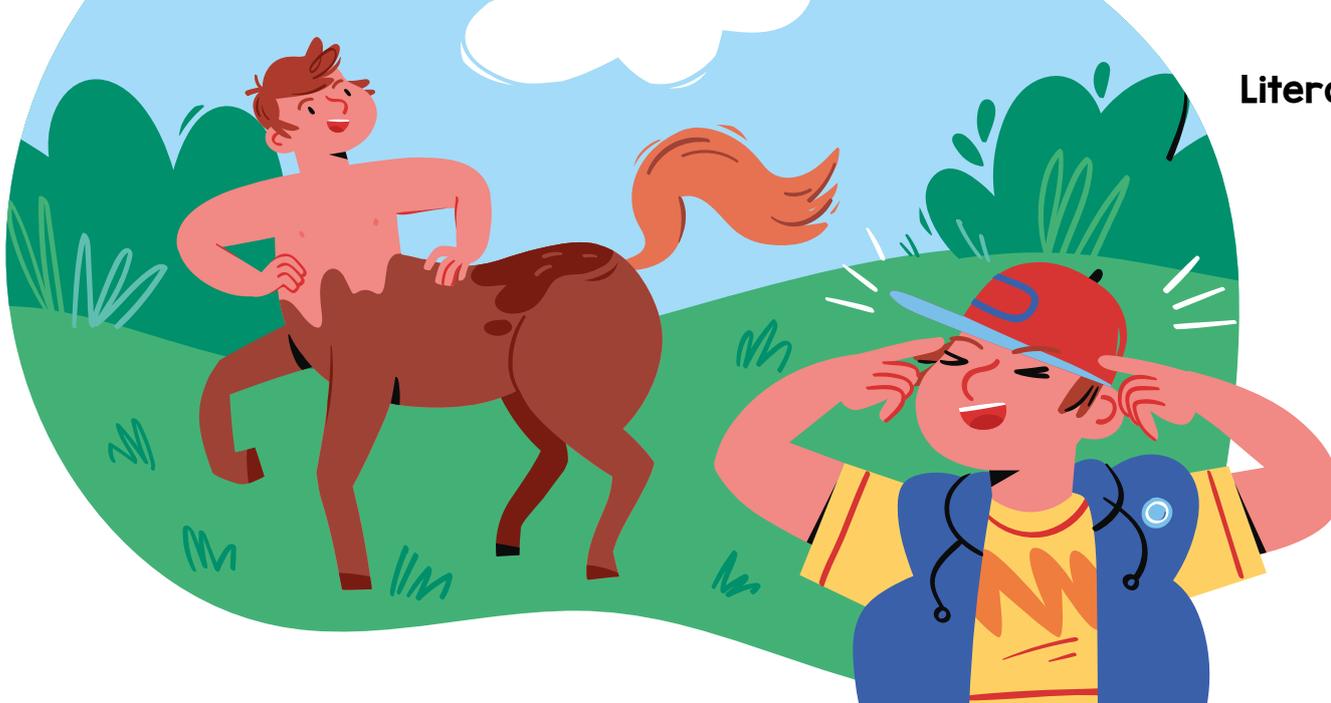
Así pues, enseguida se pusieron a trabajar en el primer número de la revista.

—La revista se llamará *Superletras* —dijo Alika—, ¿os gusta?

—¡Sí! —dijeron todos al unísono.

—Recordad lo que hablamos el otro día —siguió Alika—, cada número tiene que tratar sobre un tema diferente. Creo que hablamos de que el primer tema sería sobre bestias fantásticas.





—Sí —intervino Pip—. Dragones, unicornios, pegasos, grifos e hipogrifos...

—¿Grifos e hipoqué...? —preguntó Mila.

—Los grifos son unos bichos a los que les retuerces la cabeza y sale un chorro de agua —bromeó Gus—. Y los hipogrifos son los grifos con hipo.

—Muy gracioso —dijo Mila.

—A mí lo que me gustan son los centauros —intervino Diego—. ¡Ay! ¡Cómo me gustaría ser medio hombre y medio caballo!

—He leído que, si te concentras mucho en una cosa, al final la consigues —sugirió Gus.

—Vale —dijo Diego—, me concentraré.

Diego se puso las manos en las sienes y cerró los ojos. De vez en cuando gritaba imitando el relincho de un caballo. Sus amigos lo miraban con curiosidad.

—¡Hiiiiii! ¡Soy un centauro! ¡Hiiiiii! ¡Soy un centauro!

Al poco rato, Diego abrió los ojos y dijo:

—¿Cuánto tiempo se supone que hay que concentrarse, Gus?

—No sé —contestó Gus—. ¿No has notado que empezabas a volverte medio hombre, medio caballo?

—No mucho... —dijo Diego—. Más bien me siento medio burro por hacerte caso.

—Oíd, chicos —intervino Alik—. Todo eso está muy bien, pero esos animales fantásticos de los que habláis ya existen. ¿Qué os parece si inventamos animales nuevos, los dibujamos y escribimos sus características?

