

24-4-2020



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

3º de Educación Primaria

PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

Basado en la saga de *Harry Potter*

LAURA MOSET GUTIÉRREZ

DIRECTORA: SARA FERNÁNDEZ GÓMIZ

Grado en Educación Primaria

4º Curso - 2019/2020



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

3º de Educación Primaria

PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

Basado en la saga de *Harry Potter*

LAURA MOSET GUTIÉRREZ

DIRECTORA: SARA FERNÁNDEZ GÓMIZ

Grado en Educación Primaria

4º Curso - 2019/2020

24/4/2020

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO	5
2. RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE	7
2.1. Resumen	7
2.2. Palabras clave	7
2.3. Abstract	7
2.4. Keywords	7
3. PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL	8
3.1. Introducción	8
3.1.1. Justificación teórica	8
3.1.2. Contexto socio-cultural.....	10
3.1.3. Contexto del equipo docente.....	12
3.1.4. Características psicoevolutivas del niño en 3º de Educación Primaria.....	14
3.2. Objetivos	16
3.2.1. Objetivos Generales de Etapa	16
3.2.2. Objetivos del área de Lengua y Literatura en 3º de Educación Primaria.....	18
3.3. Contenidos	19
3.3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM	19
3.3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas	24
3.4. Actividades de enseñanza-aprendizaje	32
3.4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios	32
3.4.2. Actividades-tipo.....	34
3.5. Metodología y recursos didácticos	34
3.5.1. Principios metodológicos.....	34
3.5.2. Papel del alumno y del profesor.....	36
3.5.3. Recursos materiales y humanos.....	37
3.5.4. Recursos TIC	38
3.5.5. Relación con el aprendizaje del inglés	38
3.5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas	39
3.5.7. Agrupamientos de los alumnos.....	41
3.5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos	42
3.6. Medidas de atención a la diversidad	44
3.6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.....	44

3.6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo	45
3.6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares	46
3.7. Actividades complementarias y extraescolares	47
3.7.1. Actividades fuera del aula	47
3.7.2. Plan Lector	48
3.7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas	51
3.8. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias	52
3.8.1. Objetivos de la acción tutorial	52
3.8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela	53
3.8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas	53
3.8.4. Reuniones grupales de aula	54
3.9. Evaluación del proceso enseñanza- aprendizaje	54
3.9.1. Criterios de evaluación	55
3.9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación	59
3.9.3. Momentos de evaluación	60
4. UNIDADES DIDÁCTICAS	61
<i>Unidad 1: Privet Drive</i>	<i>62</i>
<i>Unidad 2: Andén 9¾, Hogwarts Express</i>	<i>67</i>
<i>Unidad 3: El Callejón Diagon</i>	<i>80</i>
<i>Unidad 4: El Gran Comedor</i>	<i>95</i>
<i>Unidad 5: La Biblioteca de Hogwarts</i>	<i>111</i>
<i>Unidad 6: El Bosque Prohibido</i>	<i>117</i>
<i>Unidad 7: El Armario de los Recuerdos</i>	<i>122</i>
<i>Unidad 8: El Campo de Quidditch</i>	<i>127</i>
UNIDAD 9: LA CÁMARA DE LOS SECRETOS	133
5. CONCLUSIONES	150
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	152
ANEXOS	154
ANEXO 1. <i>Carné de biblioteca Hogwarts</i>	<i>154</i>
ANEXO 2. <i>Tarjetas de identificación</i>	<i>155</i>
ANEXO 3. <i>Tabla de puntos</i>	<i>156</i>
ANEXO 4. <i>Ejemplos de cartas de privilegios</i>	<i>157</i>
ANEXO 5. <i>Carta de invitación al Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts</i>	<i>158</i>
ANEXO 6. <i>Normas a cumplir durante la experiencia</i>	<i>159</i>
ANEXO 7. <i>Código QR 1 + texto</i>	<i>160</i>
ANEXO 8. <i>Código QR 2 + texto</i>	<i>161</i>

ANEXO 9. <i>Crucigrama de aumentativos y diminutivos</i>	162
ANEXO 10. <i>Código QR 3 + texto</i>	163
ANEXO 11. <i>Código QR 4 + texto</i>	164
ANEXO 12. <i>Juego de sinónimos y antónimos</i>	165
ANEXO 13. <i>Juego del adjetivo</i>	166
ANEXO 14. <i>Código QR 5 + texto</i>	167
ANEXO 15. <i>Dominó palabras polisémicas</i>	168
ANEXO 16. <i>Código QR 6 + texto</i>	169
ANEXO 17. <i>Código QR nº 7 + texto</i>	170
ANEXO 18. <i>Código QR 8 + texto</i>	171
ANEXO 19. <i>Código QR 9 + texto</i>	172
ANEXO 20. <i>Sopa de letras de familia de palabras</i>	173
ANEXO 21. <i>Juego de las familias de palabras</i>	174
ANEXO 22. <i>Cuadro Las Meninas de Velázquez</i>	176
ANEXO 23. <i>Juego de formar oraciones</i>	177
ANEXO 24. <i>Invitación de cumpleaños</i>	177
ANEXO 25. <i>Palabras en inglés</i>	179
ANEXO 26. <i>Diploma final</i>	180
ANEXO 27. <i>Folios para hacer los talleres de escritura creativa</i>	181

1. PRESENTACIÓN GENERAL DEL TRABAJO

A continuación, me dispongo a presentar la programación didáctica anual que he diseñado para el curso 3º de Educación Primaria en el área de Lengua Castellana y Literatura, basándome en la ley vigente para el curso 2019-2020.

La presentación que a continuación se lleva a cabo se entiende como un instrumento de planificación, desarrollo y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo siempre como base la ley actual¹.

El objetivo fundamental del área de Lengua y Literatura según el currículo a lo largo de toda la Educación Primaria es que los alumnos desarrollen las destrezas básicas (leer, escribir, hablar y escuchar). Esto se alcanza si el diálogo y la comunicación se encuentra presente a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A lo largo de esta programación y de cada una de las unidades que se van a presentar en los apartados posteriores, se pretende conseguir que los alumnos alcancen un aprendizaje significativo y a su vez, que sean capaces de relacionar sus conocimientos previos con los nuevos aprendizajes.

Otra de las cuestiones importantes en esta programación es el carácter transversal e interdisciplinar con otras materias, como consecuencia, se creará conciencia en el alumnado de la presencia de la asignatura de Lengua y Literatura en otras materias, así como el proceso inverso.

Se considera de vital importancia el tema de la lectura por lo que el hilo conductor seleccionado para este curso escolar estará basado en la saga de libros de *Harry Potter* en la cual, cada unidad didáctica estará relacionada con un lugar determinado del *Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería*. Cada unidad dará comienzo con un pequeño texto de introducción, en el que se presentará dicha zona y, en alguna ocasión se profundizará en él.

¹ Real Decreto 126/2014, de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

Cabe destacar que se irá introduciendo la lectura progresivamente hasta que finalmente, una vez terminado el curso, los alumnos quieran leer por ellos mismos, sin la necesidad de ese sentimiento de obligación que tanto ha perseguido a muchos niños, generando en ellos un sentimiento de odio y rechazo hacia la lectura.

Desde comienzo de curso, se presentará la biblioteca, tanto de centro como de aula, en las que los alumnos que lo deseen podrán tener acceso a ella, haciendo uso de su carné (*ver anexo 1*). A su vez, se les propondrán diversos libros que la profesora considera interesantes para que se los lleven a sus casas.

A cada alumno que se haya leído un libro, se le propondrá hacer una pequeña valoración de dicho libro y una recomendación. Se considera de vital importancia que los alumnos tengan referencias más cercanas a su edad, por lo que el fomento de la lectura desde el punto de vista de los alumnos es más efectivo que si un adulto recomienda el libro.

En definitiva, creo que para que todo esto tenga un sentido es necesario establecer una visión más actual y constructivista, de tal forma que sean los alumnos protagonistas de su aprendizaje y el maestro se vea como una figura de acompañamiento y guía durante dicho proceso. Siempre teniendo en cuenta los valores del respeto, la confianza, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

2. RESUMEN/ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE

2.1. Resumen

Este documento se centra en una programación didáctica del área de Lengua Castellana y Literatura formada por nueve unidades didácticas, basadas en la saga de libros de *Harry Potter*. Se trata de un proyecto que mezcla diferentes metodologías, entre ellas la gamificación, el aprendizaje cooperativo y *flipped classroom*. El objetivo es llegar a alcanzar un cambio en el paradigma educativo; es decir, lograr ver la educación desde un punto de vista lúdico en el que los alumnos sean capaces de conectar sus aprendizajes con la realidad a través de un sentido reflexivo y crítico.

2.2. Palabras clave

Harry Potter, comprensión lectora, aprendizaje cooperativo, gamificación, opinión crítica.

2.3. Abstract

The following document presents a lesson plan of Lengua Castellana y Literatura composed by nine didactic units, based on the Harry Potter's book saga. It is a project that mixes different methodologies, including gamification, cooperative learning and flipped classroom. The main objective is to achieve a change in the educational paradigm. In other words, to see education from a playful point of view in which students are able to connect their learning with their own reality through a reflective and critical sense.

2.4. Keywords

Harry Potter, reading comprehension, cooperative learning, gamification, critical opinion.

3. PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL

3.1. Introducción

3.1.1. Justificación teórica

En este apartado se justifica de manera teórica los principales autores que han influido en el desarrollo de esta programación didáctica desde el punto de vista psicológico, pedagógico y sociológico.

Para ello, se comenzará destacando a Dewey, J. (1967) y el concepto de “escuela activa” además de su postura contraria a la escuela tradicional.

Antiguamente, la educación se caracterizaba por el hecho de que el maestro era la persona que imponía las normas de conducta y además era la persona de referencia; es decir, actuaba como agente comunicador de conocimientos. Mientras tanto, el alumno solo era un mero receptor de esos conocimientos. Este estilo de educación impedía la participación activa del alumno en su desarrollo de aprendizaje, es por ello que Dewey, J. (1967) consideraba que aprender significa adquirir lo que ya está incorporado en los libros y en las cabezas de sus mayores. Dewey caracterizó a dicha escuela como rutinaria, abstracta y carente de una filosofía de la educación.

Uno de los objetivos más importantes que se quiere conseguir es que el alumnado alcance un aprendizaje significativo de forma que sea capaz de relacionar los conocimientos previos frente a los nuevos conceptos logrando así un aprendizaje más globalizado. Por tanto, la programación didáctica se va a basar también en lo que Ausubel, D. (1976) afirma que “aprender grandes cantidades de conocimiento es sencillamente imposible si no hay un aprendizaje significativo”.

A raíz de la teoría anterior, se destaca a otro autor, Bruner, J. (1991) el cual desarrolla su teoría sobre el aprendizaje por descubrimiento, en la que el alumno es el protagonista de su aprendizaje, por tanto, se le va a preparar para que sea capaz de aprender por sí solo.

Para que esto suceda, el papel del docente es realmente importante, ya que deberá conocer a sus alumnos en profundidad, saber cuáles son sus intereses, dificultades, miedos... y así poder acompañarlos durante su aprendizaje mediante el diálogo. Este diálogo se denomina andamiaje, el cual consiste en la ayuda a los alumnos en forma de guía. Los alumnos irán formando su aprendizaje y a medida que vayan siendo capaces de hacerlo solos se les irá retirando esa ayuda de forma progresiva. Gracias a esta teoría los alumnos desarrollan habilidades metacognitivas.

Muy en relación con lo anterior, se puede hablar de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), concepto definido por Lev Vygotsky el cual hace referencia a aquello que el niño no puede conseguir por sí solo pero que sí es capaz de realizar con ayuda de una persona con más competencias².

Cabe destacar que la presente programación le da mucha importancia a la competencia lectora. Se encuadra de la película de *Harry Potter* basada en la novela creada por la escritora J.K. Rowling. Se trata de un proyecto de gamificación pensado para alumnos de 3º de Educación Primaria del Colegio *Valdepalitos*. La asignatura en la que se presenta es Lengua Castellana y Literatura, aunque en alguna de las ocasiones se puedan ver inmersas Educación Artística y otras.

En este proyecto, además de gamificación, se va a trabajar con la metodología de aprendizaje cooperativo. El objetivo de este proyecto es que los alumnos, a partir del comienzo de las clases, se vean sumergidos en una experiencia plena, de forma que deberán ir superando misiones (en forma de tareas en cada asignatura). Si superan esas misiones, ganarán puntos de experiencia y podrán ir subiendo de nivel. El nivel del que parten será *muggle*³ y podrán subir hasta el nivel de profesor, de forma que, cada misión que vayan logrando, les hará mucho más expertos del tema.

A medida que vayan consiguiendo puntos (*ver anexo 2*), irán obteniendo piedras mágicas, las cuales podrán ser canjeadas por cartas de privilegios (*ver anexo 3*). Algunas

² Definición extraída de la asignatura *psicología del desarrollo*, 1º en Educación Primaria.

³ Se denomina *muggle* al ser humano que no tiene ninguna habilidad mágica; término ideado por la escritora británica J. K. Rowling.

serán meramente coleccionables mientras que otras otorgarán privilegios al ser utilizadas.

Las misiones estarán relacionadas con los contenidos del currículo exigidos para 3º de Educación Primaria y fomentarán la autonomía de los alumnos, la cooperación entre compañeros y el trabajo de las competencias básicas.

Otro punto importante que destacar es que, la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 3º de Educación Primaria se desarrolla en base a cinco bloques de contenidos (vocabulario, gramática, ortografía, escritura y el bloque de literatura). En cuanto a este último bloque, se va a desarrollar de forma transversal a todos los demás bloques, es decir que, la literatura estará presente en el bloque de vocabulario y gramática, pero, sobre todo, en el de ortografía y escritura.

3.1.2. Contexto socio-cultural

La presente programación didáctica tiene su origen en diversas experiencias personales en tres colegios de prácticas en los que, como alumna he tenido la oportunidad de asistir.

Está pensada para un centro educativo concertado, católico situado en el centro de Madrid, en concreto, en el barrio de Salamanca. Al estar localizado en una zona económicamente alta, la oferta educativa que se ofrece en él es muy amplia y variada para la formación integral de los alumnos que se surten del mismo. A su vez, el perfil de estos alumnos es determinante para la programación y planificación didáctica.

A continuación, se van a exponer todas aquellas características de mayor relevancia para la elaboración de esta programación.

Como se ha comentado con anterioridad, se trata de un colegio privado, religioso, situado en el centro de Madrid. La oferta educativa abarca desde 3º de Infantil hasta Bachillerato, en los que se da importancia, no solo a las calificaciones sino también a las emociones personales de cada alumno. El lema del colegio es “vivir sin miedo”.

Dada la orientación religiosa del colegio, los alumnos parten de una enseñanza basada en los valores cristianos propios, tales como el respeto, amor al prójimo, honestidad, generosidad, paciencia o bondad.

Las familias de los alumnos que asisten al colegio son de un nivel económico alto en consecuencia con la remuneración de sus trabajos. Aún así, se da la posibilidad de que familias de alumnos con un nivel económico no tan alto puedan formar parte del colegio ofreciendo un programa de becas (tanto de excelencia como para familias con recursos económicos bajos) con el mismo interés que otras familias por formar a sus hijos en este colegio.

Una de las mayores características de este colegio es la cercanía y la comunicación diaria con las familias, ya que es importante que ambas partes (tanto el colegio como las familias) trabajen juntos y en la misma dirección, de forma que la educación de los niños sea integral y completa. Es por ello que, a lo largo del curso, se ofrecen talleres, charlas formativas, llevadas a cabo por especialistas en cada ámbito, y dirigidas a todas aquellas personas que estén interesadas en el tema a tratar. Algunos de los temas propuestos son: charla sobre la educación afectivo-sexual, acerca del uso de las TIC (tema muy relevante e imprescindible para vivir en el mundo globalizado en que nos encontramos), *mindfulness*, equilibrio emocional...

Desde los primeros años, el colegio apuesta por un segundo idioma, en este caso el inglés, que está muy presente en todas las etapas. Es por ello que está adscrito al programa BEDA (*Bilingual English Development and Assessment*) cuyo objetivo es introducir el inglés de manera progresiva y global desde los inicios de la etapa educativa, además de trabajar con programas internacionales de hermanamientos con otros países de habla inglesa, con los que se tiene un contacto directo a través de correo ordinario o e-mail. Incluso, cabe la posibilidad de realizar intercambios culturales a dicho país, para aquellos alumnos con un rendimiento académico adecuado.

El centro pone a disposición del alumnado numerosas actividades extraescolares relacionadas con diversos ámbitos, de forma que el alumno descubra su vocación para el futuro. Desde actividades deportivas (fútbol, baloncesto, patinaje artístico, artes marciales, natación, baile), idiomas (inglés, francés y alemán), música (guitarra, coro,

piano), tecnológicas (manejo de aplicaciones, robótica, impresión 3D, creación de videojuegos...) hasta cursos intensivos y campamentos de verano.

En cuanto al contexto externo, el colegio se encuentra rodeado de parques, teatros, museos, mercados de todo tipo y numerosas zonas verdes. Gracias al transporte público (ya sea tren, metro o autobús) se puede acceder al centro fácilmente, pero también cabe la posibilidad de llegar en coche puesto que el centro cuenta con aparcamientos en sus inmediaciones.

Finalmente, en cuanto al contexto interno, el colegio cuenta con una oferta educativa desde los primeros años de Infantil (3-6 años) hasta los últimos de la misma (Bachillerato). Cada curso consta de cuatro líneas, con una ratio máxima de 25 alumnos por aula, de manera que se garantiza una atención personalizada.

Además, cuenta con diversas instalaciones tales como, portería (por donde entrarán cada día los alumnos), comedor, polideportivo y gimnasio (para las clases de Educación Física), biblioteca (abierta durante el horario escolar y extraescolar), aula de música, aula de plástica, laboratorio, enfermería, salón de actos, piscina, capilla, huerto, y patios separados para Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria y Bachillerato.

Cabe destacar que el centro cuenta con departamentos, entre ellos el Departamento de Orientación que facilitará la convivencia del alumnado para hacer frente a diversos problemas que puedan surgir, así como para la propuesta de soluciones o pautas a seguir.

3.1.3. Contexto del equipo docente

El equipo docente en los centros tiene un papel fundamental a la hora de lograr los objetivos que se requieren. En este centro educativo, el equipo docente se encuentra organizado en:

- Equipo directivo, compuesto por la Directora General del centro, la Jefa de Estudios y el personal de secretaría.

- Coordinación pedagógica formado por el departamento de orientación y profesores de ciclo.

A su vez, el colegio cuenta con numerosos departamentos que garantizan el buen funcionamiento de este, siempre teniendo en cuenta que la Educación Primaria funciona por separado de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Los departamentos son los siguientes:

- Departamento de Lengua y Literatura
- Departamento de Matemáticas
- Departamento de Lengua extranjera: inglés
- Departamento de Science
- Departamento de Religión
- Departamento de Música
- Departamento de Educación Física
- Departamento de Plástica
- Departamento de Pastoral
- Departamento de Orientación

El centro cuenta con cuatro tutores por curso, uno en cada clase. Por tanto, el número de tutores en total (en Educación Primaria) es de 24, repartidos en los respectivos cursos.

El resto de los profesores se corresponde con cuatro auxiliares nativos de conversación, un profesor de Educación Física, una profesora de música, una profesora de plástica y un profesor de religión. Además de contar con la pedagoga, la psicóloga (la cual viene al colegio una vez por semana) y la especialista en audición y lenguaje.

Cada lunes, las profesoras de 4º de Educación Primaria se reúnen a primera hora de la mañana (antes del comienzo de la jornada lectiva) para poner en común la programación semanal y cualquier información relevante que se haya de saber.

Se considera un aspecto de gran importancia el hecho de ir comprobando si se van cumpliendo los objetivos planteados. Por tanto, los jueves, al finalizar la jornada lectiva,

las cuatro profesoras se vuelven a reunir, con la finalidad de poner en común aspectos nuevos que hayan ido surgiendo a lo largo de la semana y a su vez, ir pensando qué actividades se propondrán para la próxima semana.

Finalmente, una vez al mes, los profesores reciben una formación específica, en función de las necesidades del momento. Normalmente, se tratarán temas como las nuevas tecnologías, la educación emocional, el trabajo en equipo... además de tener que asistir a claustros y reuniones de etapa.

3.1.4. Características psicoevolutivas del niño en 3º de Educación Primaria

A continuación, se va a intentar diferenciar en etapas las características psicoevolutivas de los niños durante la etapa de 3º de Educación Primaria, a pesar de que es un poco complejo ya que se considera que no todos los niños maduran al mismo ritmo y que además se trata de un proceso que tiene una cierta progresión y continuidad.

En relación con el desarrollo intelectual, los niños en esta etapa consideran la necesidad de ser reconocidos como personas, ya sea por su familia como en el ámbito escolar/social. Esta necesidad a su vez les permite ser capaces de ir descubriéndose a ellos mismos, sus gustos, intereses... Lo cual va a favorecer en cierto modo la evolución de un distanciamiento de sus padres/madres.

Otra de las cosas relevantes en esta etapa es que el niño evita guiarse por su intuición y comienza a orientarse por el razonamiento, es por ello que se encuentra ubicado en un mundo material en el que los objetos ocupan un lugar determinado y los cambios están sometidos a unas estructuras temporales comunes a todos.

En relación con el desarrollo psicológico, tal y como se comentaba anteriormente, los gustos de los niños comienzan a cambiar. Aunque continúan jugando, pero surgen nuevas formas de hacerlo que los va a caracterizar. No obstante, el juego no lo es todo puesto que se van a ver inmersos en un mundo de obligaciones y deberes que tendrán que aprender a cumplir y a respetar.

Piaget (1981) analizó tres puntos relevantes que él consideraba para el desarrollo moral de los niños:

- La actitud cambiante de los niños ante las reglas del juego.
- La actitud cambiante de los niños ante las relaciones sociales.
- La secuencia de sistemas morales en el niño.

Uno de los retos a los que se enfrentan los niños, es a la madurez, lo cual conlleva a la superación de dicha etapa de la infancia, con el objetivo de adquirir conciencia acerca de su propia capacidad para la realización de tareas. De esta manera se convertirán en adultos con buena autoestima y capacidad en la toma de decisiones.

Finalmente, en cuanto al desarrollo afectivo, puede entenderse como el camino a través del cual las personas establecen unos afectos y una forma de vivir y de entender los mismos.

Durante esta etapa, las figuras de apego son fundamentales, pero van cobrando fuerza otras nuevas figuras. Los niños en torno a esta edad se irán desprendiendo de la protección materna ya que amplían sus horizontes o sus círculos afectivos, debido a que se van a ir relacionando con más personas y van a aparecer más experiencias afectivas. Además, se suaviza su expresión emocional, aprenden a auto controlarse y, como consecuencia, los afectos son menos intensos, pero más ricos y variados.

Piaget (1992) distingue tres etapas o estadios en el desarrollo moral del niño, muy ligadas a su teoría del desarrollo cognitivo.

- La primera es la etapa premoral (2-6 años) en la cual comienza a surgir el lenguaje e identificar sus propias intenciones.
- La segunda es la etapa heterónoma (6-10 años) en la cual las reglas aparecen como algo procedente del exterior pero que se comprende como relevante y de obligado cumplimiento, siendo algo inflexible. La ruptura de la norma se ve como algo enteramente castigable, siendo lo relevante las consecuencias de la conducta, de manera que surge la idea de justicia y de honestidad, así como la necesidad de respeto mutuo entre iguales.

Por tanto, conocer ese mundo que le rodea le permite desarrollar su inteligencia, al igual que avanzar en su desarrollo psíquico, físico y emocional.

- Finalmente, la tercera etapa sería la autónoma (a partir de los 10 años) en la que el menor ya ha alcanzado la capacidad de utilizar la lógica a la hora de establecer relaciones entre las informaciones y fenómenos que vive.

En este caso nos situamos en la etapa dos.

3.2. Objetivos

Los objetivos que se exponen a continuación son cada uno de los logros que los alumnos deben alcanzar al finalizar el proceso educativo de la etapa educativa, en este caso, para 3º de Educación Primaria.

3.2.1. Objetivos Generales de Etapa

Los objetivos generales para la etapa de Educación Primaria han sido extraídos del *Decreto 89/2014, de 24 de Julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la comunidad de Madrid el Currículo de Educación Primaria*. Son los siguientes:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

3.2.2. Objetivos del área de Lengua y Literatura en 3º de Educación Primaria

Los objetivos generales del curso, así como de las asignaturas o áreas no aparecen detallados tal cual, en el Decreto vigente; es por ello que se procede a formularlos a partir de los objetivos generales de etapa y de los bloques de contenido establecidos para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura que aparecen recogidos en el *Decreto 89/2014, de 28 de febrero, mediante el cual se ha establecido el currículo básico de Educación Primaria, en este caso, para Lengua Castellana y Literatura en 3º.*

El principal objetivo a la hora de enseñar la materia de Lengua Castellana y Literatura a lo largo de la etapa de la Educación Primaria es el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos (y las cuatro destrezas lingüísticas que la conforman: hablar, escuchar, leer y escribir), además de aportarles herramientas y conocimientos necesarios para saber desenvolverse en cualquier situación comunicativa. Es por ello que los contenidos se han dividido en cinco bloques:

Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.

1. Producir y expresar diversos tipos de textos orales.
2. Participar en conversaciones y coloquios con orden y coherencia al exponer opiniones e ideas.
3. Memorizar y recitar textos breves y poemas con ritmo, entonación y dramatización.

Bloque 2: Comunicación escrita: leer.

1. Leer en voz alta textos breves con ritmo, fluidez y entonación adecuados.
2. Leer correctamente con ritmo y entonación adecuado, respetando los signos de puntuación.

Bloque 3: Comunicación escrita: escribir.

1. Planificar, producir y revisar textos de ámbito académico, de la vida social de aula, de información y de opinión.
2. Ordenar, escribir y presentar textos diversos.

Bloque 4: Conocimiento de la lengua.

1. Utilizar un vocabulario adecuado.
2. Saber usar el diccionario.
3. Conocer las diferentes clases de palabras e identificarlas.
4. Conocer las normas ortográficas y aplicarlas.

Bloque 5: Educación Literaria.

1. Leer al menos una obra literaria al trimestre
2. Citar de memoria algún fragmento corto de las obras leídas.
3. Recitar poemas de autores conocidos o anónimos aprendidos previamente de memoria.
4. Componer textos breves en prosa o en verso con intencionalidad literaria.

3.3. Contenidos**3.3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM**

Como se indica en el *Decreto 89/2014, de 24 de Julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria*, los contenidos de Lengua para 3º de Educación Primaria. Se dividen en cinco bloques:

- Comunicación oral: hablar y escuchar. El objetivo fundamental de este bloque es que los alumnos vayan adquiriendo las habilidades necesarias para comunicarse e interpretar con precisión tanto las ideas de los demás como las suyas propias.
- Comunicación escrita: leer. El objetivo principal es que el alumnado sea capaz de entender textos de distinto grado de complejidad y géneros diversos para así extraer las ideas del mismo.
- Comunicación escrita: escribir. En este bloque se trata de que los alumnos sean capaces de elaborar sus propios textos de forma estructurada desarrollando un pensamiento crítico y creativo.

- Conocimiento de la lengua. En este bloque se pretende que los alumnos reflexionen sobre los mecanismos lingüísticos que intervienen en la comunicación.

- Educación literaria. El desarrollo del hábito lector debe comenzar desde edades muy tempranas y debe perdurar a lo largo de toda su vida junto con el compromiso de maestros y familias de los alumnos.

A continuación, se plasman los contenidos específicos establecidos en el currículo.