A todos les entusiasmó la idea y enseguida empezaron a sugerir animales fantásticos como, por ejemplo:

La autojirafa, una jirafa con alas.

El ciélobo, un lobo con cuerpo de ciempiés.

El dragomechero, una lagartija voladora que echa fuego por la boca.

Y muchos más. Pip, además de sugerir, tomaba nota de todas las ideas, escribiendo en un papel con un boli que se había encontrado detrás de la oreja.

¿De dónde había salido aquel boli?



1. Responde a las preguntas.

a. ¿Con quién se ha reunido Alike? ¿Por qué?

.....
.....
.....

b. ¿En qué animal intenta convertirse Diego?

.....

2. Indica el tema sobre el que trata el primer número de la revista.

- a.** Sillas extrañas.
- b.** Pelucas del mundo.
- c.** Bestias fantásticas.
- d.** Historia del baloncesto.

3. Relaciona cada personaje con su función dentro de la revista.

- | | | | |
|-------|-----------------------|-----------------------|--|
| Alike | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Escribe artículos científicos. |
| Mila | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Es reportero. |
| Diego | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Es la ilustradora y se encarga de la selección de fotografías. |
| Pip | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Es la directora. |
| Gus | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | Organiza concursos de poesía y música. |

Géneros literarios

Género narrativo

El género narrativo es una expresión literaria en la que un narrador explica historias ficticias o imaginarias.

Los cuentos y las novelas pertenecen a este género.

Por ejemplo, *Frankenstein*, que es una novela de terror, o *Harry Potter*, que es una novela de **fantasía**.

Género lírico

La lírica es un género en el que un autor expresa en verso lo que siente o lo que piensa. Puede rimar o no.

Los poemas y mucha de la literatura escrita en verso pertenecen a este género.

Género dramático

El género dramático representa algún episodio o conflicto por medio del diálogo de los personajes.

Las obras de teatro que se representan en un escenario pertenecen a este género.

Verdoso



El verdoso es un mamífero perteneciente a la familia del *Oso trifolium* de tamaño medio, cuerpo pesado y fuertes patas terminadas en garras. Se caracteriza por tener la piel recubierta de hojas de trébol, que le dan un llamativo color verde. Es de carácter tranquilo y amable. Suele vivir en parques y jardines, donde es fácil confundirlo con un gran arbusto. Se alimenta de verduras y cosas que empiezan por «v». La tradición le atribuye buena suerte, especialmente si entre los tréboles que cubren su cuerpo hay alguno de cuatro hojas.

Gatatúa



La gatatúa es un mamífero volador que ha desarrollado la capacidad de hablar. Tiene cuerpo de gato, grandes alas y una cresta característica de vivos colores. Está recubierta de un pelaje sedoso, de tonos rosados o morados combinados con una larga cola azulada. Su hábitat favorito son los bosques misteriosos y los castillos embrujados. Aunque tiene fama de ser un tanto arisca, a menudo vive en compañía de seres humanos. La gatatúa come principalmente guisantes, avellanas y habichuelas mágicas, aunque tampoco hace ascos a los ratones. Colecciona secretos que solo comparte con algunos humanos.

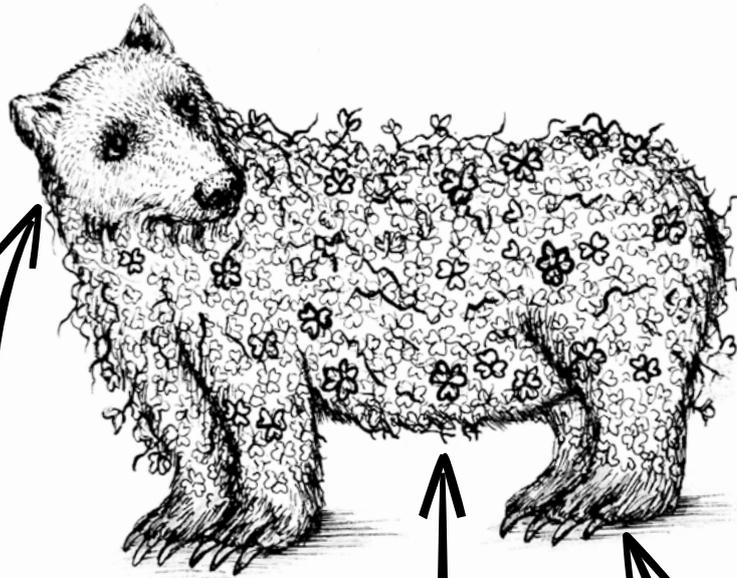




lee

1. Describe la bestia fantástica.

Verdoso



.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....

lee

2. Describe la bestia fantástica.

Blank writing area with horizontal lines and a red tab on the top edge.

Blank writing area with horizontal lines and a red tab on the top edge.

Blank writing area with horizontal lines and a red tab on the top edge.