Tabla 1. *Contenidos generales de 3º de Educación Primaria según el currículo.*

BLOQUES DE CONTENIDOS	CONTENIDOS		
	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
Bloque 1: Comunicación oral: hablar y escuchar.	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de su discurso teniendo en cuenta la claridad, la precisión y el orden. - Comparación de datos, ideas y opiniones nuevas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilización un discurso adecuado teniendo en cuenta la claridad, la precisión y el orden. - Aportación de datos, ideas y opiniones nuevas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Atención a la norma del discurso teniendo en cuenta la claridad, la precisión y el orden. - Intercambio de ideas con el resto de sus compañeros.
Bloque 2: Comunicación escrita: leer.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocimiento de textos de diversa índole. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lectura en voz alta escritos procedentes del ámbito familiar, 	<ul style="list-style-type: none"> - Interiorización de la lectura como

	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación los mensajes transmitidos por el texto leído. - Análisis el texto que va a leer. 	<ul style="list-style-type: none"> social, educativos... - Observación los valores recibidos por el texto leído. - Planificación su tiempo a preparar el texto. 	<ul style="list-style-type: none"> instrumento de aprendizaje. - Valoración de forma crítica los mensajes obtenidos del texto. - Dedicación de un tiempo a preparar el texto que va a leer.
<p>Bloque 3: comunicación escrita: escribir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación el tipo de texto que se le presenta. - Producción de textos diversos (noticia, postal, pronóstico del tiempo, recetas, descripciones, poemas, cuentos, instrucciones...). - Expresión de su opinión aportando la información necesaria. 	<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de las normas ortográficas correspondientes. - Utilización de las herramientas ofrecidas para crear los textos. - Planificación de su redacción con la información contrastada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interiorización de las normas ortográficas correspondientes. - Se esfuerza en utilizar las herramientas ofrecidas. - Respeto por las opiniones de sus compañeros.

<p>Bloque 4: Conocimiento de la lengua.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de las clases de palabras (sustantivo, adjetivo, determinantes...). - Descripción de las relaciones semánticas de las palabras (sinónimos, antónimos, familias de palabras, derivadas, compuestas...). 	<ul style="list-style-type: none"> - Observación de las clases de palabras en un texto. - Elaboración de listas de palabras derivadas, sinónimos y antónimos... 	<ul style="list-style-type: none"> - Apreciación de las características de las clases de palabras. - Se esfuerza en comprender las relaciones semánticas.
<p>Bloque 5: Educación literaria</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Explicación de alguna de las lecturas que ha elegido. 	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza las herramientas aprendidas para componer un texto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se esfuerza por explicar sus preferencias literarias.

En la tabla anterior se encuentran los contenidos del curso de 3º Educación Primaria para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. La propia naturaleza del área y el carácter cíclico de contenidos hace que estos se organicen de acuerdo con los bloques citados anteriormente.

Esos contenidos de todo el curso se encuentran organizados en torno a nueve unidades didácticas, distribuidas en los tres trimestres. Dado el carácter flexible y abierto de la programación, a lo largo del curso la temporalización se podrá modificar y ajustar en función de las necesidades y del ritmo de los alumnos.

Los contenidos específicos a trabajar a lo largo del curso, divididos según el trimestre serán los siguientes⁴:

Tabla 2. *Contenidos específicos de 3º de Educación Primaria según el BOCM.*

PRIMER TRIMESTRE	SEGUNDO TRIMESTRE	TERCER TRIMESTRE
VOCABULARIO		
Gentilicios	Sinónimos	Palabras compuestas
Aumentativos	Antónimos	Refranes
Diminutivos	Palabras polisémicas	Familia de palabras
Palabras derivadas	Palabras colectivas	Campo semántico
GRAMÁTICA		
Sonidos y letras. (abecedario)	El adjetivo.	Los posesivos.
El sustantivo.	Los demostrativos.	El verbo.
Género de los sustantivos.	Los pronombres personales.	La oración.
Número de los sustantivos.		
ORTOGRAFÍA		
El sonido K.	El sonido R.	Palabras terminadas en -y.
El sonido Z.	Palabras terminadas en -z/ -d.	Los verbos precedidos de ha/a.
Punto, coma y dos puntos.	El sonido g/j.	División de palabras.
Signos de interrogación y exclamación.		
ESCRITURA		
Describir una localidad.	Escribir una noticia.	Crear un poema.
Escribir un cuento.	Contar una excursión.	Explicar el pronóstico del tiempo.
Escribir una carta.	Escribir una receta de cocina.	Escribir una invitación.

⁴ Los contenidos de la tabla están reescritos con mis propias palabras a partir del currículo establecido por el BOCM (pp. 37-39).

LITERATURA
Los contenidos de literatura son transversales a todos los bloques anteriores, es decir se va a trabajar la literatura a través de la lectura, por tanto, el bloque de escritura va muy relacionado con el bloque de educación literaria.

3.3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas

Tabla 3. Temporalización de las unidades didácticas a lo largo del curso escolar.

UD	TÍTULO	TEMPORALIZACIÓN
1	Privet Drive, casa de los Dursley	Del 16 de septiembre hasta el 11 de octubre
2	Andén 9¾, Hogwarts Express	Del 14 de octubre hasta el 8 de noviembre
3	El callejón Diagon	Del 11 de noviembre hasta el 29 de noviembre
4	El Gran Comedor	Del 13 de enero hasta el 31 de enero
5	Biblioteca de Hogwarts	Del 3 de febrero hasta el 21 de febrero
6	El Bosque prohibido	Del 24 de febrero hasta el 20 de marzo
7	El Armario de los Recuerdos	Del 15 de abril hasta el 30 de abril
8	Campo de Quidditch	Del 1 de mayo hasta el 21 de mayo
9	La Cámara de los Secretos	Del 25 de mayo hasta el 12 de junio

A continuación, se presentan las nueve unidades didácticas con los respectivos contenidos que se van a trabajar en cada una de ellas. Las unidades que están resaltadas en color son aquellas que se van a desarrollar con mayor amplitud. Los contenidos de cada unidad didáctica se distribuyen en función de los cinco bloques que se encuentran en el currículo.

La profesora leerá una carta a sus alumnos, y mientras tanto, les explicará las normas que hay en el colegio, cómo van a poder ir recorriendo cada sala de Hogwarts y cómo se iniciará cada unidad.

La clase estará decorada con los cuadros que aparecen en la película de *Harry Potter* de manera que, mediante el uso de una aplicación y las tablets, podrán escanear la imagen y esta les introducirá la unidad.

1. TRIMESTRE

Unidad didáctica 1: “Privet Drive, casa de los Dursley”. Primera unidad del curso. La clase recibirá una invitación de Hogwarts para conocer el castillo por dentro. La única condición que tenemos es ir superando diferentes pruebas/actividades. Cada alumno tendrá una tarjeta en las que aparecerá su nombre, su foto y unos espacios relacionados con los cinco bloques de contenidos que se van a trabajar (*ver anexo 4*).

Cabe destacar que, tal y como se ha comentado anteriormente, el bloque de literatura se va a trabajar de modo transversal a lo largo de los cuatro bloques restantes, es por ello que, las unidades que a continuación se van a detallar, están divididas en los cuatro bloques que desarrollan las habilidades lingüísticas.

Los contenidos de esta unidad van a ser:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Gentilicios

BLOQUE 2. Gramática

- Sonido y letras

BLOQUE 3. Ortografía

- El sonido “z”

BLOQUE 4. Escritura

- Describir una localidad

A lo largo de cada actividad, los alumnos irán recibiendo bonificaciones en forma de carta. Esas cartas les darán beneficios, los cuales podrán hacer uso de ellos a final de trimestre.

La siguiente unidad será dirigirse hacia el tren, por tanto, los alumnos recibirán el billete que les dará paso a la siguiente visita, el Andén 9¾ y subirán en el tren El Hogwarts Express.

Unidad didáctica 2: “Andén 9¾, Hogwarts Express”. El viaje continúa hacia Hogwarts. Los alumnos se encuentran en el tren *El Hogwarts Express* dirección *Castillo de Magia y Hechicería*. En esta nueva unidad se trabajarán los siguientes contenidos que, si se superan, se les concederá un pase a la siguiente estación:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Aumentativos y diminutivos

BLOQUE 2. Gramática

- El sustantivo

BLOQUE 3. Ortografía

- El punto
- La coma
- Los dos puntos

BLOQUE 4. Escritura

- Escribir un cuento

Continuamos reuniendo bonificaciones en forma de cartas, pero además se les introducirá los roles que llevarán a cabo para empezar a trabajar con la metodología de trabajo cooperativo en la siguiente unidad.

Unidad didáctica 3: “El Callejón Diagón”. Cada vez se encuentran más cerca de llegar a Hogwarts y no pueden aparecer sin lo más fundamental... ¡La varita mágica! Si logran conseguir superar todas las misiones que se propone en esta unidad, obtendrán los beneficios para poder comprar una varita mágica en la tienda de Olivanders en el Callejón Diagón. Cada varita es única y ninguna va a ser peor que otra, tan solo se necesita imaginación y ganas de divertirse. Por tanto, los contenidos a trabajar durante esta unidad serán:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Las palabras derivadas

BLOQUE 2. Gramática

- Género y número de los sustantivos

BLOQUE 3. Ortografía

- Signos de exclamación
- Signos de interrogación

BLOQUE 4. Escritura

- Escribir una carta

Los alumnos continúan recibiendo sus cartas en base a los puntos que vayan consiguiendo en cada apartado. Cabe destacar que algunos puntos serán para el grupo y otros serán individuales, pero la profesora lo avisará al comienzo de cada actividad.

2. TRIMESTRE

A la vuelta de Navidad, los alumnos pueden canjear sus premios que ganaron en el anterior trimestre para poderlos utilizar en este. Se continúa el segundo trimestre con la misma metodología de trabajo (Aprendizaje Cooperativo y Gamificación).

Unidad didáctica 4: “El Gran Comedor”. Una vez que se ha llegado a Hogwarts, cada clase será seleccionada para pertenecer a una de las cuatro casas que componen el *Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts*. Serán los propios alumnos de la escuela quienes se ayuden a conseguir todas las misiones propuestas, de manera que tendrán que trabajar en equipo y cooperar para subir de nivel. Los contenidos a tratar serán los siguientes:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Palabras sinónimas
- Palabras antónimas

BLOQUE 2. Gramática

- El adjetivo

BLOQUE 3. Ortografía

- El sonido “r”

BLOQUE 4. Escritura

- Escribir una noticia

Damos por finalizado el primer trimestre con un premio. Se hará el recuento de puntos que los alumnos han ido logrado y en base a lo que la profesora considere, les dará cartas de privilegios. Podrán hacer uso de ellas a la vuelta de las vacaciones de navidad.

Unidad didáctica 5: “La Biblioteca de Hogwarts”. Los alumnos se encuentran en uno de los lugares más importantes de Hogwarts, el templo de la sabiduría, en él los estudiantes del colegio asisten cada día para llenarse de nuevo conocimiento. Los contenidos que se explicarán en esta unidad son:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Palabras polisémicas

BLOQUE 2. Gramática

- Los demostrativos

BLOQUE 3. Ortografía

- Las palabras con “d” o “z”

BLOQUE 4. Escritura

- Contar una excursión

Unidad didáctica 6: “El Bosque Prohibido”. Esta es la zona prohibida de Hogwarts, ningún alumno puede pisar este bosque y si lo hace tendrá una grave sanción. En la visita a Hogwarts, los alumnos han tenido la suerte de contar con la ayuda de unos profesores importantes y, por tanto, les enseñarán un poco como es. Durante esta unidad, los contenidos que se van a tratar serán los siguientes:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Las palabras colectivas

BLOQUE 2. Gramática

- Los pronombres personales

BLOQUE 3. Ortografía

- Las palabras con “g” o “j”

BLOQUE 4. Escritura

- Escribir una receta

Damos por finalizado el segundo trimestre con un premio.

Los alumnos vuelven a recibir las cartas de bonificación por su buen trabajo en el aula.

3. TRIMESTRE

Unidad didáctica 7: “El Armario de los Recuerdos”. Con esta séptima unidad se da comienzo el tercer trimestre del curso escolar cuyos contenidos serán los que aparecen a continuación.

BLOQUE 1. Vocabulario

- Las palabras compuestas

BLOQUE 2. Gramática

- Los posesivos

BLOQUE 3. Ortografía

- Las palabras terminadas en “y”

BLOQUE 4. Escritura

- Crear un poema

Unidad didáctica 8: “Campo de Quidditch”. En la penúltima unidad del curso, los alumnos se están acercando al final de la experiencia que están viviendo. Los contenidos que van a trabajar corresponden con los bloques que se están viendo hasta ahora y son los siguientes:

BLOQUE 1. Vocabulario

- Refranes

BLOQUE 2. Gramática

- El verbo

BLOQUE 3. Ortografía

- El verbo precedido por “ha” o “a”.

BLOQUE 4. Escritura

- Explicar el pronóstico del tiempo

Unidad didáctica 9: “La Cámara de los Secretos”. Última unidad del curso escolar y con ella se descubren todos los secretos y dudas que han ido quedando. Se aprovechará para trabajar los últimos contenidos del año, pero también para realizar una aproximación una nueva etapa del año, el verano, las vacaciones con la familia. Los contenidos que verán van a ser:

BLOQUE 1. Vocabulario

- La familia de palabras
- El campo semántico

BLOQUE 2. Gramática

- La oración (sujeto y predicado)

BLOQUE 3. Ortografía

- La división de palabras

BLOQUE 4. Escritura

- Escribir una invitación

Damos por finalizado el tercer trimestre con un premio final: diploma (ver anexo 26).

3.4. Actividades de enseñanza-aprendizaje

3.4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios

Se considera una parte fundamental para la organización de la programación tener bien estructuradas las formas de trabajo de los alumnos. En este caso, la presente programación se desarrolla, sobre todo, según la metodología de trabajo cooperativo, pero también habrá actividades que exijan otros agrupamientos y metodologías de trabajo.

- Agrupamiento

- Gran grupo: durante las dos primeras unidades didácticas, ya que se les irá introduciendo el significado de trabajar cooperativamente, los diferentes roles que hay, explicando en qué va a consistir el proyecto en el que van a estar inmersos...
- Cooperativo: la mayoría de las actividades a partir de la tercera unidad didáctica serán en grupos de 4 alumnos. En los grupos cooperativos, los componentes tienen una serie de características, las cuales son: alumnos con más actitud cooperativa, alumnos con nociones cooperativas básicas, alumnos que presentan dificultades a la hora de cooperar, alumnos que necesitan ayuda evidente y alumnos que cumplen más de una opción. Por tanto, cada grupo está pensado de forma que los alumnos que están en él aprendan o mejoren esas características.
- Parejas: como son 4 en cada grupo, habrá otras ocasiones en las que deban trabajar con su pareja de hombro.
- Individual: está relacionado con el trabajo personal de cada alumno: fichas, actividades voluntarias, exámenes, etc. De forma que el alumno sepa desenvolverse ante retos de mayor dificultad por sí mismo.
- Con otras clases: el colegio consta cuatro líneas, por lo que cada clase es una casa de Hogwarts. En algunas ocasiones habrá la posibilidad de juntarse para intercambiar ideas, habilidades...

- Organización de contenidos

- Inicial: se trata de todas aquellas actividades con el objetivo de conocer qué saben los alumnos de ello.
- Recordar: gracias a este tipo de actividades, se tendrá la oportunidad de relacionar lo que se ha visto en unidades, clases o cursos anteriores, de esta forma estará trabajando la memoria a largo plazo.
- Desarrollo: son actividades en las que los alumnos podrán poner en práctica contenidos trabajados en clase.
- Final de tema: se trata de actividades en las que la profesora podrá comprobar si los alumnos han interiorizado los contenidos. Además, sirve como herramienta de evaluación para el profesor.
- Repaso: para aquellos alumnos que no han comprendido bien algún contenido, se ofrece la posibilidad de hacer actividades de repaso sobre algún tema que no hayan comprendido bien. A su vez, también se contempla la posibilidad de que un compañero se lo explique.
- Ampliación: otra opción es la de realizar actividades extra para aquellos alumnos con un nivel superior. De esta forma, se logra profundizar más en un contenido en concreto.

Contenidos según el espacio

- En el aula.
- Fuera del centro: excursiones educativas.
- Otras instalaciones del centro: pistas de fútbol, aula de música, aula de informática, biblioteca, pasillos...

Contenidos según el rol del profesor

- Libres: los alumnos tendrán que ser capaces de desenvolverse, preguntando a sus compañeros o por ellos mismos, para resolver las actividades.
- Dirigidas: el profesor va guiando el aprendizaje de los niños. Toda la clase junta hace los ejercicios, con la ayuda del profesor.

- Semidirigidas: el profesor dará pautas, pero dejará que sea el alumno el que llegue a la solución por sí solo.

3.4.2. Actividades-tipo

Cada una de las actividades que se proponen, estarán presentes en las unidades didácticas, siempre en un entorno de aprendizaje que tenga en cuenta a todos los alumnos y logre alcanzar las competencias básicas.

Las actividades son:

4. Juegos de mesa: double, trivial, dominó...
5. Trabajos en equipo + exposición.
6. Dictados.
7. Fichas de repaso.
8. Retos semanales.
9. *Mind map*.
10. Rutinas de pensamiento: veo, pienso, me pregunto...

3.5. Metodología y recursos didácticos

3.5.1. Principios metodológicos

La enseñanza de la materia de Lengua Castellana y Literatura a lo largo de la etapa de Educación Primaria tiene como objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa de los alumnos, entendida en todas sus vertientes: escucha, habla, lectura y reflexión, haciendo un uso adecuado de todos los recursos lingüísticos, suponiendo con ello un desarrollo emocional, social y cognitivo.

El objetivo de esta programación se encuentra en poder unificar tanto la metodología de trabajo cooperativo, como la de gamificación, ya que con ello se conseguirá que los alumnos crezcan, facilitando la adquisición de contenidos entre iguales.

A su vez, debe aportar las herramientas y los conocimientos necesarios para desenvolverse satisfactoriamente en cualquier situación comunicativa de la vida familiar, social y profesional. De esta forma, se demuestra que el área de la Lengua es

transversal y que, por tanto, integra los diferentes aprendizajes del currículo de Educación Primaria.

Por todo ello, el enfoque didáctico más adecuado es aquel que se centre en el acto comunicativo, es decir, aquel en el que los alumnos usen la lengua para interactuar con los demás a través de la conversación y el diálogo.

Se considera que la metodología de trabajo que se utilice en un aula de Primaria va a ser el elemento más importante que determine la calidad educativa de la misma, de manera que el nivel de fracasos o éxitos se verá condicionado por esto. Es por ello que, esta programación se va a basar en el aprendizaje cooperativo, mediante el cual los alumnos aprenderán a trabajar en equipo, lo cual mejora las relaciones sociales, aprenderán a respetar y seguir unas normas y, además, favorecerá que los alumnos con mayor dificultad puedan ser ayudados por sus iguales a través del diálogo.

A su vez, esta metodología de trabajo atiende a la diversidad ya que comienza trabajando con un grupo con diferentes niveles y desde competencias distintas. Es importante contar con el grupo de trabajo como condición suficiente para promover aprendizajes en los alumnos.

Vygotsky, uno de los psicólogos más destacados en la psicología del desarrollo, sostenía que todo aprendizaje se produce por una relación social. Consideraba indispensable para el desarrollo cognitivo de los niños, la colaboración con un grupo de trabajo, por lo que se debe reducir el tiempo en que el alumnado trabaja individualmente⁵.

Otra de las metodologías que se va a llevar a cabo durante las unidades didácticas es la gamificación. Se considera de gran importancia el poder trabajar contenidos que a primera vista pueden resultar poco atractivos mediante el juego (Sánchez i Peris, Francesc Josep, 2015). Esto logra que el esfuerzo y la motivación por parte de los alumnos aumente.

Para la utilización de esta metodología se requiere tener en cuenta los objetivos, las reglas y los retos determinando el orden y las responsabilidades de los jugadores.

⁵ Definición extraída de la asignatura psicología del desarrollo, 1º en Educación Primaria

Finalmente, en la gran mayoría de las unidades didácticas, se va a utilizar la metodología de flipped classroom para que los alumnos conozcan el contenido que se va a trabajar con anterioridad y así poder aprovechar el tiempo en clase para resolver posibles dudas y sobre todo para poner en práctica, a través de diferentes actividades cooperativas, los distintos contenidos.

3.5.2. Papel del alumno y del profesor

Se considera fundamental conocer el papel que va a desempeñar tanto el alumno como el profesor en el desarrollo del proceso de aprendizaje.

Cuando se hace uso de la metodología de trabajo cooperativo, los estudiantes interactúan con otros estudiantes, es decir, tienen el papel de explicar y discutir la perspectiva de uno con el otro, lo cual conlleva a una mayor comprensión de los contenidos.

Los alumnos trabajarán de forma conjunta para maximizar su aprendizaje y el de los demás, esto significa que, se complementan para realizar lo mejor posible las diferentes actividades que el profesor plantea y así alcanzar los objetivos comunes (interdependencia positiva). Para ello, cada uno de los miembros del grupo debe responsabilizarse de su tarea concreta, es decir, cumplir con su rol (*ver Imagen 1*):

- Portavoz: es el representante del grupo, se encarga de preguntar las dudas del grupo al profesor, tiene el turno de palabra y presenta al resto de compañeros las tareas realizadas por su grupo.
- Controlador: es el encargado de revisar que todos los miembros del grupo han cumplido con su tarea, les ayuda en caso de que tengan alguna dificultad y se asegura de que todos los trabajos se entreguen dentro del plazo establecido.
- Secretario: se encarga del material del grupo, organizar los diferentes trabajos que van realizando, recuerda los compromisos tanto grupales como individuales y las tareas pendientes, anota el trabajo realizado en el diario de equipo y comprueba que todos hayan anotado la tarea en su agenda.

- Controlador: es el encargado de explicar a sus compañeros la tarea que deben llevar a cabo, controlar el tiempo del que disponen, mantener el nivel de ruido del grupo y cuida que todos los materiales estén bien.

Imagen 1. Roles de los alumnos en clase para la metodología de trabajo cooperativo. Fuente: Pinterest.



A raíz de esto, surge la duda de cuál sería el papel del profesor en este punto ya que pueden surgir conflictos durante la resolución de los problemas y el profesor no puede dar una respuesta final. Por tanto, el docente se tendrá que relacionar con los alumnos con el papel de mediador (Gallach y Catalán, 2014), siendo una fuente de consulta, pero nunca será la única y en todo caso, el maestro será a la última persona a la que se le pregunte.

Cabe destacar que si el profesor observa que se pone en peligro la cooperación de algún grupo o pareja y no pueden seguir trabajando, este intervendrá directamente.

Por tanto, el profesor planifica la actividad e interviene en base a lo que observa, proponiendo actividades o tareas abiertas y garantizando un trabajo individual previo al trabajo.

3.5.3. Recursos materiales y humanos

- Humanos: se trata de todas aquellas personas que estarán en contacto con los alumnos y, por tanto, intervienen en el desarrollo de los mismos. Son los siguientes: profesores, asistentes de conversación, especialistas, equipo directivo, etc.

- Materiales: hace referencia a todo lo que es tangible. Por ejemplo; cuadernos, fichas, libros de texto, material escolar (lapiceros, bolígrafos, rotuladores, folios...). Además, en este apartado se añade que los alumnos dispondrán de un iPad el cual el colegio guardará.
- Espaciales: aulas, patio, biblioteca, gimnasio...

3.5.4. Recursos TIC

Hoy en día, y cada vez más, la sociedad está evolucionando hasta tal punto que la sociedad se encuentra en una era digital. Los alumnos a los que se dirige esta planificación nacen con la tecnología entre sus manos, es por ello que el colegio presente en esta programación didáctica apuesta por acercar la tecnología desde el punto de vista educativo.

Por todo esto, además de los recursos nombrados anteriormente, se tendrá muy presente los recursos tecnológicos, en los cuales se incluyen ordenadores, iPad, pizarra digital y sus respectivos complementos (cascos, teclado...). Además, se fomentará el aprendizaje del uso de programas que favorecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Kahoot, Edpuzzle, Blogger, Storyjumper, Office365, etc.).

3.5.5. Relación con el aprendizaje del inglés

Como ya se comentó anteriormente, el centro que se presenta en la presente programación es un colegio bilingüe por lo que el inglés estará presente en el 50 % de las asignaturas y desde las primeras etapas escolares.

Para lograr todo esto es necesario que tanto Lengua Castellana y Literatura como Inglés estén coordinadas, al menos los profesores de ciclo. Esto se consigue mediante reuniones quincenales en las cuales se pondrá en común el contenido a trabajar en cada área y de esta forma decidir si se puede trabajar alguno de forma conjunta.

3.5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas

En función del calendario 2019/2020 de la Comunidad de Madrid (ver *imagen 2*), la asignatura de Lengua y Literatura en 3º de Educación Primaria cuenta con ocho horas semanales.

Imagen 2. *Calendario del curso escolar 2019/2020.* Fuente: Pinterest



A continuación, se presenta la tabla horaria que se seguirá durante el curso escolar en 3º de Educación Primaria:

Tabla 4. Horario escolar durante el curso 2019/2020. Fuente: elaboración propia.

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
8:00 - 9:00	PRIMEROS				
9:00 - 9:45	Inglés	Soc. Science	Lengua	Inglés	Religión
9:45 - 10:30	Soc. Science	Inglés	Lengua	Lengua	Arts & Craft
10:30 - 11:15	Arts & Craft	Ed. Física	Inglés	Lengua	Música
11:15- 11:45	RECRO				
11:45 - 12:30	Lengua	Matemáticas	Matemáticas	Música	Matemáticas
12:30- 14:30	COMIDA				
14:30 - 15:15	Matemáticas	Lengua	Religión	Nat. Science	Inglés
15:15 - 16:00	Matemáticas	Lengua	Nat. Science	Ed. Física	Lectura
16:00 - 18:00	EXTRAESCOLARES				

En relación con las rutinas de trabajo, siempre al iniciar la jornada lectiva, los alumnos dedicarán los primeros 10 minutos del día para hacer una pequeña oración/enseñanza

y reflexionar sobre ella. A partir de ahí, se explicará qué tendrán que hacer en el día de hoy, explicar las normas y los retos que se les ha preparado.

El aula está organizada por zonas de trabajo que son las siguientes:

- Zona del profesor: durante las sesiones de clase, solo el portavoz podrá acercarse a esta zona.
- Zona de los alumnos: las mesas están distribuidas por la clase en grupos de cuatro.
- Zona de material común: en esta zona los alumnos podrán encontrar tijeras, pinturas, lápices de colores... los cuales podrán utilizar siempre y cuando sea con responsabilidad.
- Zona de lectura: aquí es donde se encuentra la biblioteca de aula en la que los alumnos pueden leer y compartir sus experiencias una vez que hayan terminado su trabajo.
- Zona digital: se encuentran los Ipad de los alumnos y cuenta con dos ordenadores por si existiese el caso de tener que buscar información de algún tipo y avanzar en los trabajos.
- Zona de material individual: donde se encuentran los libros de texto y cuadernos personales.

3.5.7. Agrupamientos de los alumnos

Tal y como se ha detallado en los apartados 5.1 y 5.2, la metodología de trabajo que se va a llevar a cabo es la de aprendizaje cooperativo junto a gamificación, ya que se considera que la fuente de aprendizaje más productiva es a través del contacto con el resto de sus compañeros hasta lograr unos objetivos comunes. Es por ello que los alumnos van a unirse formando grupos de cooperación de cuatro personas de tal forma que cada alumno tendrá un rol en concreto. En base al modelo de Johnson and Johnson (1999) los roles son el coordinador, el supervisor, el secretario y el portavoz.