Gatatúa



lee

Escritura creativa

l. Escucha las preguntas, escribe las respuestas en un folio aparte y, después, pásalas a limpio en esta página.

a. ¿Cómo es su cuerpo?

b. ¿Tiene pelo, plumas o escamas? ¿De qué color?

c. ¿Tiene rabo o cola? ¿De qué tamaño?

d. ¿Tiene orejas? ¿Cómo son?

e. ¿Cómo son sus patas? ¿Tiene garras, pezuñas, manos...?

f. ¿Cómo nace?

g. ¿Dónde vive?

h. ¿Qué come?

i. ¿De qué suele morir?

4. Forma palabras compuestas uniendo palabras simples de los dos saleros.

tela girar abrir lavar
parar bien agua sacar

corchos araña botellas
sol venida
coches rayos fiestas



5. Escribe dos palabras.

Simples:

Derivadas:

Compuestas:

La división de palabras

Para dividir correctamente las palabras a final de línea hay que tener en cuenta sus sílabas:

zapat-	zap-	zapa-	za-
o	ato	to	pato
✗	✗	✓	✓

ca-

sa



1. ¿Qué palabras están bien separadas? Rodea las correctas.

ga-to árb-ol rompers-e mag-o casti-llo telev-isión encant-ado
te-soro hech-izo bos-que ma-pa ca-rruaje somb-rero c-apa

2. Separa correctamente las palabras que estén mal separadas en la actividad anterior.

.....
.....
.....
.....

3. ¿De qué maneras podrías separar estas palabras a final de línea?

dragón

encantado

.....
-------	-------

grito

mágico

.....
-------	-------

fantástico

hada

.....
-------	-------

4. Busca la palabra correcta para completar cada frase y sepárala al final de la línea.

grande cabeza castillo
escamas oscuridad fantásticos bosque

El dragón se veía desde la ventana del

Los unicornios tienen un cuerno en la

Los elfos viven ocultos en el

La cola de la sirena tiene muchas

Las alas de las hadas brillan en la

BASADO EN PRUEBAS DE COMPETENCIAS

Poca broma con las brujas



La aparición de los bromirlos sembró el caos en Estrasbrujo, la ciudad de las brujas. Nadie sabe de dónde salieron, si los trajo un duende travieso o llegaron por casualidad. El caso es que, una mañana, enormes bandadas de bromirlos inundaron la capital.

La situación no era cosa de broma. El bromirlo, mitad ave y mitad payaso, tiene una risa tremendamente contagiosa y las pobres brujas no podían parar de reír. ¡Qué desastre! Sus carcajadas transformaban las maléficas pociones en vitaminas, atraían espíritus buenos que campaban a sus anchas y convertían la magia más negra en inofensiva magia blanca. Ni siquiera se atrevían a volar en escoba, por miedo a caer muertas de risa.

Menos mal que la bruja maestra encontró la solución en un antiguo tratado de magia. «Para ahuyentar a los bromirlos —leyó—, bastará plantar unas cuantas sasonias en la zona».

Las brujas se dieron prisa en llenar todo Estrasbrujo de sasonias, que son las flores más aburridas del mundo. Por desgracia, con las prisas, la maestra olvidó leer la letra pequeña: «Mucha atención: un exceso de sasonias provocará una gravísima epidemia de bostezos».



1. ¿Qué problema explica esta historia? ¿Dónde transcurre?

.....

.....

.....

.....

2. ¿Qué solución plantea el texto?

- a. Plantar unas cuantas sasonias en la zona, las flores más aburridas del mundo.
- b. Bailar alrededor de un barco roto.
- c. Esconderse de la bruja maestra.
- d. No hay solución.

3. Di si estas afirmaciones son verdaderas o falsas.

- El bromirlo es mitad ave mitad elefante.
- Las brujas no se atrevían a volar en escoba.
- A las brujas les gusta la risa.
- Las brujas celebraron la llegada de los bromirlos.
- Las brujas ahuyentaron a los bromirlos.

4. Escribe otro posible título para la historia.

.....



5. ¿Cómo continuarías la historia? Escríbelo.

.....

.....

.....

.....

.....

6. Ordena las siguientes palabras del texto en orden alfabético.

bandadas | magia | prisa | maestra | aburridas | mundo

.....

7. Subraya todas las palabras del texto que contengan *bl* y *br* y *mp* y *mb*. Después, pronúncialas lo más claro y rápido que puedas.

8. Completa este cuadro con tres palabras del texto.

simple	derivada	compuesta

9. Separa la palabra «tremendamente» de todas las maneras posibles.

.....

.....



1. Reflexiona.

a. He aprendido

.....
.....

b. Me ha sorprendido

.....
.....

c. Me gustaría seguir aprendiendo sobre

.....
.....

d. Me propongo mejorar en

.....
.....

2. Valora el proyecto. Pinta.

El tema del proyecto me ha parecido interesante.



Las actividades me han gustado.



Me ha gustado hacer el producto final.



Me ha gustado compartir el producto final.





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.



En **Bestias fantásticas** trabajaremos las habilidades relacionadas con la lectura, la escritura y la comunicación desde el desarrollo de las competencias.

Nos adentraremos en la **literatura fantástica** y trabajaremos la **escritura creativa** para crear una bestia fantástica. Descubriremos qué es un bestiario y crearemos nuestro propio bestiario fantástico como producto final del proyecto.