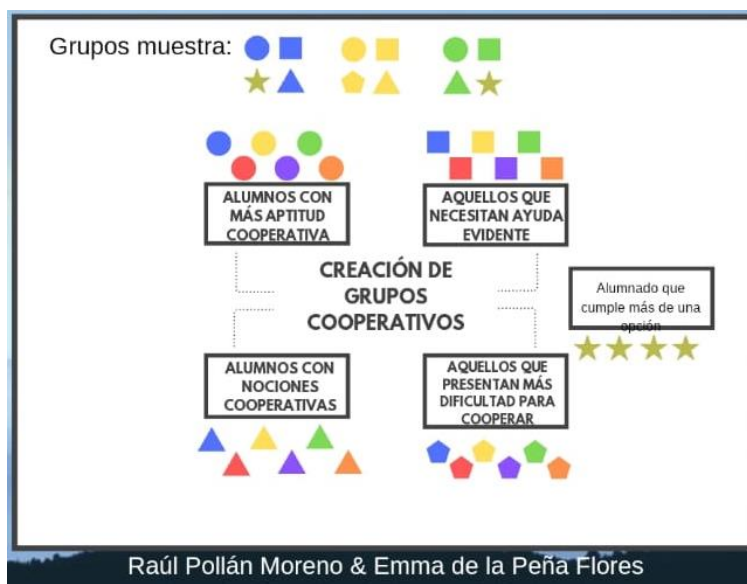
El profesor será la persona encargada de realizar esos grupos de trabajo de tal forma que estos sean heterogéneos, es decir, que los alumnos tengan características diferentes unos con otros, pero a su vez que sean complementarias.

De la Peña y Pollán Moreno (2019) proponen una estructura posible de cómo podrían organizarse los grupos de trabajo cooperativo.

Alumnos con más actitud cooperativa, alumnos que necesitan ayuda evidente, alumnos con nociones cooperativas, alumnos que presentan más dificultades para cooperar y alumnos que cumplen más de una opción son las características en las que podrían entrar los alumnos.

A partir de ello, el profesor los colocaría en diferentes grupos de trabajo tal y como se muestra en la imagen (ver imagen 3).

Imagen 3. Grupos de trabajo según la metodología de Aprendizaje cooperativo. Fuente: Revista Padres y maestros.



Estos grupos de trabajo cambiarán mensualmente para que a lo largo del curso los alumnos se acostumbren a trabajar con otras personas diferentes.

3.5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos

Según la LOMCE, las competencias son el conjunto de capacidades que dan respuesta al “saber hacer” y se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos.

Las actividades que se realicen en clase se planificarán de modo que integren más de una competencia. Son las siguientes:

1. Competencia en comunicación lingüística: hace referencia a la forma de expresarse en determinadas situaciones tanto orales como escritas, además de comprender diferentes textos e interactuar con los demás.
Esta competencia se trabajará a lo largo de toda la programación ya que nos situamos en el área de Lengua Castellana y Literatura.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencias y tecnología: se refiere a la capacidad de utilizar el razonamiento matemático y herramientas para afrontar diferentes situaciones.
3. Competencia digital: supone el uso de recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas, además de procesar información y crear contenidos.
Esta competencia se desarrollará a lo largo de todas las unidades didácticas ya que tal y como he comentado con anterioridad, los alumnos harán uso de tablets para resolver determinados retos.
4. Aprender a aprender: en esta estrategia lo que se pretende conseguir en los alumnos es la autonomía a la hora de planificar y resolver tareas ya que poco a poco el alumno va siendo cada vez más protagonista de su aprendizaje.
La metodología de trabajo cooperativo permite a los alumnos desarrollar las habilidades que requiere en esta competencia.
5. Competencias sociales y cívicas: las relaciones sociales son la base para la formación de ciudadanos competentes en el futuro, es por ello que aprender a comunicarse de forma constructiva entre sus iguales, mostrar interés por el trabajo de otros, participar en actividades comunes o la toma de decisiones son clave para que la programación funcione.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad..., son destrezas imprescindibles que se pretenden lograr gracias a esta competencia.

7. Conciencia y expresión cultural: esta competencia estará muy presente en la programación ya que se trabajará con distintos textos de literatura que harán que los alumnos enriquezcan su nivel cultural y artístico.

3.6. Medidas de atención a la diversidad

Las medidas de atención a la diversidad son el conjunto de actuaciones que se llevan a cabo en un centro para atender a la diversidad del alumnado. Gracias a esto, se puede dar respuesta a cada una de las necesidades y estilos de aprendizaje que pueden surgir en un aula de Primaria con el objetivo de favorecer la integración escolar y social.

La Comunidad de Madrid dedica un apartado especial para tratar este tema, el cual se encuentra en el PAC (Plan de Atención a la Diversidad).

3.6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos

Teniendo en cuenta que todos los alumnos son diferentes y tienen distintas formas de aprender y ritmos de aprendizaje, los profesores han de conocer que las programaciones y unidades que se planifiquen deben adaptarse a ellos. La inclusión educativa es una de las principales características del sistema educativo de hoy en día e implica desarrollar un proyecto organizativo y curricular que dé atención y respuesta a las diferentes capacidades, intereses, motivaciones, circunstancias individuales y contextos socioculturales de los alumnos en las aulas.

El sistema educativo, contempla una serie de recursos y medidas para dar respuesta a esta situación. Sin embargo, se presta especial atención al alumnado que presenta necesidades educativas especiales, dificultades de aprendizaje, trastornos por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), altas capacidades intelectuales, etc.

Relacionando lo anterior con el presente trabajo, se pondrá especial énfasis en la atención individualizada de cada uno de los alumnos, así como en la prevención de posibles dificultades y en la actuación específica necesaria.

En función de las necesidades de cada alumno, se adaptará cada actividad para que pueda disfrutarla formando parte de esta y sintiéndose integrado en el grupo.

- Alumnos con necesidades educativas especiales: cada niño aprende con un ritmo de trabajo diferente. Se considera que la creación de zonas de desarrollo próximo entre el alumno es imprescindible. Es por ello que, en las actividades grupales, la maestra diseñará previamente los equipos con el objetivo de que se ayuden y apoyen entre ellos. Además, la profesora estará presente durante todo el proceso de aprendizaje, “andamiando” al alumnado e interviniendo siempre y cuando los alumnos lo necesiten.
- Alumnos con altas capacidades intelectuales: con el objetivo de dar respuesta a las necesidades de este alumnado, la profesora tendrá material alternativo de apoyo para evitar que se aburra. También, se ofrecerá la posibilidad de que ayude al resto de compañeros.
- Alumno de incorporación tardía: en caso de que el alumno haya llegado más tarde a este nuevo método de aprendizaje, serán los propios compañeros quienes se encargarán de poner al día al nuevo alumno, de manera que este se sienta adaptado con la nueva clase⁶.

3.6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo

Las medidas ordinarias son aquellas que se aplican en alumnos de forma normal en determinados momentos de su escolarización.

En el presente colegio se cuenta con un horario flexible y espacios adaptables a las necesidades de cada niño de tal forma que se trabajan con estrategias que favorezcan la participación, el aprendizaje, la relación con sus iguales de todos los niños.

Las medidas ordinarias de apoyo y refuerzo educativo son, por tanto, todas aquellas estrategias que facilitan la atención individualizada de cada alumno durante su proceso de enseñanza-aprendizaje sin que se modifiquen los objetivos del curso.

⁶ Párrafos adaptados del trabajo “*Modelo ESRI, Las Matemagas de Esriland*” realizado por Marta de la Fuente, Elena Güemes, Inés Utrero y Laura Moset para la asignatura de Didáctica de la Lengua y Didáctica de las Matemáticas, 3º de Educación Primaria, año 2018-2019.

Dentro de estas medidas se pueden incluir grupos de aprendizaje o atención individualizada, en los que el refuerzo se aplica en un determinado momento cuando existe un desajuste en algún contenido; agrupamientos flexibles, en los que se hacen grupos homogéneos durante un tiempo determinado y se adapta una parte del proceso de enseñanza o talleres, en los que se organiza una actividad que equilibre las necesidades con los intereses del alumnado.

El tutor de la clase o el profesor del área al que se va a impartir el refuerzo será el responsable de establecer los contenidos y, a su vez, los especialistas podrán colaborar durante este seguimiento del alumno.

Gracias a estas medidas se logrará que el alumno complete o comprenda el conocimiento reforzando los contenidos concretos de un área curricular que se haya trabajado en clase.

Para llevar esto a cabo se propone una determinada organización:

- Desdobles, es decir, el profesor de apoyo saca del aula a un determinado grupo mientras que el profesor-tutor repasa el contenido con el otro grupo.
- Profesor de apoyo, trabaja dentro del aula en pequeños grupos con los alumnos.
- El profesor de apoyo saca del aula a un solo alumno o un pequeño grupo para trabajar con ellos mientras la clase avanza en otro contenido.
- Co-educación: dentro del aula hay dos tutores trabajando juntos.

3.6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares

Las medidas extraordinarias son aquellas que se adoptan desde un carácter individual para responder a las necesidades educativas específicas que presentan determinados alumnos y requieren de la organización tanto de recursos personales como materiales concretos.

Estas medidas no se llevarán a cabo hasta que no se hayan terminado las medidas ordinarias. Es decir, que el alumno no consiga avanzar con las medidas ordinarias y se encuentre ante la necesidad de aplicar alguna medida más individualizada. Esto es

debido a que las medidas extraordinarias introducen modificaciones en el currículo ordinario y exige de la evaluación psicopedagógica y del equipo de orientación.

Dentro de estas medidas específicas podemos encontrar:

- Adaptaciones curriculares significativas.
- Adaptaciones curriculares de acceso para alumnos con altas capacidades o retrasos madurativos.
- Grupos de apoyo en el que se encuentre un desfase curricular amplio, es decir, con dos o más cursos de diferencia entre su nivel y el nivel en el que está escolarizado.
- Aulas Enlace, son aquellas aulas preparadas para alumnos que desconocen la lengua castellana o para alumnos con carencias básicas.

Las adaptaciones curriculares se llevan a cabo en alumnos con necesidades educativas especiales (ACNEE) que supone la modificación o eliminación de elementos del currículo como por ejemplo objetivos, contenidos o criterios de evaluación. Los responsables de hacer este tipo de modificaciones son los profesores de la materia que se va a adaptar o el especialista. Suele trabajar con el alumno dentro del aula y, por tanto, tendrá que coordinarse con el tutor de ese momento⁷.

3.7. Actividades complementarias y extraescolares

Las actividades complementarias y extraescolares que se van a proponer a continuación están seleccionadas con el objetivo de alcanzar una formación integral ya que suponen una experiencia educativa importante en su desarrollo.

3.7.1. Actividades fuera del aula

Las actividades que se van a llevar a cabo se diferencian en dos tipos:

- Dentro del horario escolar (actividades complementarias al estudio): se trata de todas aquellas actividades que el colegio ha preparado para los alumnos con un objetivo educativo y en un entorno de aprendizaje. Por tanto, son actividades

⁷ En el presente apartado se tiene en cuenta las directrices establecidas para la Atención a la Diversidad que se proponen en la web de *Educamadrid*

obligatorias para todos los alumnos que se encuentren escolarizados. Las actividades propuestas pueden ser de carácter lingüístico, artístico, cultural, deportivo, etc.

Por todo ello, las actividades que se proponen para llevar a cabo a lo largo del curso escolar serán las siguientes:

- Visita al Museo del Prado.
- Visita al Jardín Botánico.
- Visita al teatro Real.
- Espectáculo de Navidad.
- Visita a la Granja-Escuela.
- Convivencia en El Escorial.
- Teatro de inglés “Goldilocks and the three Bears”.
- Visita al parque de Educación Vial.

Todas las actividades complementarias propuestas tienen relación con determinadas materias del currículo.

- Fuera del horario escolar (actividades extraescolares): son todas aquellas actividades no obligatorias que se realizan una vez terminada la jornada lectiva. En este caso, a partir de las 16h., tal y como se comentó en el punto 1.2, el colegio tiene una oferta amplia de actividades, desde actividades deportivas (fútbol, baloncesto, patinaje artístico, artes marciales, natación, baile), idiomas (inglés, francés y alemán), música (guitarra, coro, piano), tecnológicas (manejo de aplicaciones, robótica, impresión 3D, creación de videojuegos...) hasta cursos intensivos y campamentos de verano.

3.7.2. Plan Lector

La lectura, desde los primeros años de edad, tiene un papel muy importante en la vida de los niños. El objetivo fundamental en Primaria es formar a ciudadanos cultos y lectores, por tanto, será imprescindible enfocar la lectura desde un punto de vista lúdico en el aula.

Las habilidades lectoras tienen una influencia decisiva sobre el proceso de aprendizaje y la necesidad de creación de un hábito en el manejo de la información. La escuela, junto al entorno familiar, es el lugar donde se deben adquirir y consolidar los hábitos lectores y donde se deben desarrollar las estrategias de acceso y uso de la información como instrumento para el aprendizaje continuado.

Si el alumno se acostumbra a elaborar sus propios conocimientos utilizando distintas fuentes de información, podrá adaptarse fácilmente al proceso de aprendizaje continuo que le será imprescindible en posteriores situaciones. La búsqueda y utilización de información se convertirá en un hábito y una necesidad.

Como experiencia global, la lectura puede realizarse de múltiples maneras y con diversos componentes, en función de los objetivos que se planteen en cada momento y de la edad y características de los lectores. Asimismo, a partir de la lectura se puede plantear actividades para el desarrollo de las diversas habilidades comunicativas, incluida la escritura, en diversos contextos, tanto didácticos como lúdicos.

- Individual: suele ser silenciosa. Cuando se lee en voz alta sirve para evaluar.
- Grupal o en equipo: de gran o pequeño, por turnos, todos los alumnos van leyendo.
- Silenciosa: cada alumno lee algo para posteriormente hacer una actividad de comprensión.
- En voz alta: puede ser individual o grupal, con una intención y entonación determinada.
- Comentada.
- Compartida.
- Guiada.
- Dramatizada: mientras se lee, los alumnos deben poner voces diferentes acorde con el personaje.

Las habilidades lectoras son transversales a todo el currículo, ya que de ellas depende el acceso a los contenidos curriculares y el desarrollo global de las competencias básicas. Suelen iniciarse en Educación Infantil, ya que este es el momento del primer contacto con los textos escritos, cuando los niños desarrollan sus conceptos sobre lo escrito. A

partir de este primer contacto, y a lo largo de toda la Educación Primaria, los alumnos desarrollarán múltiples habilidades lectoras específicas, entre otras fluidez, velocidad y exactitud, es decir, aquellas habilidades que hacen de los alumnos lectores competentes.

La promoción de estas habilidades lectoras depende de decisiones didácticas tales como:

- Incorporación de la literatura de forma habitual y transversal en el aula en situaciones diversas.
- Uso cotidiano de la biblioteca.
- Utilización de soportes y recursos informáticos.
- Realización de actividades lúdicas: teatro, aprendizaje y uso lúdico de poemas, canciones, juegos dramáticos, creaciones literarias de diverso signo...⁸

Los objetivos del Plan Lector son, entre otros:

- Fomentar en los alumnos el interés por la lectura.
- Desarrollar el hábito lector como actividad de disfrute personal.
- Utilizar la lectura para ampliar vocabulario y mejorar la ortografía.
- Favorecer la comprensión lectora.
- Potenciar el uso de las bibliotecas, tanto de centro como de aula, para la búsqueda de información y aprendizaje.
- Usar las TIC como medio de apoyo a la lectura.
- Fomentar en los alumnos una actitud reflexiva y crítica ante el tratamiento de la información.

Para alcanzar todos estos objetivos comentados, se proponen unas estrategias, tales como:

- Carné de lectura: todos los alumnos recibirán este carné, intransferible, para poder acceder a la biblioteca. Además, ahí se irán sellando todos los libros que

⁸ Párrafos extraídos de los apuntes de la asignatura de Literatura Infantil, 4º Educación Primaria.

lea y use y se dejará constancia de las actividades en las que participe. Tanto en la biblioteca de centro como en la biblioteca de aula.

- Círculos de lectura: la profesora escoge un libro apto para la edad. Un determinado grupo de alumnos lo irán leyendo al mismo tiempo en sus casas y se fijará una fecha y lugar para reunirse y poner en común lo que han comprendido del capítulo leído. Es necesario que todos vayan al mismo ritmo.
- Padrinos de lectura: con una diferencia de edad de 3 años, los cursos superiores apadrinan a los pequeños, les leen libros o ayudan a leer.
- *Bookcrossing*: se requiere de la participación de todo el colegio. Consiste en dejar libros por el colegio para que los recojan otros lectores, que después harán lo mismo. Se comenzará cuando se vaya acercando el día 23 de abril (día del libro) y dura una semana más o menos.

3.7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas

En cada una de las unidades didácticas propuestas, se van a realizar diferentes actividades relacionadas con la lectura, pero la principal actividad, mediante la cual se va a comenzar cada unidad, es un texto (de elaboración propia) del que se van a extraer determinados contenidos.

La manera en la que se va a trabajar será utilizando códigos QR. Al comienzo de cada unidad, el portavoz de cada equipo cooperativo cogerá la Tablet y escaneará el código número 1, que estará en la pared junto al cuadro representativo de la unidad 1. A continuación, ese código se redirigirá hacia una imagen con un texto, en el cual se da una pequeña introducción de la localización en la que se van a encontrar durante esta primera unidad.

A su vez, durante las unidades didácticas, y a nivel grupal, se llevarán a cabo determinadas actividades como padrinos de lectura, círculos de lectura o *bookcrossing*. Pero, a nivel individual, se fomentará en los niños el gusto por la lectura a través de las pequeñas recomendaciones y valoraciones que se hagan sobre determinados libros leídos por otros alumnos.

3.8. Plan de acción tutorial y colaboración con las familias

3.8.1. Objetivos de la acción tutorial

La acción tutorial es el conjunto de actuaciones que se desarrollan en un centro y que van dirigidas no solo a los alumnos, sino a las familias y al equipo docente de cada grupo, de forma que se favorezca y mejora la convivencia del grupo, el desarrollo integral y la participación del alumnado durante la etapa escolar.

Es por ello que los objetivos de la acción tutorial serán los siguientes:

- Contribuir a una educación personalizada, atendiendo a dos criterios básicos:
 - La individualización: se educa a personas que tienen características singulares y específicas.
 - La integración: se educa a personas teniendo en cuenta cada uno de los ámbitos de desarrollo.
- Ajustar las respuestas educativas a las necesidades e intereses de los alumnos adoptando tanto las medidas de atención a la diversidad ordinarias como las específicas.
- Prevenir las dificultades para evitar, en la medida de lo posible, el fracaso y el abandono escolares fomentando la continuidad educativa durante el proceso de aprendizaje del alumno.
- Favorecer los procesos de autonomía, la toma de decisiones y el desarrollo personal en base a unos valores.
- Capacitar a los alumnos para el propio aprendizaje mediante procedimientos de aprendizaje, estrategias de control y capacidades metacognitivas.
- Cooperar en los aspectos orientadores de la educación relacionados con el desarrollo integral de sus hijos. Educar es orientar para la vida.
- Conseguir una adecuada interacción entre los miembros de la comunidad educativa y entre el centro educativo y las familias.
- Participar en la innovación y la calidad educativa desarrollando acciones orientadoras y tutoriales eficaces, sistémicas, creativas e integradoras.

3.8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela

La relación familia-escuela es uno de los pilares fundamentales para que una comunidad educativa se sostenga. Es por ello que los tutores y personal del centro deben mantener una relación basada en el respeto mutuo con las familias y a su vez que deben confiar entre sí con el objetivo de llegar a un fin común. Por este motivo, el centro que se presenta en esta programación apuesta por una serie de actividades en las que las familias son una pieza clave:

- AMPA (Asociación de Madres y Padres de Alumnos) a través de la cual madres y padres podrán tener una participación activa y de gestión en actividades propuestas por el centro como, por ejemplo, preparación de la cabalgata de navidad, actuación de fin de curso...
- El Consejo Escolar, en el cual habrá representación de padres y madres de alumnos para proponer actuaciones y cambios en el equipo directivo o en la comunidad educativa para la mejora de la misma.
- Reuniones grupales convocadas por los tutores y el equipo directo para la mejora en la convivencia del centro.
- Actividades de puertas abiertas, festivales de navidad y de primavera, en las que las familias podrán asistir para compartir un rato junto a otras familias.
- Talleres y charlas voluntarias ya comentadas en el punto 1.2 (Contexto socio-cultural del centro).

3.8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas

A lo largo del curso se considera conveniente que el tutor se reúna con las familias de cada uno de los alumnos, al menos, una vez al trimestre. Estas entrevistas las convocará el tutor en la medida que vaya creyendo necesario, a través de la plataforma del colegio.

La reunión tendrá lugar en el aula a la que el alumno pertenece, con la presencia, si fuera necesaria, del personal de orientación y la pedagoga terapéutica, en el caso de que el alumno disponga de la misma.

La tutoría se desarrollará de forma activa y dinámica en la cual, se va a ver al alumno desde una perspectiva neutral en la que se intercambia información relevante para la mejora y el desarrollo integral del alumno.

Los tutores deben facilitar las actividades que propicien que cada alumno conozca estrategias, aprendizajes y que ejercite técnicas para su propia auto orientación.

3.8.4. Reuniones grupales de aula

Al igual que con las tutorías individuales, se van a realizar a lo largo del curso tres tutorías grupales, es decir, una por trimestre. En todas ellas se contará con la presencia de los maestros tutores de las cuatro clases, el equipo directivo, el equipo de orientación y las familias de los alumnos.

La primera tutoría tendrá mayor importancia que las dos siguientes puesto que servirá para informar a las familias de las actividades y los proyectos que se van a llevar a cabo a lo largo del curso escolar, así como los objetivos que se quieren lograr.

Al finalizar la reunión, se dejarán unos minutos de ruegos y preguntas de forma que, si algún familiar desea proponer algo nuevo o tiene alguna duda, se le pueda resolver sin problema⁹.

3.9. Evaluación del proceso enseñanza- aprendizaje

La evaluación es uno de los puntos más importantes para que una programación sea de calidad. Se trata de un proceso de valoración del proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la recogida de datos para comprobar si se han cumplido los objetivos previstos.

Por tanto, dicha evaluación requiere de reflexión y conocimiento de ahí que se le debe dar un peso importante a la autoevaluación y no solo a la evaluación de los alumnos.

⁹ Párrafos extraídos de los apuntes de la asignatura de Acción Tutorial, 3º Educación Primaria.

3.9.1. Criterios de evaluación

El área de Lengua Castellana y Literatura pertenece al bloque de las asignaturas troncales. Por ello, los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables para toda la etapa de Primaria son los propuestos por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

En cuanto a los estándares, son elementos imprescindibles para evaluar y se definen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

En concreto, los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que se van a tener en cuenta para el curso de 3º de Educación Primaria van a ser los que se comentan a continuación:

Bloque 1. Comunicación oral: *Hablar y escuchar*

1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás.

1.1. Transmite las ideas con claridad, coherencia y corrección.

1.2. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.

1.3. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.

2. Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes situaciones con vocabulario preciso y estructura coherente.

2.1. Se expresa con una pronunciación y una dicción correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.

2.2. Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.

3. Ampliar el vocabulario para lograr una expresión precisa utilizando el diccionario como recurso básico.

3.1. Utiliza un vocabulario adecuado a su edad en sus expresiones adecuadas para las diferentes funciones del lenguaje.

4. Memorizar y reproducir textos breves y sencillos cercanos a sus gustos e intereses, utilizando con corrección y creatividad las distintas estrategias de comunicación oral que han estudiado.

4.1. Reproduce de memoria breves textos literarios o no literarios cercanos a sus gustos e intereses, utilizando con corrección y creatividad las distintas estrategias de comunicación oral que han estudiado.

5. Valorar los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas.

5.1. Resume entrevistas, noticias, debates infantiles procedentes de la radio, televisión o Internet.

Bloque 2. Comunicación escrita: leer

1. Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía correcta.

1.1. Entiende el mensaje, de manera global, e identifica las ideas principales y las secundarias de los textos leídos a partir de la lectura de un texto en voz alta.

2. Leer en silencio diferentes textos valorando el progreso en la velocidad y la comprensión.

2.1. Lee en silencio con la velocidad adecuada textos de diferente complejidad.

3.2. Realiza lecturas en silencio resumiendo con brevemente los textos leídos.

3. Resumir un texto leído reflejando la estructura y destacando las ideas principales.

3.1. Identifica las partes de la estructura organizativa de los textos y analiza su progresión temática.

3.2. Elabora resúmenes de textos leídos. Identifica los elementos característicos de los diferentes tipos de textos.

4. Leer por propia iniciativa diferentes tipos de textos.

4.1. Lee voluntariamente textos propuestos por el maestro o maestra.

5. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información.

5.1. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información.

5.2. Es capaz de interpretar la información y hacer un resumen de la misma.

Bloque 3. Comunicación escrita: *escribir*

1. Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.

1.1. Escribe, en diferentes soportes, textos propios del ámbito de la vida cotidiana: diarios, cartas, correos electrónicos, etc. imitando textos modelo.

1.2. Escribe textos usando el registro adecuado, organizando las ideas con claridad, enlazando enunciados en secuencias lineales cohesionadas y respetando las normas gramaticales y ortográficas.

2. Elaborar proyectos individuales o colectivos sobre diferentes temas del área.

2.1. Presenta un informe de forma ordenada y clara, utilizando soporte papel y digital, sobre problemas o situaciones sencillas, recogiendo información de diferentes fuentes (directas, libros, Internet), siguiendo un plan de trabajo y expresando conclusiones.

Bloque 4: Conocimiento de la lengua

1. Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua, la gramática (categorías gramaticales), el vocabulario (formación y significado de las palabras y campos semánticos), así como las reglas de ortografía para favorecer una comunicación más eficaz.

1.1. Conoce y reconoce todas las categorías gramaticales por su función en la lengua: presentar al nombre, sustituir al nombre, expresar características del nombre, expresar acciones o estados, enlazar o relacionar palabras u oraciones, etc.

2. Desarrollar las destrezas y competencias lingüísticas a través del uso de la lengua.

2.1. Diferencia familias de palabras.

2.2. Conoce, reconoce y usa sinónimos y antónimos, palabras polisémicas, frases hechas.

2.3. Reconoce palabras compuestas, prefijos y sufijos y es capaz de crear palabras derivadas.

2.4. Identifica y clasifica los diferentes tipos de palabras en un texto.

2.5. Identifica las oraciones como unidades de significado completo. Reconoce la oración simple, diferencia sujeto y predicado

Bloque 5. Educación literaria

1. Apreciar el valor de los textos literarios y utilizar la lectura como fuente de disfrute e información y considerarla como un medio de aprendizaje y enriquecimiento personal de máxima importancia.

1.1. Reconoce y valora las características fundamentales de textos literarios narrativos, poéticos y dramáticos.

1.2. Realiza lecturas guiadas de textos narrativos de tradición oral, literatura infantil, adaptaciones de obras clásicas y literatura actual.

2. Producir textos literarios en prosa o verso siguiendo modelos dados.

2.1. Crea textos literarios a partir de diferentes recursos.

3. Leer al menos tres obras literarias, una por trimestre, en el curso escolar.

3.1. Lee las obras correspondientes y demuestra que lo ha hecho.

4. Conocer y valorar los recursos literarios de la tradición oral: poemas, canciones, cuentos, refranes, adivinanzas.

4.1. Realiza lecturas de textos propios de la tradición oral.

3.9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación

A lo largo de las unidades didácticas habrá varios métodos para evaluar, entre ellas se puede destacar que en determinadas ocasiones serán los alumnos los que se evalúen entre ellos mientras que, en otras tantas, será la profesora quien decida la nota final.

Las principales estrategias que se van a usar son:

- Observación: se considera la más importante puesto que estará presente en cada sesión. La profesora irá anotando de forma breve el proceso de aprendizaje de cada alumno y como va mejorando día a día
- Rúbricas: son la herramienta objetiva que se utilizará para evaluar las exposiciones grupales e individuales que se hagan en clase. En este caso, los

alumnos conocen los puntos que se les va a evaluar y se les da la oportunidad de ir mejorando.

- Pruebas cortas: se trata de pruebas que se llevarán a cabo durante las unidades didácticas al finalizar un contenido con la finalidad de conocer la evolución del alumno y si tiene todavía dudas sobre dicho contenido.
- Pruebas orales: son todas aquellas exposiciones grupales e individuales que se lleven a cabo en un determinado contenido. Se evaluará con una rúbrica de presentación oral.

3.9.3. Momentos de evaluación

La evaluación que más importancia va a tener es la evaluación continua ya que se trata de la recogida de información a través de la observación. Se considera la más relevante porque permite adaptar las actividades a cada alumno y a su vez, ofrecer *feedback* personalizado en el momento.

Pero, no será el único momento de evaluación ya que, conocer los conocimientos previos de los alumnos en una evaluación inicial es de vital importancia al igual que la evaluación final, la cual permite a la profesora conocer si los alumnos han adquirido los conocimientos y han alcanzado los objetivos que estaban previstos para esa unidad.

Gracias a la evaluación final, la maestra podrá adaptar las actividades de la unidad siguiente planteando medidas de refuerzo en determinados momentos.

4. UNIDADES DIDÁCTICAS

El hilo conductor que se va a llevar durante las nueve unidades didácticas es *Harry Potter*. Las clases comenzarán el 9 de septiembre (lunes). Durante la primera semana se introducirá la temática del proyecto a trabajar durante los nueve meses siguientes y entre todos se preparará los materiales y decorados.

La profesora distribuirá por el aula a los alumnos formando grupos de cuatro personas cada uno, llegando a ser seis equipos. Cada miembro del equipo tendrá repartido un rol, dicho rol será previamente seleccionado por la maestra.

A continuación, el docente traerá una carta metida en un sobre junto al logo de Hogwarts. La leerá en alto y verán que se trata de una carta de invitación para visitar el *Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts (ver anexo 4)*.

Alrededor de la clase y pegadas por las paredes, los alumnos verán que hay imágenes que aparecen en la película junto a un código QR. El portavoz de cada equipo se levantará y, mediante el uso de una Tablet, deberá escanear dicho código marcado con el número uno. Una vez que haya sido escaneado volverá con su grupo y tendrán que leer la información que aparece, la cual estará relacionada con la zona en la que van a estar durante el tiempo que dure cada unidad.

Se aprovechará el momento para explicar las normas a seguir durante cada sesión, puesto que la metodología que se va a trabajar (trabajo cooperativo y gamificación) lo requiere. Es por ello que la profesora expone la carta de normas a seguir (*ver anexo 5*). Además de que, al finalizar cada sesión, cada alumno de forma individual recibirá un premio en forma de carta, con unos puntos que indicarán su progreso durante la unidad y sirviendo esto como elemento de evaluación continua (*ver anexo 6*).

UNIDAD 1: PRIVET DRIVE

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 23 sesiones (16/09/19 – 11/10/19)

1. Justificación del tema de la unidad

Como todo el curso escolar de esta asignatura va a tener un hilo conductor *Harry Potter*, lo primero que van a hacer los alumnos es escanear el código QR número 1 de forma que puedan comprobar cuál es el nombre de la primera unidad. Los contenidos que se trabajarán a continuación se llevarán a cabo a través de actividades colaborativas, motivadoras y significativas necesarias para el desarrollo del alumno en la vida cotidiana.

A partir del texto que han encontrado escaneando el código, se comenzarán a trabajar los contenidos lingüísticos de la asignatura.

Las actividades se trabajarán en base a los bloques de contenidos que se proponen en currículo de Educación Primaria.

Al finalizar la unidad, tal y como se lleva comentando, los alumnos recibirán cartas que tendrán que ir guardando para obtener el premio final.

2. Objetivos:

- Escribir los gentilicios de diferentes lugares.
- Conocer a diferencia entre vocales y consonantes.
- Utilizar las normas ortográficas correctamente.
- Escribir correctamente palabras con “z”.
- Describir una localidad.
- Exponer la descripción en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Dar una opinión crítica sobre el tema expuesto.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Los gentilicios.	- Manejo de todos los gentilicios de las Comunidades Autónomas y de las dos Ciudades Autónomas de España.	- Comparte su conocimiento sobre los gentilicios a sus compañeros.
- Sonido y letras (el abecedario).	- Conocimiento de la grafía y la fonética de todas las letras del abecedario.	- Participación activa en las actividades propuestas en clase.
- El sonido “z”.	- Utilización de la letra “z” donde corresponda en un texto.	- Se interesa por la aplicación correcta de las reglas ortográficas aprendidas “z” en palabras de uso frecuente.
- Describir una localidad.	- Creación de un mural para describir una localidad determinada.	- Valoración del trabajo realizado por todos sus compañeros aportando una opinión constructiva sobre el tema.

Tabla 5. *Contenidos específicos de la unidad 1.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Conocer los gentilicios de las comunidades de España.	1.1. Reconoce la comunidad autónoma a la que pertenece un gentilicio cuando lo ve escrito o se le dicta.
2. Conocer tanto la grafía como la fonética de todas las letras del abecedario.	2.1. Relata el abecedario sin dificultades. 2.2. Demuestra en las actividades propuestas su conocimiento del abecedario.
3. Reconocer la letra “z”.	3.1. Respeta las normas de ortografía. 3.2. Copia sin errores palabras con “z”.
4. Describir una localidad.	4.1. Organiza y planifica el discurso adecuándose a la situación de comunicación y a las diferentes necesidades comunicativas (narrar, describir, informarse, dialogar).
5. Trabajar cooperativamente trabajando la expresión oral y escrita.	5.1. Participa activamente en las actividades propuestas. 5.2. Respeta el turno de palabra. 5.3. Expresa su opinión crítica. 5.4. Transmite sus ideas con claridad.

Tabla 6. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 1.

5. Metodología y actividades principales

Las actividades que van a permitir alcanzar los diferentes objetivos planteados se van a realizar en base a la metodología de Trabajo Cooperativo y Gamificación. Estas se han dividido según los bloques de contenidos propuestos en el Real Decreto 89/2014.

Lo primero que harán los alumnos será escanear el código QR de la unidad uno, que tendrán que encontrar alrededor de la clase (*ver anexo 7*). Una vez lo localicen, se irán a sus grupos y lo leerán. A continuación, la profesora les preguntará la opinión sobre ello a los alumnos, les contará la historia de cómo Harry Potter vivía allí y les hará unas preguntas para entrar en el mundo. Con esta actividad de reflexión, lo que se quiere conseguir es trabajar la educación en valores. Es por eso que, al comienzo de cada unidad, tendrá lugar un espacio de reflexión.

Harry Potter vivía con sus tíos, inmerso en un clima de marginación, aislamiento y humillación. Duerme en una alacena bajo las escaleras, viste prendas viejas de Dudley, su primo le pega a menudo y, además, su familia le ignora y hablan de él como si no estuviera presente.

Preguntas sobre la historia:

- ¿Por qué piensas que le tratan así?
- ¿Puedes imaginar alguna otra situación en que las personas puedan estar en una situación como esta?
- ¿Te has sentido alguna vez así?
- ¿Qué harías si vieras a un niño hablar así de otra persona?

A continuación, se va a explicar de forma breve cómo trabajaría los contenidos de la unidad 1, en un aula de 3º Educación Primaria.

Por un lado, para trabajar la parte de Vocabulario, en concreto los gentilicios, se va a llevar a cabo una actividad titulada *Viaje por España*. Con esta actividad se pretende que los alumnos conozcan en profundidad las ciudades que hay en España y a su vez, cómo se denomina a las personas que viven allí. Cada alumno tendrá el nombre de una ciudad y un gentilicio de otra. La profesora proyectará el mapa de España en la pizarra digital y

por turnos, cada alumno tendrá que decir cuál es la ciudad y buscar el gentilicio que crea correcto. Cuando lo tengan seguro, la pareja irá a pegar su idea en la ciudad correspondiente. Así sucesivamente, hasta que todos los alumnos hayan participado. Al final, entre todos, se corregirán aquellas ciudades que estén incorrectas y se colocarán en su lugar. Se hará una foto y la profesora lo colocará en el corcho de la clase.

Por otro lado, para trabajar la Gramática correspondiente a la parte del conocimiento de las letras, la profesora hará un Kahoot. En él, se harán preguntas tales como “¿qué letra va después L?”, “¿es correcta la siguiente serie: H I J K?”, “completa la siguiente serie: A _ C D _ F _”.

Para trabajar la parte de Ortografía, a lo largo de todas las unidades, los alumnos llevarán a cabo una actividad denominada “El Buzón de las Palabras”. Se pedirá a los alumnos que piensen palabras con “z” (al menos una palabra por alumno). Todas esas palabras se introducirán en “El Buzón de las Palabras”. Al final del trimestre, la profesora hará un bingo ortográfico del cual las palabras que elegirá serán sacadas del buzón creado por los alumnos. Ganará el alumno que haya escrito correctamente seis de las veinte palabras que se dictarán.

Finalmente, para trabajar la parte de Escritura, los alumnos tendrán que hacer un trabajo por equipos de descripción de una localidad. Pero no valdrá con buscar una localidad conocida y escribir lo que les aparezca en internet, sino que tendrán que inventársela ellos mismos. Tendrán que escribir toda la información que se les ocurra (nombre, habitantes, cómo son las casas, hay lagos, tipo de animales que viven allí...). Una vez finalizado, el resto de los grupos deberán votar con 0 o 1 punto. A su vez, deberán explicar qué es lo que más les ha gustado y si se irían a vivir allí. Al final, el grupo que más puntos haya obtenido ganará una carta de escritura creativa.

La parte de gramática será explicada por los alumnos mediante la metodología de *flipped classroom*. Esto quiere decir que, por cada tema, habrá un grupo experto en el contenido que tendrá que exponerlo. Por tanto, el grupo 1 explicará el sustantivo; el grupo 2, el adjetivo; el grupo 3, el demostrativo; el grupo 4, el pronombre personal; el grupo 5 los posesivos y finalmente el grupo 6, el verbo.

UNIDAD 2: ANDÉN 9¾, HOGWARTS EXPRESS

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 23 sesiones (14/10/2019 - 8/11/2019)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica:

Nueva unidad y, por tanto, nuevo contexto. Se volverá a empezar, el portavoz de cada equipo se levantará para escanear el código QR correspondiente a la unidad dos. El texto que da comienzo a la unidad se va a trabajar forma transversal. Se trabajará mediante juegos y actividades que tendrán relación con el hilo conductor que se lleva viendo desde principio de curso.

Cabe destacar que, a partir de ahora, la mayor parte de la gramática será explicada en base a la metodología de *Flipped Classroom*. Los alumnos tendrán que ver una serie de vídeos en casa y en clase tendrán que hacer actividades relacionadas con el contenido de dicho vídeo.

Al finalizar la unidad, tal y como se lleva comentando, los alumnos recibirán cartas que tendrán que ir guardando para obtener el premio final.

2. Objetivos:

- Generar aumentativos y diminutivos de palabras simples.
- Relacionar el diminutivo con algo pequeño y el aumentativo con algo grande.
- Reconocer un sustantivo dentro de una oración.
- Utilizar adecuadamente los signos de puntuación.
- Diferenciar entre el punto, la coma y los dos puntos.
- Saber colocar el punto, la coma y los dos puntos en un texto.
- Conocer las características principales de un cuento.
- Escribir una pequeña historia siguiendo las pautas.
- Exponer el trabajo realizado en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.

- Dar una opinión crítica sobre el tema expuesto.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Diminutivos y aumentativos.	- Construcción de una lista con diminutivos y otra con aumentativos.	- Interiorización del significado de los diminutivos y aumentativos de la lista.
- El sustantivo.	- Construcción frases utilizando sustantivos comunes y propios.	- Apreciación de la importancia de los sustantivos en el lenguaje.
- La coma, el punto, los dos puntos.	- Diferenciación de la coma, el punto y los dos puntos.	- Cumplimiento de las normas a la hora de hacer un trabajo.
- El cuento.	- Realización de un cuento respetando las normas ortográficas.	- Cumplimiento de las normas ortográficas aprendidas hasta el momento.

Tabla 7. *Contenidos específicos de la unidad 2.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Distinguir diminutivos y aumentativos en un texto.	1.1. Da ejemplos de diminutivos y de aumentativos. 1.2. Construye frases utilizando diminutivos y aumentativos. 1.3. Identifica diminutivos y aumentativos en textos dados.
2. Clasificar el sustantivo en común o propio.	2.1. Conoce la diferencia entre común y propio. 2.2. Localiza sustantivos de un texto propuesto.
3. Diferenciar entre punto, coma y dos puntos.	3.1. Conoce el uso básico de los signos de puntuación (punto, coma, dos puntos). 3.2. Utiliza e incorpora a los textos de producción propia cuando se requiere.
4. Escribir un cuento.	4.1. Cumple con las normas propuestas para la realización del trabajo. 4.2. Participa activamente en el trabajo. 4.3. Da su opinión crítica sin faltar el respeto.

Tabla 8. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 2.*

5. Metodología y actividades

Durante esta unidad, vamos a desarrollar las actividades a lo largo de las 23 sesiones trabajando mediante la metodología de trabajo cooperativo, gamificación y *flipped classroom* de manera que se abordarán todos los contenidos comentados anteriormente. Las sesiones se van a dividir de la forma en la que se expone en la siguiente tabla:

REFLEXIÓN	VOCABULARIO	GRAMÁTICA	ORTOGRAFÍA	ESCRITURA
Sesiones: 1 y 2	Sesiones: 3, 4, 5 y 6	Sesiones: 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 13	Sesiones: 14, 15 y 16	Sesiones: 17, 18, 19, 20, 21, 22, y 23

Tabla 9: Temporalización.

Sesión 1 y 2:

Los alumnos estarán organizados en grupos de cuatro. El portavoz se levantará con la Tablet e intentará buscar el cuadro relacionado con la unidad 2. Si escanea un código y no es el correcto, será el secretario el que deberá salir. Una vez encontrado el cuadro, volverán a su grupo y leerán el texto que les ha aparecido (*ver anexo 8*).

A continuación, la profesora preguntará a los alumnos acerca de la información que han leído y tendrá lugar un espacio de reflexión con preguntas como las siguientes:

- ¿Alguna vez has montado en transporte público? ¿cuál?
- ¿Consideras importante utilizar el transporte público? ¿Por qué?
- Actividad propuesta: En la historia de Harry Potter conviven dos universos distintos; uno es el real (el de los *muggles*) y otro es el fantástico (el de los magos) los cuales coexisten de manera paralela. Para pasar de uno a otro hay una forma muy curiosa de hacerlo y es la siguiente:

“Lo único que hay que hacer es andar recto hacia la barrera que está entre los dos andenes.

Es muy importante no detenerse y mucho menos, no tener miedo a chocar. Si se tiene miedo, lo mejor es ir deprisa. Cuando atraveses la barrera encontrarás una locomotora de vapor, de color escarlata, con un rótulo que pondrá “Hogwarts Express, 11 h”. El andén de donde saldrá ese mismo tren será el “andén 9¾”.

- Para pasar de una a otra dimensión se debe atravesarse un obstáculo sólido con fe y confianza en los propios poderes, un obstáculo imposible de franquear, con la lógica de los *muggles*:
 - o Imagina otra manera de pasar del mundo *muggle* al mundo de los magos y descríbela brevemente.

Sesiones: 3 – 6:

Para comenzar a trabajar con contenidos, se va a presentar a la clase los aumentativos y los diminutivos. La profesora traerá a clase dos cajas, una de tamaño mayor que la otra. A continuación, preguntará a los alumnos, qué tipo de cosas podrían guardar en la caja grande, mientras que qué otro tipo de cosas podrían meter en la caja más pequeña. También les dirá que, la caja grande, pertenece a su amigo Manuelote mientras que la caja más pequeña, es de su otro amigo Manuelito. A raíz de ello se les dirá que, las cosas que Manuelote en su caja serán aumentativos, es decir, cosas grandes y las cosas que guarde Manuelito en su caja serán diminutivos. Entonces, la profesora abrirá las cajas y pedirá a un alumno de cada mesa que se acerque, meta la mano en cualquiera de las cajas y saque un objeto. Si saca un lápiz de la caja grande, el alumno tendrá que decir “lapizote”, mientras que, si saca un cuaderno de la caja de Manuelito, el alumno tendrá que decir “cuadernito”.

A continuación, la profesora le dará a cada grupo una hoja con dos cajas dibujadas. Una será más grande que la otra. Los grupos deberán pensar materiales que incluirían dentro de cada caja utilizando aumentativos y diminutivos.

Finalmente, y de forma individual, la actividad será hacer un crucigrama. Se repartirán dos crucigramas, uno de diminutivos y otro de aumentativos (ver anexo 9). Cada alumno deberá completarlo y el más rápido en hacerlo bien y correctamente, ganará dos puntos extras de buen trabajo.

Sesiones: 7 – 13:

Para comenzar a trabajar la gramática, se va a presentar “El País de las Palabras” el cual se compone de cinco ciudades. Cada ciudad la van a ir conociendo según se vaya avanzando en las unidades didácticas. Es por ello que se proponen una serie de actividades a través de la metodología *flipped classroom*. De esta forma se trabajará la responsabilidad de los alumnos y permitirá aprovechar el tiempo en clase para resolver dudas y trabajar en las actividades del contenido.

- Sesión 7 – 9:

Al principio de estas dos sesiones, para repasar los contenidos básicos que los alumnos han debido visualizar previamente en su casa, por grupos realizarán un *mind map* con los rasgos generales que se habla en el siguiente vídeo: (<https://www.youtube.com/watch?v=p0eyWoajuP8>). Entre ellos, deberá aparecer la definición sobre lo que son los sustantivos, los sustantivos comunes y propios y un ejemplo de cada uno de ellos.

Al finalizar la unidad anterior, los alumnos han sido repartidos para ser los expertos en un tema de gramática; por tanto, el grupo uno, tendrá que exponer su trabajo frente a la clase. El resto de los alumnos deberán prestar atención porque si hubiera alguna duda, tendría que ser preguntada en el momento y el grupo experto tendrá que responderla. Si se diese el caso de que nadie de la clase entendiese algo, sería la profesora la que respondería a la pregunta.

- Sesión 10 – 12:

El grupo uno, representante de los sustantivos, colocará en el esquema que la profesora ha habilitado en el corcho, los sustantivos, como una ciudad de “El País de las Palabras”. A continuación, y durante las próximas tres sesiones, la profesora traerá a la clase varios juegos para trabajar el sustantivo. Se tratan de juegos cooperativos para interiorizar el sustantivo.

Juego 1: Por grupos, los alumnos deberán hacer una lista de objetos que se encuentre en _____ (una librería, en la cocina, en una clase, en Hogwarts...). Se les dejarán unos minutos para pensar palabras. Cuando la profesora diga “lápices al centro”, todos los lápices tendrán que estar sobre la mesa y nadie podrá añadir ninguno más. A continuación, por turnos, cada grupo deberá ir diciendo palabras que hayan escrito, y deberán estar atentos a que no se repita ninguna. En el momento en que un grupo repita alguna palabra o no tenga más, quedará eliminado. El último grupo que quede sin eliminar será el ganador y obtendrá cinco puntos de beneficio.

Cabe destacar que, aquellos grupos que pongan algunas palabras en inglés, se llevarán un punto extra de utilización de un segundo idioma.

Juego 2: ¿Cómo conseguir que los alumnos entiendan la diferencia entre común y propio? La profesora preguntará a cada grupo ¿Qué hay en una librería/casa/Hogwarts...? Si los alumnos dicen “hay bolígrafos, hay cuadernos” se les dirá que eso son sustantivos comunes mientras que, si responden con nombres de personas, se les explicará que son sustantivos propios. También podemos enseñar a los alumnos los sustantivos abstractos haciéndoles notar sobre el estado de ánimo de los personajes elegidos: felices, alegres, temerosos, etc.

- Sesión 13:

Para dar por finalizada las sesiones de gramática, se repartirá a los alumnos una ficha individual a modo de evaluación continua. De esta forma, la profesora podrá comprobar que todos sus alumnos han comprendido correctamente el significado de los sustantivos.

Sesiones: 14 – 16:

Para trabajar la parte de vocabulario, la profesora traerá a clase un cuento corto. Leerá ese cuento dos veces, una de ellas sin hacer ninguna parada en comas, puntos y dos puntos, mientras que la segunda vez lo leerá correctamente. El cuento será el siguiente:

Había una vez un pirata llamado Barbanegra al que le gustaba surcar el Océano Pacífico. Siempre repetía que cuando divisase tierra firme, se quedaría a vivir allí. Pero nunca lo conseguía puesto que siempre rodeaba el mismo océano sin darse cuenta. Un día, se encontró con un león marino que se llamaba Rizo, este le dijo que le llevaría a tierra firme si a cambio le llevaba con él, ya que nunca había tenido la oportunidad de viajar con un amigo. Barbanegra aceptó y juntos surcaron los mares¹⁰.

Una vez finalizado, la profesora preguntará a los alumnos qué opción prefieren, si la primera o la segunda. Entonces, la profesora explicará que, la primera vez que ha leído el cuento, ha sido sin hacer comas y puntos y los alumnos comprenderán la importancia de utilizarlas.

A continuación, la profesora hará cinco grupos de cinco alumnos cada uno. Les repartirá una cartulina pequeña y un papel. En ese papel estará escrito “punto y seguido, punto y aparte, punto final, la coma y los dos puntos”. Cada grupo tendrá que hacer un poster explicando la importancia de utilizar cada uno de ellos en un texto. Para buscar la información, dispondrán de tablets.

Una vez que lo hayan terminado, saldrán a exponerlo y lo colgarán en el corcho de la clase.

Sesiones 17 – 23:

Se terminará la unidad trabajando el bloque de escritura, en concreto se va a trabajar el cuento. La profesora proyectará en la pizarra digital un cuento corto y por turnos, los alumnos lo irán leyendo en voz alta. Se trata de un cuento especial porque los alumnos verán que no tiene final. A raíz de ese cuento, realizarán varias actividades.

- Sesiones 17 - 19:

Las primeras dos sesiones de este tema se basarán en la lectura y comprensión del cuento que la profesora ha propuesto y se harán preguntas de comprensión para comprobar si se ha entendido. A continuación, los alumnos, sentados por grupos,

¹⁰ Texto adaptado. Fuente: Pinterest.

intentarán inventarse un final alternativo al original. Cada grupo contará con una Tablet y mediante la aplicación de Storyjumper, podrá escribir el final de la historia, decorándolo. Posteriormente, tendrán que salir a exponerlo. El resto de los compañeros irán votando y el final más original será el ganador.

- Sesiones 20 - 22:

La profesora traerá a clase el final original del cuento. A través de la estrategia “círculos de lectura”, leeremos el final que propone el autor y reflexionaremos sobre él. ¿Cuál me gusta más, el mío que he inventado o el que propone el autor? ¿por qué? ¿Qué sensaciones me transmite? ¿podría hacer un dibujo del cuento sin utilizar palabras? Presentamos nuestros dibujos a la clase y votamos al mejor.

- Sesión 23:

Para dar por concluida la unidad dos, la profesora traerá a clase un rosco con las letras del abecedario. Cada letra conlleva una pregunta que será respondida por los alumnos. El alumno que empiece resolverá la primera pregunta con el rosco entre las manos, el resto de los alumnos dirán si es o no correcta su respuesta y todos se corregirán sus respuestas personales a modo de autoevaluación. Se irán pasando el rosco de tal forma que todos participen y al mismo tiempo irán corrigiendo sus respuestas personales.

A través de esta actividad los alumnos demostrarán que han aprendido e integrado los diferentes contenidos, pero de una forma lúdica y distendida. Se trabaja además de los contenidos, la expresión y comprensión oral y escrita.

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

RECURSOS	
MATERIALES	Recursos didácticos: texto QR inicial, juegos sinónimos y antónimos, vídeo, fichas de actividades, cuentos de lectura.
	Recursos fungibles: rosco del abecedario, rotuladores, cartulinas, ...
	Recursos espaciales: aula.
HUMANOS	Personal docente: la profesora.
	Personal no docente: -
TIC	Tablets, Storyjumper.

Tabla 10: *Recursos.*

7. Medidas de atención a la diversidad

Como se ha indicado en la programación didáctica anual, el centro cuenta con una serie de medidas de atención a la diversidad para favorecer el aprendizaje de todos los alumnos, respetando sus ritmos y necesidades concretas. En esta unidad didáctica en concreto las medidas ordinarias que se van a tomar son las siguientes, ya que no se cuenta con ningún alumno con ACNEE que necesite una adaptación curricular particular.

En el caso de que se tuviera, por un lado, como en el resto de las actividades, se cuenta con un rincón de actividades de ampliación para aquellos alumnos que terminan las actividades antes y necesitan hacer algo más, pero a su vez, también se cuenta con fichas de repaso, para todos aquellos alumnos que la profesora considere que necesitan trabajar algún contenido un poco más en profundidad.

En este último caso, se propondrá al alumno llevarse la ficha a su casa para poder trabajarla con tranquilidad. La profesora le explicará qué hacer en cada ejercicio y le propondrá una fecha de entrega. De esta forma, se estará trabajando el valor de la responsabilidad con dicho alumno. Si en su casa le surgiese alguna duda sobre algún apartado de los ejercicios propuestos, al final de las actividades habrá un espacio en el

que el alumno podrá escribir dónde ha tenido dificultades y por qué. Cuando se entregue la ficha a la profesora, esas dudas que haya tenido el alumno, serán resueltas durante los primeros minutos de la clase, de tal forma que, si algún alumno más no entendía algo, tenga la oportunidad de saberlo.

Otra opción es que, si el alumno cuenta con apoyo pedagógico, se le propondrá a la pedagoga hacer esos ejercicios de repaso con el alumno y las dudas serán resueltas con ella, pero sí que tendrán que ser apuntadas en el apartado de “dudas” al final de la hoja, para poder ser resueltas en clase.

Durante las sesiones, se propone a los alumnos una actividad de “El buzón de las Palabras”, que permite a los alumnos aprender palabras nuevas.

Por otro lado, para aquellos alumnos con TDA-H, no se necesitarán medidas concretas porque las unidades son bastante activas, por lo que el alumno podrá trabajar sin problema junto al resto de sus compañeros. A pesar de ello, el niño podrá levantarse y trabajar de pie si lo prefiere. A su vez, se le propondrá como encargado de repartir el material a cada grupo cuando sea necesario y de hacer los recados fuera de clase.

Por último y en caso de que la maestra considere, es conveniente que dicho alumno trabaje alguna hora con la psicopedagoga para reforzar los contenidos trabajados en clase, pero esto solo se hará de manera puntual.

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

a. Actividades complementarias y extraescolares

Durante esta unidad, se llevará a cabo la visita a la granja escuela. Esto permitirá a los alumnos conocer de primera mano de dónde procede la leche, cómo se recolectan las verduras, cómo se hace el queso... alimentos que consumen a diario.

Se considera muy importante proponer actividades en la naturaleza ya que aprenden a controlar sus emociones, favorece el desarrollo intelectual y el aprendizaje cognitivo. A su vez, salir del aula, les obliga a relacionarse con otras personas y mejorar sus habilidades comunicativas.

b. Fomento de la lectura

Tal y como se viene comentando a lo largo de toda la programación, se le da un peso importante a la lectura. Cada unidad comienza con la lectura e interpretación de un texto propuesto y a partir de él, tendrán lugar el resto de las actividades y contenidos.

Además, en ocasiones, tendrán que leer en voz alta fragmentos que se les indique de forma que la profesora podrá evaluar su habilidad lectora.

Finalmente, se llevará a cabo una actividad complementaria, que se desarrollará en la biblioteca del centro. Los alumnos serán los padrinos de lectura de los alumnos de 3º de Educación infantil. Durante esta actividad, trabajarán de forma conjunta y más personal un libro que se dejará a elección de los alumnos, siempre y cuando esté adaptado al nivel de los más pequeños. De esta forma, se fomenta en los más pequeños el gusto por la lectura y en los más mayores, el sentido de la responsabilidad y dar ejemplo.

c. Fomento de las TIC

A lo largo de todo el curso escolar, los alumnos contarán con tablets para buscar información en aquellas actividades de investigación.

Concretamente, en esta unidad, los alumnos dispondrán de una Tablet por equipos para elaborar el final de la historia que la profesora les ha leído.

d. Fomento del inglés

Como ya se ha comentado con anterioridad, el colegio considera el inglés una asignatura imprescindible por lo que estará presente de forma transversal en muchas de las actividades que se hagan.

En este caso, se les da la oportunidad de trabajar con inglés en la actividad de sustantivos.

e. Educación en valores

Los principales valores que se trabajan a lo largo de esta unidad son el respeto a los demás, la escucha activa, el compañerismo y la cooperación a la hora de realizar muchas de las actividades de la unidad.

f. Competencias clave

Como se ha ido comentado en la programación las competencias clave están presentes en su educación. En concreto, en esta unidad, las competencias que más se desarrollan son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: en los diálogos que se producen al comienzo de la cada unidad didáctica, los diálogos en grupo para proponer ejemplos...
- Competencia digital: a la hora de utilizar la Tablet y escribir el final de un cuento en la aplicación Storyjumper.
- Aprender a aprender: cuando se lleva a cabo la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tienen que ser capaces de resolver las tareas que la profesora ha propuesto sin ayuda consiguiendo sea protagonista de su aprendizaje.
- Competencia social y cívica: siempre que los alumnos trabajan en equipo y cuando se comparte los trabajos con toda la clase en conjunto.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: sobre todo está presente al final de la unidad cuando los alumnos ya han interiorizado los contenidos y lo demuestran en las últimas actividades de repaso.

UNIDAD 3: EL CALLEJÓN DIAGON

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (11/11/2019 – 29/11/2019)

1. Justificación del tema de la unidad

Con esta unidad se da por finalizado el primer trimestre. A partir de ella se trabajarán contenidos lingüísticos relativos a los bloques de vocabulario, gramática, ortografía y escritura. La dinámica será la misma que se ha llevado a cabo hasta ahora, con el código QR.

Lo primero que se hará antes de comenzar será la selección o elaboración de una varita mágica, ya que los alumnos se encuentran en el callejón *Diagon*, lugar donde Hagrid llevó a su amigo Harry para conseguirla. Una vez hecha esta actividad, se continuará con la dinámica que se ha llevado hasta ahora. Los portavoces de cada equipo escanearán el código que estará localizado en la pared con el número 3 y deberán leer la descripción que se les ofrece sobre esta unidad.

Además, en esta unidad, al finalizar, se realizará un recuento de todos los bonus obtenidos durante las tres unidades y se canjearán por un premio a elegir dentro de una lista. Se trata de unos privilegios de los cuales se activarán una vez comenzado el segundo trimestre. También, como la siguiente unidad es *El Gran Comedor*, se llevará a cabo una asamblea junto a las otras tres clases para elegir a qué casa pertenecerá cada clase a la vuelta de la navidad.

2. Objetivos

- Conocer el significado de las palabras derivadas.
- Identificar las palabras derivadas en un texto.
- Formar palabras derivadas a partir de palabras simples dadas.
- Identificar el género y el número es sustantivos.
- Utilizar adecuadamente los signos de interrogación y exclamación.

- Aplicar las reglas ortográficas según corresponda.
- Reconocer las características básicas de una carta.
- Planificar y elaborar una carta siguiendo las normas dadas.
- Exponer la carta en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Dar una opinión crítica sobre el tema expuesto.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Palabras derivadas.	- Manejo de las palabras derivadas.	- Interiorización de las palabras derivadas en contextos determinados.
- Género y número de los sustantivos.	- Clasificación de los sustantivos según su género y número.	Interiorización del género y número de los sustantivos.
- Los signos de interrogación y exclamación.	- Aplicación de los signos de exclamación e interrogación en un texto.	- Se esfuerza por comprender las normas ortográficas.
- Escribir una carta.	- Producción de textos aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.	- Respetar los trabajos realizados por sus compañeros dando su punto de vista crítico.

Tabla 11. *Contenidos específicos de la unidad 3.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Conocer el significado de las palabras derivadas.	1.1. Construye frases utilizando palabras derivadas. 1.2. Da ejemplos de palabras derivadas. 1.3. Identifica palabras derivadas en textos dados. 1.4. Utiliza el diccionario para descubrir el significado de palabras que no conoce.
2. Clasificar los sustantivos según su género y número.	2.1. Conoce la diferencia entre femenino y masculino. 2.2. Conoce la diferencia entre singular y plural. 2.3. Clasifica los sustantivos según su género y su número.
3. Distinguir entre signos de exclamación e interrogación.	3.1. Coloca correctamente los signos de exclamación e interrogación donde corresponde en un texto propuesto.
4. Distinguir las características de una carta.	4.1. Realiza un proyecto de escribir cartas a un familiar. 4.2. Produce textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y

	aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.
5. Ser capaz de entrar en la dinámica de gamificación y trabajo cooperativo.	<p>5.1. Participa activamente en las actividades propuestas.</p> <p>5.2. Cumple con el rol que le corresponde.</p> <p>5.3. Expresa su opinión crítica.</p> <p>5.5. Transmite sus ideas con claridad.</p> <p>5.6. Respeta el turno de palabra.</p>

Tabla 12. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 3.

5. Metodología y actividades

Durante esta unidad, se van a desarrollar las actividades a lo largo de las 18 sesiones trabajando mediante la metodología de trabajo cooperativo, gamificación y *flipped classroom* de manera que se abordarán todos los contenidos comentados anteriormente. Las sesiones se van a dividir de la forma en la que se expone en la siguiente tabla:

REFLEXIÓN	VOCABULARIO	GRAMÁTICA	ORTOGRAFÍA	ESCRITURA
Sesiones: 1 y 2	Sesiones: 3, 4, 5 y 6	Sesiones: 7, 8, 9, 10 y 11	Sesiones: 12, 13 y 14	Sesiones: 15, 16, 17 y 18

Tabla 13: Temporalización.

Sesión 1 y 2:

Los alumnos estarán organizados en grupos de cuatro. El portavoz se levantará con la Tablet e intentará buscar el cuadro relacionado con la unidad 3. Si escanea un código y no es el correcto, será el secretario el que deberá salir. Una vez encontrado el cuadro, volverán a su grupo y leerán el texto que les ha aparecido (*ver anexo 10*).

A continuación, la profesora preguntará a los alumnos acerca de la información que han leído y tendrá lugar un espacio de reflexión con preguntas como las siguientes:

- ¿Qué es un callejón?
- ¿Alguna vez has estado en uno? ¿Cómo era?
- Si nunca has estado en uno, ¿cómo te imaginas que puede ser?
- ¿Cómo crees que es el callejón por el que va Harry?
- Actividad propuesta: tal y como se explica en el texto, Harry nunca antes había estado en un lugar como ese y el Hagrid el que le lleva hasta allí.

Imagina que eres Hagrid y debes llevar a Harry al callejón *Diagon*; realiza un mapa en un folio en blanco del Callejón *Diagon* con todos los lugares que puede haber allí. A continuación, colorea las tiendas por las que pienses que Harry debe pasar a comprar el material.

Sesiones: 3 – 6:

- Sesiones 3 y 4:

Para comenzar a trabajar con contenidos, se van a presentar a la clase las palabras derivadas. Para ello, se van a recuperar el texto que se leyó con anterioridad sobre el callejón *Diagon* del código QR. Se leerá de nuevo el texto para hacer memoria y situar al alumnado sobre qué les estaba hablando. Además, este texto estará proyectado en la pizarra digital de forma que será más fácil señalar sobre el texto el contenido que se va a trabajar a continuación.

En primer lugar, la profesora pondrá en cada mesa una palabra diferente, todas ellas serán extraídas del texto. Como son seis equipos, cada equipo tendrá una palabra. Las palabras serán las siguientes:

- Callejón
- Mágico
- Estudiantes
- Hechicería
- Coloridos
- Brillante

La función de los alumnos consiste en definir cada palabra con su propio vocabulario y se darán cuenta de que esas palabras que tienen sobre la mesa no son las palabras primitivas y que escribiendo la definición de cada una podrán descubrir que callejón proviene de calle, mágico de magia, estudiantes de estudiar, hechicería de hechizo, colorido de color y brillante de brillo.

A continuación, se le dará a cada grupo una lista de diez palabras derivadas y diez palabras primitivas y tendrán que encontrar las palabras correspondientes a cada una de ellas. Una vez que lo tengan, por equipos, tendrán que ir diciéndolas en voz alta para corregirlas con toda la clase.

- Sesiones 5 y 6:

Para las siguientes actividades, se va a rescatar los contenidos que se vieron en la unidad anterior sobre los aumentativos y diminutivos. Entonces, la profesora escribirá en la pizarra la palabra “mesa” y a su lado escribirá “ita” y “aza” de tal forma que quedaría de la siguiente forma:

- Mesa + ita = mesita / Mesa + aza = mesaza

Los alumnos se darán cuenta de la palabra mesita proviene de la palabra mesa y si se le añade un diminutivo se convierte en una palabra derivada. Entonces, todas las palabras diminutivas y aumentativas que formen van a ser palabras derivadas.

A continuación, la profesora repartirá ejemplos de palabras derivadas y tendrán que obtener las palabras primitivas y viceversa.

Para finalizar el tema de las palabras derivadas, se propone un juego denominado “exploradores de las palabras”.

Los alumnos estarán divididos por equipos de trabajo cooperativo. La profesora pondrá un baúl lleno de tarjetas con palabras derivadas, el cual se llamará “baúl de las palabras perdidas”. Cada grupo tendrá que elegir una palabra. En cada tarjeta estará escrita la raíz de la palabra en un color mientras que el resto de la palabra estará en otro para diferenciarlo. Por ejemplo: **papelera**. En la misma tarjeta, por la parte de atrás habrá una pista que llevará a encontrar la tarjeta siguiente, en la que estará escrita una palabra de la misma familia como, por ejemplo: si un grupo tiene la palabra **papelera**, detrás de esa tarjeta habrá una pista que indicará donde se encuentra la siguiente palabra de esa misma familia (ejemplo: **papelería**) y así sucesivamente. Si los alumnos siguen correctamente las pistas superarán todas las pruebas y eso significará que habrán conseguido las cuatro tarjetas de la misma familia y serán los ganadores.

Sesiones: 7 – 11:

- Sesiones 7 – 9:

Para trabajar la parte de gramática, en concreto el género y número de los sustantivos, la profesora traerá a clase una noticia con el siguiente titular “Hay personas que confunden ser muy masculino con ser una persona bruta”. Una vez presentado, se preguntará a los alumnos sobre ello, por ejemplo: ¿qué pensáis que quiere decir el tema? ¿a qué se refiere cuando habla de ser masculino? ¿qué se diferencia con ser bruto? ¿qué es ser masculino? Con estas preguntas, lo que se va a conseguir es que los alumnos tomen conciencia de lo que se está hablando. Los alumnos pueden hacer gestos señalando a sus bíceps o al pecho. Pero, lo que se quiere conseguir es que progresivamente, consigan decir palabras en masculino. Por ejemplo, la palabra **libro** es masculino, la palabra **coche** también... La profesora preguntará que cómo lo saben y se recordarán los contenidos vistos en el curso anterior sobre género y número de las palabras.

A continuación, la profesora sacará unos carteles en los que en cada uno estará escrita la palabra masculino, femenino, singular y plural. Los alumnos explicarán que, una palabra es masculina cuando va acompañada de “la”, masculina cuando va acompañada por “el”, plural cuando hay muchos y singular cuando hay pocos.

- Sesiones 10 y 11:

Se aprovecharán dos sesiones para bajar al patio, incluso se avisará al profesor de educación física, de tal forma que vamos a llevar a cabo dos sesiones de interdisciplinariedad con la asignatura de Educación Física. El juego que se va a hacer es el siguiente:

- La profesora colocará los carteles en las columnas enfrentados unos con otros de manera que el singular esté en frente de plural y el femenino en frente del masculino.
- Los alumnos se dividirán en dos grupos, doce jugadores se situarán en el centro de la pista por parejas mientras que el resto estará fuera.
- Los jugadores que se encuentran fuera pensarán frases cortas, por ejemplo; el coche, la casa...
- Los jugadores que están dentro del área de juego, cuando un alumno dice una frase, se tendrán que dirigir a la zona donde corresponda. Por ejemplo, un alumno propone la frase “el jardín”, los jugadores tendrán que darse cuenta de que la frase es masculino singular y deberán dirigirse a esa zona.
- Los alumnos que se hayan equivocado, se les explicará por qué, y quedarán eliminados, hasta que finalmente haya un vencedor.
- Cuando termine el juego, los alumnos que decían frases, cambiarán a ser jugadores y los que jugaban pasarán a decir frases.

Sesiones 12 – 14:

- Sesiones 12 y 13:

Para trabajar la parte de ortografía, en concreto los signos de interrogación y exclamación, la profesora dejará sobre cada mesa de grupo el siguiente cuento. Ese

texto no tendrá escrito ningún signo de puntuación (aprovechando para trabajar el tema de ortografía anterior) pero sí tendrá unos guiones para indicar a los alumnos que justo ahí falta algo. Cuento:

_ Qué le pasa al lobo _

El Lobo de Caperucita volvió a su cuento... Pero _ después de conocer a tantos amigos nuevos y de ver ese hermoso río llamado Panamá _ no podía con concentrarse en lo que tenía que hacer_ Se quedaba recordando: _qué piel tan maravillosa tenía oso_ _Qué canto tan gracioso el del pajarillo_ _Y cómo extraño las altas palmeras de los ríos_

- _Eh Lobo_ - le llamaba el leñador.

- _ No deberías estar hablando con Caperucita_ _Así no vamos a terminar nunca este cuento_

Pero el lobo seguía pensando... _Qué podía hacer para volver a ver a sus nuevos amigos_ _Y si se dormía y soñaba con ellos_

Mientras tanto _ sus compañeros del bosque estaban muy preocupados_

- _Qué le pasa al lobo _ que esta tan distraído_ - se preguntaba la abuelita - _ Ya ni siquiera se pasea frente a la puerta de mi casa...

_ Ojalá fuera posible viajar cada vez que uno lo deseara_ Pero para eso están los sueños_ y el lobo lo sabía bien_¹¹

A continuación, los alumnos tendrán que transcribir el cuento, completándolo con los signos de puntuación que se han perdido. Tendrán que decorar el cuento en una cartulina y acompañarlo con un dibujo. Por la parte trasera, tendrán que escribir un pequeño resumen del problema que tenía el lobo y responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué le ocurre al lobo?
- ¿Dónde debería estar?
- ¿Por qué el leñador y la abuelita está tan sorprendidos?
- ¿Cómo es el cuento de verdad?

¹¹ Cuento adaptado. Fuente: Pinterest.

Con esta actividad finaliza la sesión trece, por tanto, aprovecharemos la última sesión para hacer actividades de repaso.

- Sesión 14:

De forma individual, los alumnos tendrán un folio, por una parte, escribirán el título de FRASES INTERROGATIVAS mientras que por el otro lado escribirán FRASES EXCLAMATIVAS. A continuación, se les dejarán 10 minutos para escribir tantas frases como se les ocurran. Una vez el tiempo haya finalizado, por turnos, cada alumno irá diciendo sus frases. Tendrán que estar atentos a que no se repitan, al final de todo, solo quedará un alumno y será el vencedor.

Sesiones 15 – 18:

Finalmente, para trabajar el último contenido del trimestre, se va a recuperar la carta que recibieron al comienzo del curso escolar para visitar El Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts.

- Sesión 16:

La profesora proyectará en la pizarra digital la carta que recibieron de parte de la Directora McGonagall, pero en esta ocasión será algo diferente. La carta que la profesora repartirá a sus alumnos tendrá señalado aspectos importantes de las partes de una carta y debajo de la misma, aparecerán los nombres de las partes para que los alumnos puedan recortar y a continuación pegarán en los espacios que tienen. Las partes son: lugar y fecha, texto o cuerpo, firma o nombre, despedida y saludo al destinatario.

Entre todos leerán la carta a modo de recordatorio y comenzarán a trabajar. Una vez finalizada la tarea, se corregirán las partes y se explicará por qué han colocado cada parte en ese lugar y por qué es importante que cada una de esas partes no falte a la hora de escribir una carta.

- Sesiones 17 y 18:

Para finalizar esta actividad se va a hacer una actividad para presentar en clase de forma individual.

La profesora repartirá las hojas para escribir. En esos folios, los alumnos tendrán que escribirle una carta a Harry recordándole todas las cosas que el alumno considere necesarias y que no puede olvidar. Es importante decorarla y no olvidar escribirla con todas las partes que se han trabajado y que tienen que haber en una carta.

Con esta actividad, se dará por finalizado el primer trimestre. Tal y como se comenzó, cada fin de trimestre se celebrará una pequeña competición de repaso de todos los contenidos trabajados en el trimestre.

En esta ocasión, para trabajar la ortografía, se hará un dictado explosivo, mientras que para trabajar los contenidos de vocabulario y gramática se hará un trivial elaborado por la profesora.

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

RECURSOS	
MATERIALES	Recursos didácticos: texto QR inicial, juegos de palabras derivadas, vídeo, fichas de actividades, cuentos de lectura.
	Recursos fungibles: rotuladores, cartulinas, ...
	Recursos espaciales: aula.
HUMANOS	Personal docente: la profesora de Lengua y el profesor de Educación Física.
	Personal no docente: -
TIC	Tablets, pizarra digital.

Tabla 3: Recursos.

7. Medidas de atención a la diversidad

En esta unidad didáctica en concreto, las medidas ordinarias que se llevarán a cabo para favorecer el desarrollo de todos los alumnos en base a sus necesidades serán, por un lado, como en el resto de las actividades, el rincón de actividades de ampliación para aquellos alumnos que terminan las actividades antes y necesitan hacer algo más, pero a su vez, también se tiene las fichas de repaso, para todos aquellos alumnos que la profesora considere que necesitan trabajar algún contenido un poco más en profundidad.

En este último caso, se propondrá al alumno llevarse la ficha a su casa para poder trabajarla con tranquilidad. La profesora le explicará qué hacer en cada ejercicio y le propondrá una fecha de entrega. De esta forma, se estará trabajando el valor de la responsabilidad con dicho alumno. Si en su casa le surgiese alguna duda sobre algún apartado de los ejercicios propuestos, al final de las actividades habrá un espacio en el que el alumno podrá escribir dónde ha tenido dificultades y por qué. Cuando se entregue la ficha a la profesora, esas dudas que haya tenido el alumno, serán resueltas durante los primeros minutos de la clase, de tal forma que, si algún alumno más no entendía algo, tenga la oportunidad de saberlo.

Otra opción es que, si el alumno cuenta con apoyo pedagógico, se le propondrá a la pedagoga hacer esos ejercicios de repaso con el alumno y las dudas serán resueltas con ella, pero sí que tendrán que ser apuntadas en el apartado de “dudas” al final de la hoja, para poder ser resueltas en clase.

Durante las sesiones, siempre estará presente “El buzón de las Palabras”, que permite a los alumnos aprender palabras nuevas.

Y, por otro lado, para aquellos alumnos con TDA-H, se ofrece refuerzo positivo para motivarle y darle espacios determinados en los que pueda destacar. Se trata de un alumno con facilidad para hablar en público, por lo que se le propone como encargado de presentar determinadas actividades.

Su gran problema es el de prestar atención durante cierto tiempo y el de estar sentado. Es por ello que, como en la anterior unidad, podrá levantarse y trabajar de pie si lo prefiere. A su vez, se le propondrá como encargado de repartir el material a cada grupo cuando sea necesario y de hacer los recados fuera de clase.

Por último y en caso de que la maestra considere, es conveniente que dicho alumno trabaje alguna hora con la psicopedagoga para reforzar los contenidos trabajados en clase, pero esto solo se hará de manera puntual.

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

a. Actividades complementarias y extraescolares

Los alumnos se encuentran al final del primer trimestre; es decir, en el periodo de antes de navidad por lo que la actividad complementaria que se llevará a cabo en esta unidad será el teatro de navidad. Una compañía de teatro vendrá al colegio para presentar un teatro de navidad en inglés.

Se considera que el hecho de poder asistir a representaciones de teatro mejora la creatividad de los niños para crear nuevas historias, estimula su memoria puesto que luego les contarán la historia a sus familias, les ayuda a relacionarse con los demás niños...

b. Fomento de la lectura

En esta unidad, se continuará trabajando la lectura desde todas las vertientes. Es un buen momento para proponer a los alumnos que escojan algún libro para leer durante las vacaciones de navidad.

Esta unidad también comienza con la lectura e interpretación de un texto propuesto y a partir de él, tendrán lugar el resto de las actividades y contenidos.

Además, en ocasiones, tendrán que leer en voz alta fragmentos que se les indique de forma que la profesora podrá evaluar su habilidad lectora.

c. Fomento de las TIC

Los alumnos continúan trabajando con tablets para buscar información en aquellas actividades de investigación. A su vez, la profesora trabajará con la pizarra digital ya que ahí es donde tendrá el texto propuesto.

Se llevará a cabo una actividad complementaria en el que tenga que hacer un poster a través de la aplicación *Power Point* y describir en él lo que han entendido de la obra de teatro.

d. Fomento del inglés

La colaboración con el profesor de inglés es imprescindible y, por tanto, el inglés es una asignatura que estará presente de forma transversal en muchas de las actividades que se hagan.

En este caso, se ha tenido la oportunidad de asistir a una representación de navidad en inglés y los alumnos tendrán que hacer el poster de lo que han entendido, en inglés, durante la última semana antes de vacaciones.

e. Educación en valores

En esta unidad didáctica se trabajan valores que ya se vienen trabajando a lo largo de las unidades anteriores, pero se debe destacar alguno como la cooperación, el esfuerzo, la importancia del diálogo y el respeto para alcanzar acuerdos entre todos. Principalmente se destacan estos valores porque en varias actividades de la unidad los alumnos tienen que interaccionar para poder completar las actividades de forma adecuada ya que tienen que tomar decisiones comunes.

f. Competencias clave

Como se ha comentado en la programación las competencias clave están presentes en nuestra educación. En concreto, las competencias que se van a desarrollar son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: en los diálogos que se producen al comienzo de la cada unidad didáctica, los diálogos en grupo para proponer ejemplos...
- Competencia digital: a la hora de utilizar la *Tablet* y hacer un poster de la representación de navidad con la aplicación *Power Point*.
- Aprender a aprender: cuando se lleva a cabo la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tienen que ser capaces de resolver las tareas que la profesora ha propuesto sin ayuda consiguiendo sea protagonista de su aprendizaje.
- Competencia social y cívica: siempre que los alumnos trabajan en equipo y cuando se comparte los trabajos con toda la clase en conjunto.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: sobre todo está presente al final de la unidad cuando los alumnos ya han interiorizado los contenidos y lo demuestran en las últimas actividades de repaso.

UNIDAD 4: EL GRAN COMEDOR

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (13/01/2020 – 31/01/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

Se comienza con la primera unidad después de volver de navidades. Los alumnos pertenecen a una casa de Hogwarts (Gryffindor, fundada por Godric Gryffindor, Hufflepuff, fundada por Helga Hufflepuff, Ravenclaw, fundada por Rowena Ravenclaw y Slytherin, fundada por Salazar Slytherin). Cada casa se elige en base a una serie de valores que les caracteriza e irán acompañadas de uno o varios representantes. Por ejemplo:

- Gryffindor acepta a personas con valentía, disposición y coraje, sus representantes serán Hermione Granger y Ron Weasley y su sala común es la Torre de Gryffindor.
- Hufflepuff busca alumnos leales, honestos y valientes, sus representantes serán Hannah Abbot y Justin Finch-Fletchley y su sala común es El Sótano de Hufflepuff.
- Ravenclaw premia el aprendizaje, la sabiduría y el ingenio, sus representantes serán Luna Lovegood y Stewart Ackerly y su sala es La Torre de Ravenclaw.
- Slytherin busca líderes inteligentes, ingeniosos y con determinación, sus representantes serán Draco Malfoy y Bellatrix Lestrage y su sala común son Las Mazmorras de Slytherin.

Como en todas las unidades anteriores, se sigue con la misma dinámica que se ha llevado hasta ahora. El portavoz del equipo tendrá que escanear el Código QR de la unidad cinco y a partir de ahí comenzarán las actividades.

2. Objetivos

- Identificar las palabras sinónimas y antónimas.
- Explicar el significado del adjetivo y sus características
- Dar ejemplos de adjetivos calificativos y especificativos.
- Clasificar el adjetivo según su grado.
- Aplicar las normas de ortografía donde corresponda.
- Utilizar adecuadamente las reglas ortográficas relacionadas con la “r”.
- Aplicar las reglas ortográficas según corresponda.
- Reconocer las características básicas de una noticia.
- Planificar y redactar una noticia en grupos.
- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Dar una opinión crítica sobre el tema expuesto.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Las palabras sinónimas y antónimas.	- Identificación de las palabras sinónimas y antónimas en un texto escrito.	- Participación activa en las actividades propuestas en clase.
- El adjetivo.	- Construcción de frases utilizando adjetivos.	- Se esfuerza por utilizar lo aprendido en clase.
- El sonido “r”.	- Demostración de que conoce los tipos de r que existe.	- Cumple con las normas de ortografía.

- La noticia.	- Utilización del lenguaje escrito para elaborar una noticia.	- Presentación adecuada de los trabajos.
---------------	---	--

Tabla 14. *Contenidos específicos de la unidad 4.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Localizar las palabras sinónimas y antónimas.	<p>1.1. Diferencia las palabras sinónimas de las antónimas.</p> <p>1.2. Identifica las palabras sinónimas y antónimas en un texto.</p> <p>1.3. Da ejemplos de cada una de ellas.</p> <p>1.4. Explica el significado con sus propias palabras.</p> <p>1.5. Utiliza sinónimos y antónimos en contextos apropiados.</p>
2. Reconocer el adjetivo.	<p>2.1. Conoce la diferencia entre sustantivo y adjetivo.</p> <p>2.2. Pone ejemplos de adjetivo calificativo y especificativo.</p> <p>2.3. Detecta los adjetivos en una oración o texto.</p> <p>2.4. Clasifica los adjetivos según su grado</p>

	2.5. Analiza los adjetivos según su género, número y grado.
3. Diferenciar el sonido r (suave) de palabras propuestas.	3.1. Conoce los diferentes sonidos de la r. 3.2. Clasifica las palabras según el tipo de r.
4. Reconocer las características de la noticia.	4.1. Identifica cuando un texto se trata de una noticia. 4.2. Elabora una noticia. 4.3. Habla mirando al público 4.4. Responde a preguntas sobre la noticia propia.

Tabla 15. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 4.

5. Metodología y actividades

Durante esta unidad, se va a desarrollar las actividades a lo largo de las 18 sesiones trabajando mediante la metodología de trabajo cooperativo, gamificación y *flipped classroom* de manera que se abordarán todos los contenidos comentados anteriormente. Las sesiones se van a dividir de la forma en la que se expone en la siguiente tabla:

REFLEXIÓN	VOCABULARIO	GRAMÁTICA	ORTOGRAFÍA	ESCRITURA
Sesiones: 1 y 2	Sesiones: 3, 4 y 5	Sesiones: 6, 7, 8, 9 y 10	Sesiones: 11, 12 y 13	Sesiones: 14, 15, 16, 17 y 18

Tabla 16: Temporalización.

Los alumnos estarán organizados en grupos de cuatro. El portavoz se levantará con la Tablet e intentará buscar el cuadro relacionado con la unidad 4. Si escanea un código y no es el correcto, será el secretario el que deberá salir. Una vez encontrado el cuadro, volverán a su grupo y leerán el texto que les ha aparecido (*ver anexo 11*).

Sesiones 1 y 2:

A continuación, la profesora preguntará a los alumnos acerca de la información que han leído y tendrá lugar un espacio de reflexión con preguntas como las siguientes:

- ¿Has estado alguna vez en un gran comedor como el que se ve en el cuadro? ¿Te gustaría?
- ¿Qué es una Ceremonia? ¿Has estado en alguna?
- ¿Qué noticias crees que podrían darle a Harry en su primer día de clase?
- En el texto se habla de tres aspectos fundamentales a tener en cuenta (ceremonia, prohibiciones y costumbres). ¿Eres capaz de proponer alternativas a esas prohibiciones y costumbres?
- Actividad propuesta: en grupos, tendréis que inventar una ceremonia de bienvenida, unas prohibiciones y unas costumbres propias para tu escuela y que deberían explicarse a los nuevos alumnos. Tienen que ser originales e imposibles de suceder en el mundo real.

Sesiones: 3 – 5:

- Sesión 3:

Los alumnos comienzan el segundo trimestre con la parte de vocabulario, en concreto con la parte de sinónimos y antónimos. Para ello, la profesora escribirá en la pizarra la siguiente igualdad: ceremonia = celebración y preguntará a los alumnos si ambas palabras tienen algo en común. Los alumnos verán que ambas palabras tienen el mismo significado y, por tanto, la profesora dirá que a eso se le denomina palabras sinónimas.

A continuación, hará lo mismo, pero con otra palabra, en este caso la palabra será exterior y al lado de ella estará la palabra interior. Preguntará a sus alumnos si tienen algo que ver. Los alumnos dirán que no, porque exterior quiere decir por fuera mientras

que interior quiere decir por dentro. Por tanto, la profesora dirá que a eso se le denomina palabras antónimas.

En grupos, la profesora habrá repartido una copia del texto escaneado con el código QR y los alumnos tendrán que ser capaces de elegir palabras aleatorias y poner un antónimo y un sinónimo. Finalmente, irán diciéndolas en voz alta y con sus palabras, tendrán que definir las.

- Sesiones 4 y 5:

Para las dos próximas sesiones, los alumnos van a trabajar los sinónimos y antónimos a través de un dominó. La profesora repartirá un folio, el cual tendrán que dividir por la mitad y escribir en un lado sinónimos y en otro lado antónimos. Una vez que hayan hecho eso, la profesora les dará un modelo del juego del dominó y tendrán que ir clasificando las parejas que vayan encontrando en la columna donde corresponda (*ver anexo 12*).

Sesiones: 6 – 10:

Para comenzar a trabajar la gramática, se va a continuar con la historia de “El País de las Palabras”. Se recordará que “El País de las Palabras” se compone por cinco ciudades de las cuales, ya conocen la primera ciudad que es la ciudad Sustantivo. Se va a continuar con la metodología de *flipped classroom*. De esta forma se seguirá trabajando y se fomentará la importancia de la responsabilidad en los alumnos y permitirá aprovechar el tiempo en clase para resolver dudas y trabajar las actividades del contenido.

- Sesión 6 y 7:

Al principio de estas dos sesiones, para repasar los contenidos básicos que los alumnos han debido visualizar previamente en su casa, por grupos realizarán un *mind map* a través de la aplicación *Mind Mapping* con los rasgos generales que se habla en el vídeo (<https://www.youtube.com/watch?v=cby4iKgbc30>). Entre ellos, deberá aparecer la definición sobre lo que son los adjetivos, los adjetivos especificativos y calificativos, los grados del adjetivo y un ejemplo de cada uno de ellos.

Tal y como se lleva haciendo hasta ahora, al principio del curso, los alumnos fueron repartidos para ser los expertos en un tema de gramática; por tanto, el grupo dos, tendrá que salir a la clase para exponer su trabajo. El resto de la clase deberá prestar atención porque si hubiera alguna duda, tendría que ser preguntada ahora y el grupo experto tendrá que responderla. Si se diese el caso de que nadie de la clase entendiese algo, sería la profesora quién respondería a la pregunta.

- Sesión 8:

El grupo dos, representante de los adjetivos, colocará en el esquema que la profesora ha habilitado en el corcho, los adjetivos, como una ciudad de “El País de las Palabras”. A continuación, y durante las próximas sesiones, la profesora traerá a la clase un juego para trabajar el adjetivo. Se trata de un juego cooperativo para interiorizar el adjetivo.

Explicación:

Los alumnos se han perdido por el Gran Comedor en una hora que prohibida. No saben cómo volver a sus respectivos dormitorios, por tanto, deberán tirar los dados y encontrar el camino de vuelta.

Materiales que se necesitan:

- Cartas del juego
- Dado
- Una ficha para cada jugador

Para comenzar:

- El juego contiene una baraja de cartas junto a dos cartas (una que indica el inicio y otra que indica el final). Primero, se tendrán que colocar las dos cartas de inicio y final en sus respectivos lugares. A continuación, se barajarán las cartas y se colocarán boca arriba a lo largo del tablero de manera que se forme una cadena. El jugador más alto comienza a jugando.

Direcciones:

- Los alumnos tendrán que colocar todas las piezas del juego en el cuadrado de INICIO.
- Los jugadores se turnarán para lanzar el dado e ir avanzando en las casillas.
- Los jugadores deberán leer su tarjeta en voz alta y responder a la pregunta.
- Si es correcto, se quedarán con la tarjeta, en cambio, si la respuesta es incorrecta, tendrán que volver a su lugar anterior.
- Si los alumnos caen en una carta especial, deberán mover su pieza hacia delante o hacia detrás, dependiendo de lo que marque el dado.
- El primer jugador que llegue a su dormitorio será el ganador.

Cabe destacar que, para que esta actividad funcione, trabajaremos interdisciplinariamente con el profesor de inglés, ya que el juego está diseñado para trabajar adjetivos y a su vez aprender nuevas palabras en inglés (*ver anexo 13*).

- Sesiones 9 y 10:

La profesora pondrá en *Youtube* la canción titulada “Me llaman el desaparecido” de Manu Chao. Los alumnos tendrán que recordar el ritmo de dicha canción para poder entender lo que va a suceder a continuación.

Se repartirá a cada alumno una hoja en blanco y se les pedirá que la doblen por la mitad. Posteriormente, se les pedirá que cierren los ojos y tendrán que intentar imaginar su habitación. Pensarán en un objeto que haya en ella y tendrán que escribir cómo es utilizando solamente una palabra. Por ejemplo “luminosa”.

A continuación, se comenzará a cantar la siguiente canción. Cabe destacar que es una canción creada por la profesora Sonia de la Roz, (profesora de la Universidad Pontificia Comillas) haciendo su propia versión de la canción “Me llaman el desaparecido”.

“CANCIÓN DEL ADJETIVO”

yo soy el pícaro adjetivo

descarado y divertido,

soy un cotilla, vas a ver,
pregunta, qué quieres saber
Dime cómo es... (x8)
Yo soy el pícaro adjetivo
Descarado y divertido
Junto al nombre me verás
Pues casi siempre voy detrás
Dime cómo es... (x8)

Pero les queda un lado del papel. Volverán a hacer lo mismo. Los alumnos cerrarán los ojos, pero en este caso, imaginarán algo que no esté en sus habitaciones, pero que les gustaría que estuviera. De la misma forma, tendrán que escribir una palabra diciendo como es ese objeto.

Entonces se volverá a empezar la canción y toda la clase junta tendrá la oportunidad de cantar la canción. De esta forma, los alumnos tendrán claro lo que es un adjetivo.

Sesiones: 11 – 13:

- Sesiones 11 y 12:

Ha llegado a la clase de 3º de Primaria una carta muy especial desde “El País de las Letras”. Viene en un sobre y sobre el sobre está escrito lo siguiente:

“Si esta carta quieres abrir la mano derecha has de subir, un paso hacia delante tienes que dar y otro hacia atrás.”

Los alumnos tendrán que hacer lo que se les pide sino no podrán ver qué hay dentro del sobre.

Una vez que todos los alumnos lo han hecho, se puede abrir la carta y empezar a leer lo que está escrito en ella:

¡Buenos días, chicos!

Me llamo Erre. Como ya sabéis vengo de “El País de las Letras” y allí nos llamamos un poco diferente a como os llamáis vosotros. ¿Pero sabéis qué? Vosotros me podéis llamar Rita.

Lo primero de todo, quiero decir que soy una ratita, ¡pero oye! no cualquier ratita. Yo soy muy presumida, alegre y divertida. Una de mis señas de identidad es que, siempre llevo conmigo mi lacito rosa y un traje con lunares de distintos colores: rojos, naranjas, verde y amarillo. Ah, ¡se me olvidaba! me gusta mucho jugar con las motos y cuando me junto con mi amigo Ramón el hechicero, hacemos unas carreras muuuuuuuy ruidosas, suena así “brrrrrm”.

Bueno chicos, espero que os divirtáis mucho jugando conmigo.

Un beso a todos vosotros.

Rita, la Erre Presumida¹².

Una vez leída la carta, se pedirá a los alumnos que hagan una lista con todas las palabras que lleven la letra r.

La profesora escribirá en la pizarra tres columnas, la primera será la columna de la doble rr, la segunda, la columna de r al principio de palabra y finalmente, la tercera columna será la de la r intervocálica.

Por turnos, tendrán que ir diciendo en que columna pondrían la r que han encontrado hasta que no encuentren más palabra con r.

- Sesión 13:

Para comprobar que los alumnos han comprendido los tipos de r que hay, van a jugar al Bingo Ringo.

Los materiales que se necesitan para esta actividad son:

- Cartones de bingo → uno por persona: en total 25.

¹² Carta escogida del trabajo “Modelo ESRI, Las Matemagas de Esriland” realizado por Marta de la Fuente, Elena Güemes, Inés Utrero y Laura Moset para la asignatura de Didáctica de la Lengua y Didáctica de las Matemáticas, 3º de Educación Primaria, año 2018-2019.

- Plastilina para tapar la palabra.

Cada alumno tendrá un cartón de bingo en el que están escritas 8 palabras con r de las que a continuación se presentan:

- Doble rr → perro, carro, tierra, carroza, burro, carreta, barranco, párrafo, arruga, arroyo, arriba, Tarragona, churro, corredor, derrota, gorra, barro, entierro, guerra, Inglaterra.
- R principio de palabra → rueda, rana, remo, redonda, Ramón, rotonda, respeto, rama, ritual, reto, Rocío, raqueta, risa, ropa, rodillo, reloj, Roma, regalo, rico, roca.
- R intervocálica → derecha, dorada, hechicero, ahora, puro, cara, pereza, caro, pareja, corazón, maruja, caracol, coral, Guadalajara, Cáceres, careta, puré, Teresa, Laura, María.

El juego es un bingo, pero en vez de con números la profesora sacará del bombo definiciones, sinónimos, antónimos... para trabajar contenidos trabajados anteriormente. Los alumnos tendrán que escuchar con atención lo que la profesora dice y si creen que tienen la palabra que se corresponde con lo que ha dicho, deberán tacharla.

Una vez que un alumno complete su cartón, tendrá que decir, RINGO. La profesora comprobará si es correcto y si no lo es, se continuará jugando. En el caso de que sea correcto, el alumno se llevará 3 puntos.¹³

Finalmente, y a modo de resumen, se pedirá a los alumnos que propongan al menos una palabra con cada tipo de r para añadirla al “buzón de las palabras”.

¹³ Juego seleccionado del trabajo “*Modelo ESRI, Las Matemagas de Esriland*” realizado por Marta de la Fuente, Elena Güemes, Inés Utrero y Laura Moset para la asignatura de Didáctica de la Lengua y Didáctica de las Matemáticas, 3º de Educación Primaria, año 2018-2019.

Sesiones: 14 – 18:

Para finalizar con esta unidad, se va a trabajar el contenido de la noticia.

- Sesiones 14 y 15:

Lo primero que se va a hacer es una pequeña lluvia de ideas. Para ello, se preguntará a los alumnos, qué creen que es la noticia y dónde pueden encontrarlas.

A continuación, la profesora repartirá a cada equipo una página de un periódico y tendrán que marcar las partes que ellos consideran que son características de una noticia. Se les dirá que presten especial atención al tamaño de la letra, las fotografías, la forma de dirigirse al lector, los espacios que hay entre párrafo y párrafo... Después, la profesora entregará a los alumnos una hoja con los nombres de las partes de la noticia y deberán pegarlo en el periódico que tienen. Las partes son: titular, entradilla, cuerpo de la noticia, foto y pie de foto.

Una vez que todos lo hayan pegado, la profesora proyectará en la pizarra la solución y todos los alumnos lo corregirán, en el caso de que esté mal.

Para continuar, la profesora preguntará a la clase, a qué tipo de preguntas debe responder una noticia para que sea completa. Entonces, se hará un listado en el que tendrán que aparecer preguntas como: ¿quién es la persona que hizo algo o a quién le ha sucedido algo? ¿qué suceso ha ocurrido? ¿cuándo ha sucedido? ¿dónde tuvo lugar? ¿cómo pasó todo?

Para comprobar que todo ha quedado claro, van a hacer una noticia entre todos. Cada alumno tendrá que ir levantando la mano y diciendo algún aspecto relevante que pueda tener esa noticia que se van a inventar. La profesora la irá escribiendo y una vez que esté hecha, se imprimirá y se colgará en el corcho como trabajo de la clase.

- Sesiones 16 – 18:

Para las tres próximas sesiones, por grupos, se va a llevar a cabo un proyecto de realización de una noticia. Teniendo en cuenta todos los aspectos que se han visto en las sesiones anteriores, la profesora repartirá una cartulina por grupos y materiales para decorar.

La última sesión se dedicará especialmente a presentar las noticias que han hecho los alumnos y como siempre, votar cuál es la más original.

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

RECURSOS	
MATERIALES	Recursos didácticos: texto QR inicial, dominó de sinónimos y antónimos, vídeo del adjetivo, carta de la R, Ringo.
	Recursos fungibles: rotuladores, cartulinas, ...
	Recursos espaciales: aula.
HUMANOS	Personal docente: la profesora de Lengua, el profesor de Inglés.
	Personal no docente: -
TIC	<i>Tablets, Youtube, Mind Mapping.</i>

Tabla 17: Recursos.

7. Medidas de atención a la diversidad

Las medidas ordinarias que van a estar presentes durante esta unidad son las que se presentan a continuación. En primer lugar, se continuará con el rincón de actividades de ampliación para aquellos alumnos que terminan las actividades antes y necesitan hacer algo más, pero a su vez, se dispone de las fichas de repaso, para todos aquellos alumnos que la profesora considere que necesitan trabajar algún contenido un poco más en profundidad.

En este último caso, se propondrá al alumno llevarse la ficha a su casa para poder trabajarla con tranquilidad. La profesora le explicará qué hacer en cada ejercicio y le propondrá una fecha de entrega. De esta forma, se estará trabajando el valor de la responsabilidad con dicho alumno. Si en su casa le surgiese alguna duda sobre algún apartado de los ejercicios propuestos, al final de las actividades habrá un espacio en el que el alumno podrá escribir dónde ha tenido dificultades y por qué. Cuando se entregue

la ficha a la profesora, esas dudas que haya tenido el alumno, serán resueltas durante los primeros minutos de la clase, de tal forma que, si algún alumno más no entendía algo, tenga la oportunidad de saberlo.

Otra opción es que, si el alumno cuenta con apoyo pedagógico, se le propondrá a la pedagoga hacer esos ejercicios de repaso con el alumno y las dudas serán resueltas con ella, pero sí que tendrán que ser apuntadas en el apartado de “dudas” al final de la hoja, para poder ser resueltas en clase.

Durante las sesiones, siempre estará presente “El buzón de las Palabras”, que permite a los alumnos aprender palabras nuevas.

Y, en segundo lugar, para aquellos alumnos con TDA-H, se contará con las medidas habituales que se llevan trabajando desde comienzo de curso. Se ofrece refuerzo positivo para motivarle y darle espacios determinados en los que pueda destacar. Como en las unidades anteriores, el alumno podrá levantarse y trabajar de pie si lo prefiere. A su vez, se le propondrá como encargado de repartir el material a cada grupo cuando sea necesario y de hacer los recados fuera de clase.

Por último y en caso de que la maestra considere, es conveniente que dicho alumno trabaje alguna hora con la psicopedagoga para reforzar los contenidos trabajados en clase, pero esto solo se hará de manera puntual.

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

a. Actividades complementarias y extraescolares

En esta unidad se va a llevar a cabo una nueva actividad complementaria. Se trata de un teatro en inglés, pero, a diferencia de la unidad anterior, en esta ocasión se propone a los alumnos ir a un teatro del centro de Madrid. La obra que verán será *Goldilock and the three bears*.

Se considera que el hecho de poder asistir a representaciones de teatro mejora la creatividad de los niños para crear nuevas historias, estimula su memoria puesto que luego les contarán la historia a sus familias, les ayuda a relacionarse con los demás niños...

Tal y como se comentó en una de las unidades anteriores, salir del entorno escolar ayuda a los niños a mejorar su rendimiento académico, promueve la comunicación, motiva al alumnado y mejora las habilidades de cooperación.

b. Fomento de la lectura

Se continuará trabajando la lectura desde todas las vertientes. Se preguntará a los alumnos qué libros han leído durante las vacaciones o incluso, qué contacto han tenido con la lectura.

Esta unidad también comienza con la lectura e interpretación de un texto propuesto y a partir de él, tendrán lugar el resto de las actividades y contenidos.

Además, en ocasiones, tendrán que leer en voz alta fragmentos que se les indique de forma que la profesora podrá evaluar su habilidad lectora.

c. Fomento de las TIC

Los alumnos continúan trabajando con *Tablets* para buscar información en aquellas actividades de investigación. A su vez, la profesora trabajará con la pizarra digital ya que ahí es donde tendrá el texto propuesto.

Se llevará a cabo una actividad complementaria en la que tengan que utilizar *Youtube* para visualizar el vídeo propuesto a través de la metodología de *flipped classroom* y hacer un *mind map* de lo que han entendido con la aplicación *Mind Mapping*.

d. Fomento del inglés

El inglés tendrá todo el protagonismo en la actividad complementaria del teatro, porque la obra que visualizaremos es en esta lengua. Por tanto, el profesor de inglés participará en esta actividad.

e. Educación en valores

En esta unidad didáctica, además de trabajar como venimos haciendo durante el curso la importancia del trabajo en equipo y como consecuencia el respeto por los demás

compañeros, además, estará presente el sentimiento de pertenencia al grupo y el esfuerzo.

A su vez, se centrarán en algunos de los valores como la humildad, la valentía, la disponibilidad, la fidelidad, etc.

f. Competencias clave

Como se ha comentado en la programación, las competencias clave están presentes en nuestra educación. En concreto, en esta unidad las competencias que más se van a desarrollar van a ser las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: en los diálogos que se producen al comienzo de la cada unidad didáctica, los diálogos en grupo para proponer ejemplos...
- Competencia digital: a la hora de utilizar la *Tablet* y *Youtube* para visualizar el vídeo propuesto a través de la metodología de *flipped classroom* y hacer un *mind map* de lo que han entendido con la aplicación *Mind Mapping*.
- Aprender a aprender: cuando se lleva a cabo la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tienen que ser capaces de resolver las tareas que la profesora ha propuesto sin ayuda consiguiendo sea protagonista de su aprendizaje.
- Competencia social y cívica: siempre que los alumnos trabajan en equipo y cuando se comparte los trabajos con toda la clase en conjunto.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: sobre todo está presente al final de la unidad cuando los alumnos ya han interiorizado los contenidos y lo demuestran en las últimas actividades de repaso.

UNIDAD 5: LA BIBLIOTECA DE HOGWARTS

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (03/02/2020 – 21/02/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

La biblioteca de Hogwarts es el lugar máspreciado por toda la comunidad. Allí se encuentra toda la información necesaria para descubrir cualquier misterio que se ponga delante. Tal y como se lleva haciendo hasta ahora, se va a escanear el código QR y descubrir qué misterios trae consigo esta nueva unidad.

A su vez, los alumnos harán una visita a la biblioteca y deberán escoger uno de los libros que hay allí. Dará comienzo el concurso del mayor lector de manera que el alumno que desde ahora en adelante lea más libros ganará puntos extras. En cuanto a las casas, la clase que más lea al final de cada unidad también ganará puntos extra.

Se trabajarán contenidos lingüísticos relacionados con los bloques de la asignatura de Lengua Castellana y tendrán gran relación con la lectura.

2. Objetivos

- Conocer el significado de palabras polisémicas.
- Identificar palabras polisémicas en un texto.
- Conocer las características de los demostrativos.
- Utilizar demostrativos en un texto.
- Aplicar las normas de ortografía donde corresponda.
- Escribir correctamente palabras terminadas en “z” o “d”.
- Planificar y describir una excursión.
- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Usar la expresión oral para transmitir ideas y pensamientos.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Las palabras polisémicas.	- Identificación de palabras polisémicas en un texto de elaboración propia.	- Interioriza las actividades propuestas sobre las palabras polisémicas.
- Artículos demostrativos.	- Aplicación de las normas aprendidas y de las reglas ortográficas.	- Se interesa por aprender conceptos nuevos.
- Las palabras terminadas en “d” y “z”.	- Construcción de frases con palabras terminadas en “d” y “z”.	- Se interesa por la aplicación correcta de las reglas ortográficas aprendidas, en palabras de uso frecuente.
- Contar una excursión.	- Producción de textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.	- Se interesa por la aplicación correcta de las reglas ortográficas aprendidas, en palabras de uso frecuente. - Respeta los trabajos realizados por sus compañeros dando su punto de vista crítico.

Tabla 18. *Contenidos específicos de la unidad 5.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar las palabras polisémicas.	1.1. Reconoce las palabras polisémicas en los textos propuestos. 1.2. Utiliza estas palabras en contextos apropiados. 1.3. Da ejemplos de palabras polisémicas. 1.4. Utiliza el diccionario para definir palabras que no conozca.
2. Clasificar los artículos demostrativos donde corresponde.	2.1. Conoce los artículos demostrativos. 2.2. Clasifica los demostrativos según el género y el número. 2.3. Clasifica los demostrativos según la distancia; cercanía, distancia media y lejanía.
3. Conocer la diferencia entre las palabras acabadas en “d” y “z”.	3.1. Respeta las normas de ortografía. 3.2. Copia sin errores palabras que terminen en “d” y “z”.
4. Contar una excursión realizada anteriormente.	4.1. Explica la última excursión que ha realizado en el ámbito familiar. 4.2. Produce textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y

	<p>aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.</p> <p>4.3. Muestra claridad y limpieza los escritos, cuidando la presentación, la caligrafía, los márgenes, la organización y la distribución del texto en el papel y la ortografía.</p>
5. Respetar el trabajo realizado por sus compañeros.	<p>5.1. Valora el trabajo realizado por sus compañeros.</p> <p>5.2. Se interesa por la información dada de sus compañeros.</p> <p>5.3. Respeta el turno de palabra.</p>

Tabla 19. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 5.*

5. Metodología y actividades principales

Las actividades que les van a permitir alcanzar los diferentes objetivos planteados se van a realizar en base a la metodología de trabajo cooperativo y gamificación. Las actividades que se llevarán a cabo se han dividido según los bloques de contenidos propuestos en el Real Decreto 89/2014.

Lo primero que harán los alumnos será escanear el código QR de la unidad 5, que tendrán que encontrar alrededor de la clase (*ver anexo 14*). Una vez lo localicen, se irán a sus grupos y lo leerán. A continuación, la profesora les preguntará la opinión sobre ello a los alumnos con preguntas como:

- ¿Alguna vez has visitado la biblioteca más cercana de tu casa?
- ¿Has cogido prestado algún libro? ¿Te ha gustado?
- ¿Qué opinas de la actitud de Hermione Granger sobre arrancar una página? ¿Por qué?

- ¿Y de Harry?
- ¿Has hecho algo parecido alguna vez?

A continuación, se explica de forma breve cómo trabajaría los contenidos de la unidad cinco, en un aula de 3º Educación Primaria.

Por un lado, para trabajar la parte de Vocabulario, en concreto las palabras polisémicas, se harán varios juegos, entre ellos un dominó (*ver anexo 15*). Otro de los juegos será el siguiente:

La profesora reparte por la clase dibujos y palabras. A continuación, los alumnos deberán encontrar aquellas palabras que se dicen igual. Finalmente, en la pizarra, se pegará y quedará el contenido expuesto en el corcho. Si lo hacen bien a la primera, toda la clase se llevará diez puntos extra. Estos puntos irán restando en base a los errores que vaya habiendo.

Para trabajar la parte de Gramática, en concreto los demostrativos, tal y como se lleva haciendo en las unidades didácticas anteriores, se trabajará a través de la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tendrán que haber visto el vídeo propuesto "<https://www.youtube.com/watch?v=9JBDGNwfSYU>" y a continuación, el grupo 3 saldrá a explicar y encasillarán los determinantes demostrativos dentro del país determinante formando parte de una de las ciudades que componen "El País de las Palabras". Los alumnos son expertos de este tema y, por tanto, las dudas que surjan las tendrán que resolver ellos mismos. Si quedase alguna duda, la profesora se encargará de resolverla.

Al igual que en las unidades anteriores, para trabajar la parte de Ortografía, a lo largo de todas las unidades, los alumnos continuarán con la actividad de "El Buzón de las Palabras". Se pedirá a los alumnos que piensen palabras que terminen en "d" o "z" (al menos una palabra de cada por alumno). Todas esas palabras se introducirán en "El Buzón de las Palabras". Al final de la unidad, la profesora hará un bingo ortográfico del cual las palabras que elegirá serán sacadas del buzón creado por los alumnos. Ganará el alumno que haya escrito correctamente seis de las veinte palabras que se dictarán.

Una de las actividades que se va a hacer al comienzo de la unidad será una excursión a la biblioteca. Por tanto, para trabajar la parte de escritura, se va a realizar una actividad de escritura, en la que los alumnos tendrán que contar una excursión. Por tanto, se organizará a los alumnos en grupos, tendrán que elegir una de las excursiones que se hayan hecho con el colegio, una que hayan ido con sus padres o una que se quieran inventar. Tendrán que explicar con quién han ido, dónde han ido, cómo se han sentido, qué actividades han hecho y finalmente exponerlo en clase. La excursión que los alumnos voten como la más divertida, será la que gane cinco puntos extra.

UNIDAD 6: EL BOSQUE PROHIBIDO

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 23 sesiones (24/02/2020 – 20/03/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

El bosque prohibido es el lugar donde los alumnos no pueden acceder puesto que acechan peligros que nadie sería capaz de imaginar. Solo con la ayuda de profesores importantes, tendrán la oportunidad de visitar. Los alumnos van a tener que superar retos diversos que hay preparados y solo si los superan podrán salir sanos y salvos de él.

Para dar continuidad a lo trabajado en las unidades anteriores, se seguirá ampliando la colección de palabras con palabras colectivas, pronombres personales y se seguirá dándole importancia a las reglas ortográficas.

En cuanto a los códigos QR, los alumnos tendrán que seguir con la misma dinámica que llevamos hasta ahora.

Con esta unidad, se darán por finalizados los contenidos del segundo trimestre y, por tanto, se comenzarán a trabajar actividades de repaso junto a actividades de Semana Santa y se celebrará una asamblea junto a las otras tres casas para la recopilación de puntos, tanto de lectura, de trabajo cooperativo como individual.

2. Objetivos

- Localizar palabras colectivas en textos u oraciones.
- Explicar el significado de las palabras colectivas que encuentre.
- Identificar pronombres personales en una oración o texto.
- Sustituir los sustantivos por pronombres personales que le corresponde.
- Clasificar los pronombres personales correctamente.
- Aplicar las normas ortográficas correctamente según corresponde.
- Escribir correctamente palabras con “j” o “g”.
- Redactar una receta inventada como fomento de creatividad.

- Desarrollar habilidades de expresión escrita.
- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Usar la expresión oral para transmitir ideas y pensamientos.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Las palabras colectivas.	- Identificación de palabras colectivas en textos dados.	- Interiorización del significado de las palabras colectivas.
- Los pronombres personales.	- Utilización de los pronombres personales siguiendo las normas explicadas.	- Se esfuerza en utilizar los pronombres personales en textos dados.
- Las palabras con “g” o “j”.	- Diferenciación de las palabras propuestas entre la g y la j.	- Se esfuerza por comprender la diferencia entre el sonido g y J.
- Escribir una receta.	- Redacción de una receta según las normas propuestas.	- Respeto hacia el trabajo realizado por sus compañeros.

Tabla 20. *Contenidos específicos de la unidad 6.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificación de las palabras colectivas.	1.1. Construye frases utilizando palabras colectivas. 1.2. Da ejemplos de palabras colectivas. 1.3. Identifica palabras colectivas en textos dados. 1.4. Utiliza el diccionario para descubrir el significado de palabras que no conoce.
2. Memorizar los pronombres personales.	2.1. Comprende el significado de pronombre personal. 2.2. Localiza los pronombres personales en un texto propuesto.
3. Diferenciar el sonido J de palabras propuestas diferenciándolo de la g.	3.1. Conoce la diferencia entre g y j. 3.2. Clasifica las palabras según si se escriben con g o j.
4. Simular que el alumno es un chef profesional y escribe una receta.	4.1. Cumple con las normas propuestas para la realización del trabajo. 4.2. Participa activamente en el trabajo. 4.3. Da su opinión crítica sin faltar el respeto.
5. Respetar el trabajo realizado por sus compañeros.	5.1. Valora el trabajo realizado por sus compañeros.

	<p>5.2. Se interesa por la información dada de sus compañeros.</p> <p>5.3. Respeta el turno de palabra.</p>
--	---

Tabla 21. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 6.*

5. Metodología y actividades principales

Las actividades que van a permitir alcanzar los diferentes objetivos planteados se van a realizar en base a la metodología de Trabajo Cooperativo y Gamificación. Las actividades que se llevarán se han dividido según los bloques de contenidos propuestos en el Real Decreto 89/2014.

Lo primero que harán los alumnos será escanear el código QR de la unidad 6, que tendrán que encontrar alrededor de la clase (*ver anexo 16*). Una vez lo localicen, se irán a sus grupos y lo leerán. A continuación, la profesora les preguntará la opinión sobre ello a los alumnos con preguntas como:

- ¿Alguna vez has hecho algo que tus padres te habían prohibido?
- ¿Cómo te sentiste después?
- ¿Te gustan los animales?
- ¿Conoces los animales mitológicos que aparecen en el texto? ¿Y los árboles?
- En grupos, investigad para saber cómo eran estos animales fantásticos e intenta añadir alguno más, descríbelos físicamente y da alguna explicación sobre ellos.

A continuación, se va a explicar de forma breve cómo trabajaría los contenidos de la unidad 6, en un aula de 3º Educación Primaria.

Por un lado, para trabajar la parte de Vocabulario, en concreto las palabras colectivas, se harán varios juegos, entre ellos un dominó en el que tendrán que unir el animal con la palabra que se relacione con el colectivo. Otro de los juegos será el siguiente:

La profesora reparte por la clase dibujos y palabras de animales. A continuación, los alumnos deberán encontrar las parejas. Finalmente, en la pizarra, se pegará y quedará

el contenido expuesto en el corcho. Si lo hacen bien a la primera, toda la clase se llevará diez puntos extra. Estos puntos irán restando en base a los errores que vaya habiendo.

Por otro lado, la parte de Gramática, en concreto los pronombres personales, se continuará con la historia de “El País de las Palabras”. Los pronombres personales son una ciudad perteneciente al “País de las Palabras”. El grupo 4 saldrá a explicar y exponer su póster sobre los pronombres, y deberán ser capaces de resolver las dudas que surjan. Finalmente se hará una actividad a modo de interiorización.

Para la parte de Ortografía, se volverá a rescatar “El Buzón de las Palabras”. Se pedirá a los alumnos que piensen palabras que contengan “g” o “j” (al menos una palabra de cada por alumno). Todas esas palabras se introducirán en “El Buzón de las Palabras”. Al final de esta unidad, la profesora hará un bingo ortográfico del cual las palabras que elegirá serán sacadas del buzón creado por los alumnos. Ganará el alumno que haya escrito correctamente seis de las veinte palabras que se dictarán.

Para finalizar, el bloque de Escritura se va a trabajar a través de la siguiente actividad. Los alumnos tendrán que imaginar que son el profesor Snape (maestro de pociones en Hogwarts) y en un folio escribirán los ingredientes y la preparación necesarios para realizar la receta de la poción multijugos. Podrán buscar información en internet o inventársela. A continuación, la decorarán y la más original será la ganadora de esta actividad de escritura creativa.

UNIDAD 7: EL ARMARIO DE LOS RECUERDOS

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (15/04/2020 – 30/04/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

Comienza el tercer trimestre, los alumnos pueden hacer uso de sus bonificaciones y privilegios obtenidos en el trimestre anterior. Se continúa trabajando todos los contenidos lingüísticos que se pide en el currículo.

La metodología de trabajo es la misma, a través de un código QR dará comienzo la unidad. En ella se explicará la importancia del armario de los recuerdos cuya sala que se encuentra en el despacho de Dumbledore.

Los alumnos van a trabajar los contenidos dando continuidad a lo visto en las unidades anteriores de forma que el hilo conductor con el que se está trabajando no se pierda.

2. Objetivos

- Conocer el significado de las palabras compuestas.
- Identificar las palabras compuestas en un texto.
- Formar palabras compuestas a partir de palabras simples dadas.
- Identificar posesivos en un texto u oración.
- Distinguir los posesivos del resto de determinantes.
- Utilizar adecuadamente las normas de ortografía.
- Escribir correctamente palabras terminadas en “y”.
- Comprender, memorizar y recitar un poema.
- Usar estrategias para elaborar un poema.
- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Usar la expresión oral para transmitir ideas y pensamientos.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Palabras compuestas.	- Construcción de frases utilizando palabras compuestas.	- Interioriza el significado de las palabras compuestas.
- Los posesivos.	- Utilización de los posesivos como sustitución de los sustantivos.	- Atiende a la importancia de los posesivos en el lenguaje.
- Palabras terminadas en “y”.	- Aplicación de las normas aprendidas y de las reglas ortográficas.	-Atiende a las normas ortográficas para el manejo de las palabras terminadas en “y”.
- Creación de un poema.	- Creación de un poema atendiendo a las normas propuestas.	- Respeto por el trabajo realizado por los compañeros de clase.

Tabla 22. *Contenidos específicos de la unidad 7.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Conocer el significado de las palabras compuestas.	1.1. Construye frases utilizando palabras compuestas. 1.2. Da ejemplos de palabras compuestas. 1.3. Identifica palabras compuestas en textos dados. 1.4. Utiliza el diccionario para descubrir el significado de palabras que no conoce.
2. 2. Memorizar los posesivos.	2.1. Comprende el significado de posesivo. 2.2. Localiza posesivos en un texto propuesto. 2.3. Clasifica los posesivos según el género y el número.
3. Conoce las normas de ortografía en palabras acabadas en “y”.	3.1. Da ejemplos de palabras en singular y plural en palabras terminadas en “y”. 3.2. Clasifica las palabras según su terminación.
4. Crear un poema.	4.1. Cumple con las normas propuestas para la realización del trabajo. 4.2. Participa activamente en el trabajo.

	4.3. Da su opinión crítica sin faltar el respeto.
5. Respetar el trabajo realizado por sus compañeros.	5.1. Valora el trabajo realizado por sus compañeros. 5.2. Se interesa por la información dada de sus compañeros. 5.3. Respeta el turno de palabra.

Tabla 23. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad.*

5. Metodología y actividades principales

Las actividades que van a permitir alcanzar los diferentes objetivos planteados se van a realizar en base a la metodología de Trabajo Cooperativo y Gamificación. Las actividades que se llevarán a cabo se han dividido según los bloques de contenidos propuestos en el Real Decreto 89/2014.

Lo primero que harán los alumnos será escanear el código QR de la unidad 7, que tendrán que encontrar alrededor de la clase (*ver anexo 17*). Una vez lo localicen, se irán a sus grupos y lo leerán. A continuación, la profesora les preguntará la opinión sobre ello a los alumnos con preguntas como:

- ¿Qué son los recuerdos?
- ¿Cuál es el recuerdo más bonito que tienes?
- ¿Por qué piensas que el director tenía en su despacho El Pensadero?
- Buscad en grupo información sobre este objeto mágico y decid por qué era tan importante.

A continuación, se va a explicar de forma breve cómo trabajaría los contenidos de la unidad siete, en un aula de 3º Educación Primaria.

Por un lado, para trabajar la parte de Vocabulario, en concreto las palabras compuestas, se harán varios juegos, entre ellos un juego de relacionar. Cada grupo tendrá en su mesa

un tablero con imágenes (por ejemplo, el número cien y dos pies). Los alumnos, viendo esa imagen, tendrán que saber que, si unen esas dos palabras, conseguirán descubrir qué animal hay detrás (en este caso el ciempiés).

Por otro lado, para trabajar la parte de Gramática, en concreto los posesivos, tal y como se lleva haciendo en las unidades didácticas anteriores, se va a trabajar este contenido a través de la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tendrán que haber visto el vídeo propuesto "<https://www.youtube.com/watch?v=2A7uzPXIFro>" (min 1.08) y a continuación, el grupo 5 saldrá a explicar y encasillarán los posesivos dentro del país determinante como una ciudad más que compone ese país en su esquema de "El País de las Palabras". Si quedase alguna duda, la profesora se encargará de resolverla.

En cuanto a la parte de Ortografía, a lo largo de todas las unidades, los alumnos continuarán con la actividad de "El Buzón de las Palabras". Se pedirá a los alumnos que piensen palabras que terminen en "y" (al menos una palabra por alumno). Todas esas palabras se introducirán en "El Buzón de las Palabras". Al final de la unidad, la profesora hará un bingo ortográfico del cual las palabras que elegirá serán sacadas del buzón creado por los alumnos. Ganará el alumno que haya escrito correctamente seis de las veinte palabras que se dictarán.

Finalmente, para trabajar el bloque de Escritura, se van a introducir los poemas en el aula de una forma diferente. Cada grupo recibirá en su mesa un poema de cuatro estrofas, un folio para cada alumno, lápices de colores... Cada grupo tendrá que escribir una estrofa en su folio, con letra grande. A continuación, tendrán que cambiar todas las palabras que sean posibles por dibujos que representen esas palabras. Al finalizar la actividad, cada grupo saldrá a exponer su trabajo en clase y tal y como se ha hecho hasta ahora, recibirán puntos y habrá un grupo ganador. Todos los poemas de la clase se expondrán en el corcho.

UNIDAD 8: EL CAMPO DE QUIDDITCH

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (01/05/2020 – 21/05/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

La unidad presente se denomina *El Campo de Quidditch*. El Quidditch es un deporte que se practica en la película de *Harry Potter* y es por ello, que esta penúltima unidad, va a estar enfocada hacia el deporte, es decir, las actividades que se lleven a cabo se transversalizarán con esta asignatura.

Los alumnos comenzarán escaneando el código QR que se les facilita y a partir de ahí comenzar a trabajar.

Se va a ver el contenido de la oración y puesto que durante todo el curso han estado estudiando las clases de palabras, los alumnos tendrán que conseguir relacionar que las palabras que han aprendido aparecen unidas para formar una oración.

Otra de las actividades que van a tener que hacer es la de crear un cuento, el cual pertenecerá a un concurso que le dará bonificaciones para avanzar hacia la meta.

2. Objetivos

- Conocer refranes y su significado.
- Clasificar los verbos según sus conjugaciones.
- Saber cuándo una palabra es un verbo.
- Clasificar al verbo según su género, número y persona.
- Aplicar las normas de ortografía correctamente.
- Saber cuándo un verbo compuesto va precedido por “ha” o con “a”.
- Planificar y elaborar una presentación sobre cómo dar el pronóstico del tiempo.
- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Usar la expresión oral para transmitir ideas y pensamientos.

- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Los refranes.	- Manejo de los refranes en su vida diaria.	- Se interesa por conocer el significado de los refranes.
- El verbo.	- Demostración del conocimiento acerca de las características del verbo.	- Apreciación de la importancia de los verbos en el lenguaje.
- Palabras con “ha” / “a”.	- Composición de frases utilizando verbos de las tres conjugaciones.	- Cumplimiento de las normas de ortografía aprendidas durante todo el curso.
- El pronóstico del tiempo.	- Elaboración de una presentación del pronóstico del tiempo.	- Comparte su presentación con el resto de la clase.

Tabla 24. *Contenidos específicos de la unidad 8.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Identificar y manejar refranes.	1.1. Localiza refranes y es capaz de aplicarlos a una situación determinada. 1.2. Da ejemplos de situaciones personales aplicando un refrán.
2. Reconocer el verbo en una oración.	2.1. Identificar el verbo en una oración simple y nombra su infinitivo. 2.2. Conjugar el presente, pretérito imperfecto, pretérito perfecto simple y el futuro simple de indicativo de los verbos regulares de uso habitual dados en infinitivo. 2.3. Identifica el verbo en una oración simple y nombra su infinitivo. 2.4. Utiliza correctamente los tiempos verbales en textos orales y escritos y mantener la concordancia verbal en el discurso.
3. Reconocer cuando una palabra va con “ha” o con “a”.	3.1. Aplica correctamente las reglas ortográficas aprendidas en palabras de uso frecuente.
4. Simular que explica el tiempo en una ciudad a sus compañeros.	4.1. Cumple con las normas propuestas. 4.2. Participa activamente en el trabajo.

	<p>4.3. Da su opinión crítica sin faltar el respeto.</p> <p>4.4. Conoce las provincias de España para poder realizar el trabajo.</p>
5. Respetar el trabajo realizado por sus compañeros.	<p>5.1. Valora el trabajo realizado por sus compañeros.</p> <p>5.2. Se interesa por la información dada de sus compañeros.</p> <p>5.3. Respeta el turno de palabra.</p>

Tabla 25. *Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 8.*

5. Metodología y actividades principales

Las actividades que van a permitir alcanzar los diferentes objetivos planteados se van a realizar en base a la metodología de Trabajo Cooperativo y Gamificación. Las actividades que se llevarán a cabo se han dividido según los bloques de contenidos propuestos en el Real Decreto 89/2014.

Lo primero que harán los alumnos será escanear el código QR de la unidad 8, que tendrán que encontrar alrededor de la clase (*ver anexo 18*). Una vez lo localicen, se irán a sus grupos y lo leerán. A continuación, la profesora les preguntará la opinión sobre ello a los alumnos con preguntas como:

- ¿Haces deporte? ¿Te gusta hacer deporte?
- ¿Conocías el deporte del que se habla en el texto? ¿Te gustaría jugar?
- Por grupos, realizad en un folio en blanco un dibujo que abarque todo el papel, y que represente el campo de Hogwarts donde se juega a Quidditch. Después, dibuja a los jugadores del equipo de Gryffindor y Slytherin. Puedes buscar en internet si no sabes cómo dibujar el campo.

A continuación, se explica de forma breve cómo se va a trabajar los contenidos de la unidad ocho, en un aula de 3º Educación Primaria.

Por un lado, para trabajar la parte de Vocabulario, en concreto los refranes, se van a hacer varias actividades con el objetivo de que los alumnos conozcan los refranes más utilizados en la lengua castellana. La profesora repartirá tarjetas a la clase, estas tarjetas estarán repartidas en tres grupos, un primer grupo con la primera parte del refrán, un segundo grupo con la segunda parte del refrán y finalmente, el tercer grupo de tarjetas se corresponde con la explicación.

Los alumnos, tendrán que formar los grupos de tres; es decir, el refrán completo más la explicación. Una vez que el grupo de tres personas haya completado el refrán se sentarán hasta que sus compañeros hagan lo mismo. Al finalizar la actividad, cada uno explica el refrán que tiene, y si su solución no es correcta la profesora les ayudará a encontrar la solución.

Por otro lado, para trabajar la parte de Gramática, en concreto los verbos, tal y como se lleva haciendo en las unidades didácticas anteriores, se trabajará este contenido a través de la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tendrán que haber visto el vídeo propuesto y a continuación, el grupo 6 saldrá a explicar y encasillarán los verbos dentro del país de los verbos en su esquema de “El País de las Palabras”. Si quedase alguna duda, la profesora se encargará de resolverla.

En cuanto a la parte de Ortografía, a lo largo de todas las unidades, los alumnos continuarán con la actividad de “El Buzón de las Palabras”. Se pedirá a los alumnos que piensen verbos compuestos precedidos de “a” o “ha” (al menos una palabra de cada por alumno), por ejemplo, “a comer” o “ha bailado”. Todas esas palabras se introducirán en “El Buzón de las Palabras”. Al final de la unidad, la profesora hará un bingo ortográfico del cual las palabras que elegirá serán sacadas del buzón creado por los alumnos. Ganará el alumno que haya escrito correctamente seis de las veinte palabras que se dictarán.

Finalmente, para trabajar el bloque de Escritura, en concreto dar el pronóstico del tiempo, los alumnos van a hacer un trabajo grupal que finalmente tendrán que exponer al resto de la clase.

Últimamente, el tiempo en Hogwarts está cambiando, un día hace sol, mientras que al día siguiente nieva, por la tarde a los árboles se les caen las hojas y llueve mucho, pero por la noche no se puede dormir del calor. Ayuda a Harry y sus amigos a entender que ocurre. Simula que eres un meteorólogo y tienes que explicar al mundo el tiempo que está haciendo y responde a las siguientes preguntas:

- *¿Qué crees que está pasando?*
- *¿Es importante cuidar al medio ambiente?*
 - *¿Qué haces tú para cuidarlo?*

UNIDAD 9: LA CÁMARA DE LOS SECRETOS

Curso: 3º de Educación Primaria

Materia: Lengua Castellana y Literatura

Temporalización: 18 sesiones (25/05/2020 – 12/06/2020)

1. Justificación del tema de la unidad didáctica

Última unidad del curso, esto quiere decir que casi se está terminando esta aventura. Si trabajan todos juntos sacando las últimas fuerzas que quedan, lograrán salir del castillo y podrán volver a casa.

Con esta unidad se cierran los contenidos que se quieren trabajar y, como consecuencia, la visita al *Castillo de Magia y Hechicería de Hogwarts* pone su fin. Para cerrar esta experiencia por todo lo alto, los alumnos se van a dirigir a la cámara de los secretos, el punto central del castillo. En esta unidad se va a hacer mayor hincapié en el lema del colegio “vivir sin miedo”. Con ello se quiere demostrar que trabajando en equipo se consiguen mayores logros y que todos pueden aportar su granito de arena para llegar a alcanzar todo aquello que se propongan.

A partir de los resultados que obtengan, contarán con dos semanas para hacer un repaso de todo lo trabajado durante el curso y así poder resolver las dudas que hayan podido surgir antes de irse de vacaciones.

2. Objetivos

- Comprender que las familias de palabras están formadas por una palabra simple y otra derivada.
- Relacionar las palabras que formen parte de un mismo campo semántico.
- Reconocer la oración simple.
- Diferenciar el sujeto del predicado en una oración.
- Fraccionar cualquier clase de palabra vista, según el número de sílabas.
- Reconocer las características básicas de una recomendación.
- Planificar y elaborar una recomendación siguiendo las normas dadas.

- Exponer el trabajo en clase de forma que se desarrolle la expresión oral.
- Usar la expresión oral para transmitir ideas y pensamientos.
- Participar de forma activa en los trabajos propuestos, tanto individuales como colectivos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave:

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
- Familia de palabras y campo semántico.	- Creación de una lista de familia de palabras y otra de campo semántico.	- Interiorización del significado de familia de palabras y campo semántico.
- La oración.	- Análisis de la oración simple.	- Cumplimiento de las normas a la hora de hacer un trabajo.
- División de palabra.	- División de las palabras según el número de sílabas.	- Atiende a las normas ortográficas para lograr dividir palabras según sílabas.
- La invitación.	- Utilización del lenguaje escrito para elaborar una invitación.	- Respeto por los materiales y a los compañeros.

Tabla 26. *Contenidos específicos de la unidad 9.*

4. Criterios de evaluación y mínimos exigibles:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
1. Diferenciar entre familia de palabras y campo semántico.	1.1. Conoce la diferencia entre familia de palabras y campo semántico. 1.2. Pone ejemplos tanto de familia de palabras como de campo semántico. 1.3. Identifica las familias de palabras en un texto. 1.4. Utiliza el diccionario para descubrir el significado de palabras que no conoce.
2. Reconocer una oración.	2.1. Participa en las actividades propuestas. 2.2. Compone oraciones en base a un texto. 2.3. Elabora textos utilizando oraciones cortas.
3. Dividir las palabras según sus sílabas.	3.1. Divide palabras dadas según sus sílabas. 3.2. Clasifica esas palabras en género y número.
4. Reconocer las características de una invitación.	4.1. Redacta invitaciones en el ámbito de las relaciones personales. 4.2. Produce textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y

	aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.
5. Respetar el trabajo realizado por sus compañeros	<p>5.1. Valora el trabajo realizado por sus compañeros.</p> <p>5.2. Se interesa por la información dada de sus compañeros.</p> <p>5.3. Respetar el turno de palabra.</p>

Tabla 27. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje específicos de la unidad 9.

5. Metodología y actividades

Durante esta unidad, se van a desarrollar las actividades a lo largo de las 18 sesiones trabajando mediante la metodología de trabajo cooperativo, gamificación y *flipped classroom* de manera que se abordarán todos los contenidos comentados anteriormente. Las sesiones se van a dividir de la forma en la que se expone en la siguiente tabla:

REFLEXIÓN	VOCABULARIO	GRAMÁTICA	ORTOGRAFÍA	ESCRITURA
Sesiones: 1 y 2	Sesiones: 3, 4, 5 y 6	Sesiones: 7, 8, 9 y 10	Sesiones: 11, 12 y 13	Sesiones: 14, 15, 16, 17 y 18

Tabla 28. Temporalización.

Los alumnos estarán organizados en grupos de cuatro. El portavoz se levantará con la *Tablet* e intentará buscar el cuadro relacionado con la unidad 9. Al ser la última unidad no habrá problema en encontrar el cuadro correcto. Una vez encontrado el cuadro, volverán a su grupo y leerán el texto que les ha aparecido (*ver anexo 19*).

Sesiones 1 y 2:

A continuación, la profesora preguntará a los alumnos acerca de la información que han leído y tendrá lugar un espacio de reflexión con preguntas como las siguientes:

- ¿Has tenido algún secreto alguna vez?
- ¿Crees que los secretos son importantes? ¿Por qué?
- Nadie sabe quién es capaz de abrir la Cámara de los Secretos, pero ¿tu sabrías decir quien podría ser la persona capaz de abrirla?
- El texto habla de una leyenda, ¿Qué crees que es una leyenda?
- ¿Qué es la lengua Pársel? Investiga sobre ella.
- Actividad propuesta: en grupos, imaginad una forma de poder abrir la Cámara de los Secretos. Tiene que ser original y divertida. Después, preséntala a la clase.

Sesiones: 3 – 6:

- Sesión 3 y 4:

Se comenzará trabajando el bloque de vocabulario, en concreto la familia de palabras y el campo semántico.

Lo primero que se hará será lanzar una pregunta: ¿Qué tienen en común las familias de la vida real con las familias de palabras? A partir de las respuestas que obtenga, la maestra empezará explicando la historia.

Las familias tienen un aspecto muy importante en común y es el apellido. Los alumnos saben que el papá de un niño es su papá porque comparten el apellido. Lo mismo ocurre con la mamá, los abuelos, los tíos... Son familia porque comparten el apellido.

A las familias de palabras les sucede lo mismo, los alumnos saben que son familia porque comparte algo, ese algo se va a denominar “raíz”. Por ejemplo, las palabras florero y florista son familia y se sabe que esto es así porque tienen en común su raíz, que es “flor”. Lo mismo ocurre con las palabras panadero y panadería, sabemos que son familia por que comparten la raíz, que es “pan”.

Si se recuerda la unidad de las palabras derivadas, ocurría algo parecido. Las palabras que provienen de una primitiva son familia de palabras.

Para entender este contenido, se va a jugar a un juego. La profesora repartirá una sopa de letras y los alumnos tendrán que ser capaces de encontrar todas las familias de palabras posibles y las irán clasificando (*ver anexo 20*).

Otra actividad será el juego de las familias (*ver anexo 21*). Por grupos, se repartirán las cartas y los alumnos tendrán que ser capaces de formar las familias de palabras explicando por qué son familia. Tendrán que separar la raíz del resto de la palabra, de tal forma que se vea cuál es la palabra primitiva.

- Sesión 5 y 6:

Para explicar el campo semántico, la profesora hará algo parecido. Si las familias de palabras se comparan con las familias reales, el campo semántico va a ser comparado con la amistad.

La profesora preguntará a los alumnos ¿qué es la amistad? Y en base a las respuestas que salgan, la maestra continuará explicando que, los amigos se llevan bien porque tienen aspectos en común, ya sea el gusto por la música, por la ropa, por el dibujo...

En las palabras sucede lo mismo, un conjunto de palabras es un campo semántico cuando tienen algo en común. Por ejemplo, “colegio”, en un colegio se pueden encontrar clases, profesores, alumnos, mesas, sillas... todas esas palabras pertenecen al campo semántico de colegio.

A continuación, la profesora dirá una palabra y los alumnos tendrán que decir su campo semántico.

La siguiente actividad que se va a realizar será la siguiente:

- La maestra dirá “en este tren viene un cargamento de _____ (por ejemplo “postres”). Los alumnos tendrán que escribir en grupo diferentes postres que pueden comer. El equipo con más postres será el vencedor.
Se pueden hacer tantas rondas como sea necesario, hasta que los alumnos comprendan el significado.
- Otra actividad puede ser al revés, la profesora empieza enseñando imágenes que tienen algo en común (por ejemplo, peine, secador, espejo, tijeras, rulos, tinte...)

y los alumnos tendrán que decir cuál es el campo semántico al que pertenecen todas esas palabras (en este caso, peluquería).

Sesiones: 7 – 10:

- Sesión 7 y 8:

Para trabajar el bloque de gramática, en concreto la oración, se va a hacer de un modo diferente. La profesora presentará un cuadro, concretamente el de Las Meninas de Velázquez. Entonces, se proyectará el cuadro en la pizarra y a continuación se generarán preguntas como: ¿dónde crees que podemos encontrar este cuadro? ¿sabrías decir en que museo? ¿en qué país se encuentra el museo? ¿y en qué ciudad? ¿has estado hace poco en un museo? ¿quién puede ser el pintor que haya hecho este cuadro?

Posteriormente, la profesora irá haciendo más preguntas acerca de las personas que aparecen en este cuadro, en concreto hacia la princesa Margarita y sus dos meninas. Es decir, preguntará si alguien conoce a la persona que está en medio del cuadro y las que estaban a los lados.

El nombre de la princesa, Margarita, proviene del griego y significa perla. Para repasar la gramática ya vista en anteriores trimestres, la profesora aprovechará la ocasión para preguntar con qué adjetivo describirían a cada una de las personas que aparecen en el cuadro.

Entonces, se les hará reflexionar a los alumnos acerca de que cuando se pone algo en el medio es porque es muy importante. Esto mismo pasaba con Margarita, que, al ser la princesa, el pintor la puso en el medio del cuadro. Además, si ella se iba a comer, Las Meninas no se quedaban en esa sala, sino que iban con ella a comer y lo mismo pasaba si se iba a cambiar de ropa; es decir, allá donde iba Margarita también iban las meninas.

Por tanto, cuando la profesora diga un ejemplo como “el coche rojo” los alumnos se darán cuenta de que la palabra importante es coche porque es lo que está en medio y las meninas de sus lados son sus acompañantes. Además, la menina que se sitúa a la izquierda se denominaba determinante y la de la derecha, adjetivo. De manera que en la anterior frase; “el” sería determinante, “coche” el sustantivo y “rojo” el adjetivo.

También, en el cuadro, aparecen más personas que pueden representar a otras palabras que componen la oración tales como los adverbios, el verbo o las preposiciones. Concretamente, en el fondo del cuadro, aparecen dos personajes vitales, el rey y la reina los cuales son dueños del castillo (de la oración). Y como cada uno en el castillo dispone de sus propios aposentos individuales, estos simbolizan el sujeto mientras que el otro el predicado.

Finalmente, la profesora explicará que a Margarita le gusta pasar tiempo con sus dos padres y que es por eso por lo que a veces esta con mamá (en el sujeto) y otras con papá (en el predicado). Por ejemplo, en la oración “el coche rojo es muy bonito” Margarita está en el aposento del sujeto y en “yo conduzco el coche rojo”, está en el predicado. (*ver anexo 22*).

- Sesiones 9 y 10:

A continuación, durante las dos próximas sesiones, los alumnos tendrán la oportunidad de hacer varios juegos de formar oraciones.

- La primera actividad consiste en que cada alumno construya una oración a partir de una imagen. Se comenzarán con oraciones de 2 elementos y se irán ampliando. El siguiente paso será elaborar la oración a partir de 2 imágenes. Podemos poner varias tarjetas sobre la mesa y que sean los alumnos los que elijan la que prefieran.
- Otra actividad puede ser: la profesora elige a un alumno para que termine la oración que ella propone. Se tendrá en cuenta la concordancia en género y número.
- La oración cada vez más larga: consiste en que un alumno comienza una oración con un artículo y los alumnos individualmente van añadiendo una palabra más, y así sucesivamente hasta que todos los alumnos hayan participado.

Sesiones: 11 – 13:**- Sesión 11 y 12:**

La división tanto de sílabas como de palabras es algo que suele presentar dificultades en los alumnos, sobre todo aquellas palabras que son artículos, determinantes... es decir, palabras más cortas. Para conseguir que los alumnos mejores, vamos a trabajar con un juego.

Lo que se va a necesitar es recortar las frases que se proponen, separando de ella la celda que contiene el número, plastificarlas y poner una cara de velcro en la casilla blanca que hay justo al lado de cada oración (*ver anexo 23*).

A continuación, el alumno leerá la oración y en la casilla blanca pegará el número que corresponde a las palabras que contenga dicha oración.

Otra posible actividad puede ser, darles a los niños tarjetas con diferentes palabras escritas. Ellos tendrán que ser capaces de formar oraciones y a su vez ir escribiéndolas en una hoja. El grupo con más oraciones, antes de que el tiempo finalice será el ganador.

- Sesión 13:

Se va a aprovechar la última sesión de ortografía para llevar a cabo el dictado ortográfico que se lleva preparando durante todo el curso.

Del buzón de las palabras que los alumnos han ido creando, se va a hacer la prueba final. La profesora irá sacando palabras y los alumnos tendrán que escribirlas correctamente. Al finalizar el dictado, tendrán que hacer una oración utilizando al menos cuatro palabras del dictado.

Sesiones 14 – 18:

Para finalizar los contenidos de este curso escolar, se va a trabajar la redacción de una invitación. En concreto, una invitación de cumpleaños.

- Sesiones 14 y 15:

Para introducir el tema que se quiere trabajar, la profesora dirá a los alumnos que hoy es un día especial. Entonces, los alumnos recibirán una invitación de cumpleaños por parejas. Se les dejará unos minutos para que la lean y se llevará a cabo una lluvia de ideas a través de preguntas como:

- ¿Qué tipo de invitación es?
- ¿Cómo celebras tu cumpleaños?
- ¿Alguna vez has recibido una invitación como esta?
- ¿Alguna vez has escrito una invitación de cumpleaños para tus amigos?
- ¿Qué datos debemos escribir? ¿Cuál es la información más importante que debe aparecer en la invitación?

Cabe destacar que la invitación estará escrita en inglés (*ver anexo 24* y, por tanto, se aprovechará para trabajar este contenido transversalizándolo con esta asignatura.

Debido a que en la invitación estarán escritos qué elementos habrá en la fiesta (globos, serpentinas...) el profesor utilizará algunas tarjetas para apoyar la comprensión de los estudiantes sobre algunos elementos.

Algunos ejemplos que se pueden utilizar para modelar y profundizar el vocabulario específico son las que aparecen en el *anexo 25*.

En relación con los contenidos que se han visto y los elementos principales que debe tener una invitación de cumpleaños, los alumnos completarán la siguiente tabla y se corregirá en clase:

birthday	party	date	street	time	telephone
					
	birthday				

- Sesiones 16 y 17:

En los grupos de trabajo, los alumnos tendrán que ordenar las partes más importantes que debe aparecer en una invitación de cumpleaños, teniendo en cuenta la que se les dio al comienzo de las sesiones.

En esta actividad van a tener las diferentes partes de la invitación y tienen que reordenarlas. A continuación, tendrán que verificar si lo hacen bien con el modelo que mostrará el profesor.



Una vez que hayan corregido la estructura de la invitación, la maestra enfatizará sobre algunos consejos de escritura para hacer la redacción final.

A medida que la maestra va dando consejos, los alumnos deberán ir rodeándolos según los localicen en la invitación. Por ejemplo:

- Los nombres propios se escriben con mayúscula.
- En inglés, las iniciales de los días y los meses se escribe con mayúscula mientras que en español no.
- La pronunciación y escritura de la palabra cumpleaños en inglés tiene dos partes: “birth + day” (nacimiento + día) mientras que, en español, también consta de dos palabras, pero tiene diferente significado “cumple + años”).

- El vocabulario de una fiesta de cumpleaños en inglés.
- Cómo escribir la fecha: día de la semana + mes + año sería en español mientras que en inglés sería mes + día + año.
- Para escribir las horas, en español tenemos 24h mientras que en inglés las separan en 12 horas, utilizando pm y am.

Un ejemplo de lo que los alumnos tienen que hacer sería:

With this, we answer the question: "When is going to be the birthday?", so we can also focus on the use of a.m. or p.m.

Para que la profesora se asegure de que los alumnos han entendido las principales partes que debe tener una invitación, tendrán que escribir en la tabla siguiente, toda la información necesaria (como la fecha y hora, el lugar, de quién es el cumpleaños, etc.) sin mirar ninguna invitación que tengan.

- Sesión 18:

Para finalizar con esta actividad, los alumnos tendrán que hacer un trabajo individual en el que deberán realizar una invitación de cumpleaños en la que expliquen cuándo es la fiesta, dónde es, quién ira, de quién es, el número de contacto...

Una vez que hayan terminado, y a modo de evaluación, resumirán las partes más importantes que debe incluir una invitación. Para ello, usarán las tarjetas de vocabulario de cumpleaños, pero en esta ocasión, los alumnos tendrán que elegir una de ellas, pegarla en la pizarra y explicar cuál es la información que proporciona esa tarjeta.

Finalmente, tendrán que enviar la carta que han hecho a un amigo o familiar que ellos quieran a través de un correo electrónico (habiéndole hecho previamente una foto o escaneándola).

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos

RECURSOS	
MATERIALES	Recursos didácticos: texto QR inicial, sopa de letras, juego de familia de palabras, juego de división de palabras, cuadro de Las Meninas, invitación de cumpleaños.
	Recursos fungibles: rotuladores, cartulinas, ...
	Recursos espaciales: aula.
HUMANOS	Personal docente: la profesora de lengua, el profesor de inglés.
	Personal no docente: -
TIC	<i>Tablets, correo electrónico.</i>

Tabla 28. Temporalización.

7. Medidas de atención a la diversidad

Los alumnos se encuentran en la última unidad del curso y como se venía comentando en las unidades anteriores, este curso no cuenta con alumnos que requieran de una adaptación curricular en profundidad por lo que las medidas de atención a la diversidad que se ofrecen son ordinarias.

Por un lado, se continúa con el rincón de actividades de ampliación para aquellos alumnos que terminan las actividades antes y necesitan hacer algo más, pero a su vez, también se dispone de las fichas de repaso, para todos aquellos alumnos que la profesora considere que necesitan trabajar algún contenido un poco más en profundidad.

En este último caso, se propondrá al alumno llevarse la ficha a su casa para poder trabajarla con tranquilidad. La profesora le explicará que hacer en cada ejercicio y le propondrá una fecha de entrega. De esta forma, se estará trabajando el valor de la responsabilidad con dicho alumno. Si en su casa le surgiese alguna duda sobre algún apartado de los ejercicios propuestos, al final de las actividades habrá un espacio en el que el alumno podrá escribir dónde ha tenido dificultades y por qué. Cuando se entregue la ficha a la profesora, esas dudas que haya tenido el alumno, serán resueltas durante los primeros minutos de la clase, de tal forma que, si algún alumno más no entendía algo, tenga la oportunidad de saberlo.

Otra opción es que, si el alumno cuenta con apoyo pedagógico, se le propondrá a la pedagoga hacer esos ejercicios de repaso con el alumno y las dudas serán resueltas con ella, pero sí que tendrán que ser apuntadas en el apartado de “dudas” al final de la hoja, para poner ser resueltas en clase.

Durante las sesiones, siempre estará presente “El buzón de las Palabras”, que permite a los alumnos aprender palabras nuevas.

Y, por otro lado, para aquellos alumnos con TDA-H, se contará con las medidas habituales que se llevan trabajando desde comienzo de curso. Se ofrece refuerzo positivo para motivarle y darle espacios determinados en los que pueda destacar. Como

en las unidades anteriores, el alumno podrá levantarse y trabajar de pie si lo prefiere. A su vez, se le propondrá como encargado de repartir el material a cada grupo cuando sea necesario y de hacer los recados fuera de clase.

Por último y en caso de que la maestra considere, es conveniente que dicho alumno trabaje alguna hora con la psicopedagoga para reforzar los contenidos trabajados en clase, pero esto solo se hará de manera puntual.

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita

a. Actividades complementarias y extraescolares

Se aprovechará la última unidad del curso para hacer una salida a educación vial. Se considera que los niños descubran la educación vial tiene diferentes ventajas, como identificar las señales de tráfico, interiorizar las normas viales desde pequeños, adquirir habilidades y valores que luego normalizan o les ayuda a desenvolverse en las vías públicas evitando accidentes o atropellos.

b. Fomento de la lectura

Al tratarse de la última unidad didáctica se dedicará una sesión en la biblioteca para que los alumnos hablen sobre uno de los libros que se hayan leído durante el curso. Para hacerlo de una forma diferente se utilizará un dado, cada alumno lo lanzará y en función de lo que salga tendrá que hablar sobre ello. Será una forma de trabajar la comprensión del libro y la expresión oral. Además, a lo largo de esta unidad didáctica los alumnos de forma individual tendrán que leer en voz alta un texto que los profesores le indiquen y de esta forma se evaluará su progresión en la habilidad lectora, ya que al principio del curso se hizo la misma actividad.

c. Fomento de las TIC

Los alumnos continúan trabajando con *Tablets* para buscar información en aquellas actividades de investigación. A su vez, la profesora trabajará con la pizarra digital ya que ahí es donde tendrá el texto propuesto.

Se llevará a cabo una actividad complementaria en el que tendrán que enviar la carta que han hecho a un amigo o familiar que ellos quieran. Aprenderán a trabajar con el correo electrónico.

d. Fomento del inglés

El inglés estará presente en todas las unidades, pero en concreto, en esta unidad, se verá en la última actividad, en la cual los alumnos tendrán que escribir una invitación y trabajar vocabulario en inglés.

e. Educación en valores

Como en todas las unidades de esta programación el trabajo cooperativo y el esfuerzo está muy presente. Pero, el valor principal que se quiere transmitir es la importancia de ayudar y ser solidario con los que nos rodean ya que este es el mensaje principal del centro este curso escolar.

f. Competencias clave

Como se ha comentado en la programación las competencias clave están presentes en nuestra educación. En concreto, en esta unidad las competencias que más se van a desarrollar son las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: en los diálogos que se producen al comienzo de la cada unidad didáctica, los diálogos en grupo para proponer ejemplos...
- Competencia digital: a la hora de utilizar la *Tablet* y el correo electrónico.
- Aprender a aprender: cuando se lleva a cabo la metodología de *flipped classroom*. Los alumnos tienen que ser capaces de resolver las tareas que la profesora ha propuesto sin ayuda consiguiendo sea protagonista de su aprendizaje.
- Competencia social y cívica: siempre que los alumnos trabajan en equipo y cuando se comparte los trabajos con toda la clase en conjunto.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: sobre todo está presente al final de la unidad cuando los alumnos ya han interiorizado los contenidos y lo demuestran en las últimas actividades de repaso.

5. CONCLUSIONES

Hace cuatro años me sumergí en una aventura que nunca me hubiera imaginado. Parece mentira que llegados a este punto y después de tantos meses trabajando en este proyecto, finalmente llegue a su fin. Sin ninguna duda, puedo afirmar que este trabajo es fruto de todo el trabajo que he venido haciendo durante los cuatro años de carrera.

Me encuentro en un momento de mi vida en el que, al fin, veo que todo esfuerzo tiene su recompensa y mi recompensa está aquí, por escrito, en todas estas páginas que tengo delante. Gracias a este proyecto, me he demostrado a mí misma que puedo conseguir todo aquello que me proponga e, incluso, si en algún momento me surgiesen dificultades (que las habrá), voy a ser capaz de resolverlas.

A día de hoy, puedo decir que me siento orgullosa de todo el camino que llevo recorrido, de que, si en algún momento pensé que estaba haciendo algo en vano, ahora mismo me digo que no, todo ha sucedido tal y como debía de pasar. Terminan cuatro años, de los cuales he aprendido a tener una visión de la educación y de mi labor como docente muy distinta de la que tenía cuando comencé esta aventura.

Siempre me han dicho que la vida es una carrera de fondo, pero, hoy me doy cuenta de que es cierto. Ha habido ocasiones en las que pude querer rendirme, pero siempre estuvo ahí la voz que me recordaba que tenía que ser fuerte, ya que no llega antes el que más corre sino el que es constante, y gracias a esas palabras, ahora me encuentro escribiendo estas otras, orgullosa de haberlo conseguido.

Este trabajo, desde el principio ha sido tanto un reto profesional como personal, en el cual he intentado plasmar todos aquellos conocimientos que he aprendido durante los cuatro años pasados, tanto en la universidad como en mis prácticas con el objetivo de que algún día se me permita llevarlo a cabo en un colegio.

Este reto no ha sido fácil porque en ocasiones no he sabido cómo avanzar, qué actividades proponer y que además, estuvieran adaptadas a los alumnos, pero, con esfuerzo y dedicación he sabido continuar y pasar por alto todos aquellos pensamientos que me hacían estar bloqueada.

El motivo principal por el que he decidido hacer la Programación Didáctica Anual sobre la asignatura de Lengua Castellana y Literatura tiene un nombre, y es el de una de mi profesora de

esta misma materia en la universidad. La manera que tiene que transmitir el gusto por dicha materia hizo que mi visión diese un vuelco y es por ello, que estoy más que agradecida.

A su vez, en mis prácticas, he visto el rechazo que se le tiene a esta asignatura y, por ello, desde el momento en el que me di cuenta de eso, me propuse el objetivo de que ese rechazo hacia Lengua Castellana y Literatura en los niños iba a cambiar y para ello, tendría que trabajar duro.

Creo que ningún niño debe sentir en ningún momento el sentimiento de angustia por no comprender un contenido, ya que al colegio se va para ser feliz. Por este motivo, la metodología que más se acercaba a que los niños se divirtiesen y fuesen felices era la de Gamificación y el Trabajo Cooperativo, en el que la presión se comparte con el equipo.

Para finalizar, quiero concluir diciendo que, gracias a la realización de este trabajo, he reafirmado mi vocación como docente y por supuesto, mi mayor deseo es el de conseguir un cambio en la visión de la educación en la que no se olvide la frase “enseñar es dejar huella en la vida de una persona”.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIBROS Y ARTÍCULOS DE CONSULTA

1. Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento*. Barcelona: Paidós
2. Ausubel, D. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognoscitivo, p. 82. México
3. Bruner, J. (1991). *Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva*. Madrid: Alianza.
4. De la Peña Flores, E. y Pollán Moreno, Raúl. (2019). ¿Cómo encajar las piezas del puzle? El cambio pedagógico hacia las metodologías activas. *Revista Padres y Maestros*. Núm. 378, p. 44.
5. Dewey, J. (1967). *Experiencia y educación*. Buenos Aires, Editorial Losada.
6. Dewey, J. (2004). *Democracia y educación*. Madrid, España: Ediciones Morata.
7. Gallach Vela, M^a José y Catalán, Juan Pedro (2014). Aprendizaje Cooperativo en Primaria: Teoría, Práctica y Actividades Concretizadas. Núm. 28, pp. 116-119.
8. Johnson & Johnson (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula: la asignación de roles*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Paidós.
9. Moll, L. C. (1990). La Zona de Desarrollo Próximo de Vygotski: Una reconsideración de sus implicaciones para la enseñanza. *Infancia y Aprendizaje*, 13 (51-52), pp. 247-254.
10. Piaget, J. (1981). *Psicología y Pedagogía*, Ariel, Barcelona, España.
11. Piaget, J. (1992). *Seis estudios de psicología*. Madrid: Labor.

LEGISLACIÓN

1. Ministerio de Educación y Ciencia (2014). *Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo básico de la Educación Primaria*. (BOCM 175, de 25 de julio de 2014, pp. 10-89).
2. Ministerio de Educación y Ciencia (2014). *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*. (BOE 52, de 1 de marzo de 2014, pp. 19349-19429).

WEBGRAFÍA

12. Sánchez i Peris, Francesc Josep (2015). Gamificación. Education in the Knowledge Society, 16(2), pp. 13-15. Disponible en <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>
13. Roles de cooperativo Harry Potter. Recuperado de: <https://www.teacherspayteachers.com/Product/Roles-de-Cooperativo-Harry-Potter-4925986>

ANEXOS

ANEXO 1. Carné de biblioteca Hogwarts. Elaboración propia.

<p><i>Colegio Hogwarts de Magia y hechicería</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div>  </div> <p>NOMBRE: _____ CURSO: _____</p> <p style="text-align: center;"><i>Año 2019/2020</i></p>	<p><i>Colegio Hogwarts de Magia y hechicería</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div>  </div> <p>NOMBRE: _____ CURSO: _____</p> <p style="text-align: center;"><i>Año 2019/2020</i></p>
<p><i>Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div>  </div> <p>NOMBRE: _____ CURSO: _____</p> <p style="text-align: center;"><i>Año 2019/2020</i></p>	<p><i>Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería</i></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin-right: 20px;"></div>  </div> <p>NOMBRE: _____ CURSO: _____</p> <p style="text-align: center;"><i>Año 2019/2020</i></p>

ANEXO 2. *Tarjetas de identificación.* Fuente: Pinterest.

HOGWARTS STUDENT ID










NAME
BIRTH
GENDER
HEIGHT

EYES
HAIR
WAND

STUDENT SIGNATURE
X _____

HEAD OF HOUSE SIGNATURE
X _____

ANEXO 3. *Tabla de puntos*. Elaboración propia.

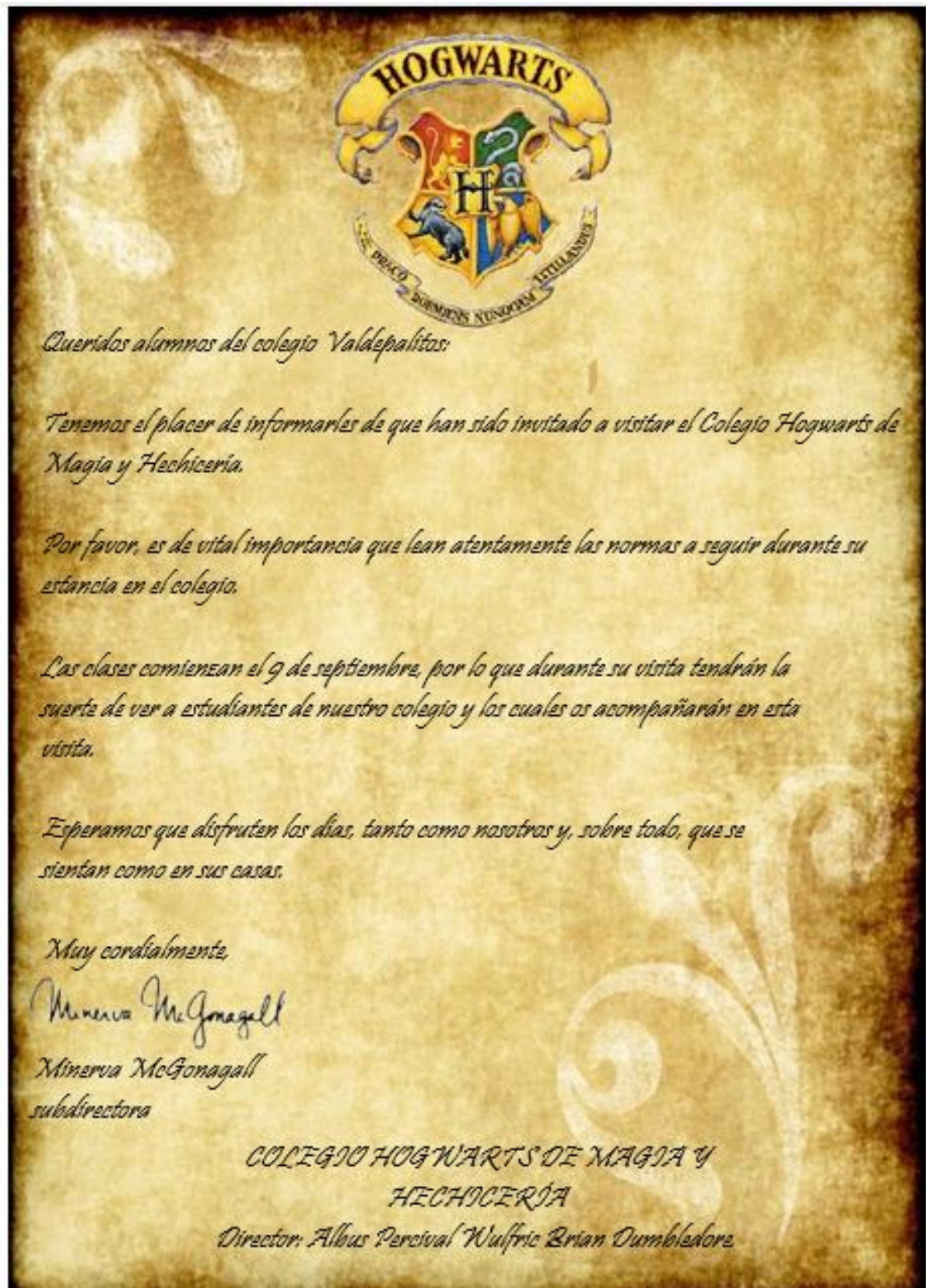
EL ALUMNO DA UNA RESPUESTA CORRECTA	1 PUNTO	
EL EQUIPO ESTÁ TRABAJANDO EN SILENCIO	1 PUNTO	
LA CLASE COMPLETA ESTÁ ATENDIENDO	5 PUNTOS	
LA CLASE COMPLETA ESTÁ TRABAJANDO	5 PUNTO	
UN EQUIPO GANA EL TALLER DE ESCRITURA	5 PUNTOS	
LA CLASE COMPLETA HACE LOS DEBERES	7 PUNTOS	
EL ALUMNO MEJORA EN CADA UNIDAD	10 PUNTOS	

ANEXO 4. *Ejemplos de cartas de privilegios.* Elaboración propia → aplicación *magic card maker*.



ANEXO 5. Carta de invitación al Colegio de Magia y Hechicería de Hogwarts.

Elaboración propia.



ANEXO 6. Normas a cumplir durante la experiencia. Elaboración propia.



ANEXOS POR UNIDAD:

ANEXO 7. Código QR 1 + texto. Elaboración propia.



PRIVET DRIVE

El número 4 de Privet Drive es el hogar de la familia Dursley, y de Harry Potter desde 1981 hasta 1998. La calle está compuesta por casas similares y tiene un aspecto muy pulcro. Es un lugar muy tranquilo y definitivamente sin ninguna magia.

El Número 4 de Privet Drive es una casa grande y cuadrada, con jardines trasero y delantero, como corresponde al estatus de tío Vernon con director de empresa.

Después de que los padres de Harry Potter fueran asesinados por Lord Voldemort en el valle de Godric el 31 de octubre de 1981, Albus Dumbledore organizó todo para que Harry se quedara a vivir en el Número 4 de Privet Drive, con sus familiares, los Dursley: tía Petunia, tío Vernon y primo Dudley.

ANEXO 8. Código QR 2 + texto. Elaboración propia.



ANDÉN 9³/₄, HOGWARTS EXPRESS

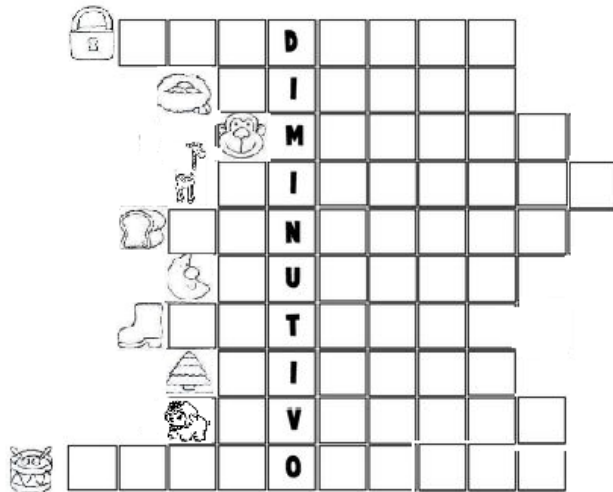
El andén nueve y tres cuartos es el andén del tren desde el cual los estudiantes suben al Expreso de Hogwarts, la máquina de vapor escarlata que lleva a los estudiantes hacia y desde Hogwarts. Se puede acceder caminando directamente a través de la barrera aparentemente sólida entre los andenes nueve y diez.

Para que alguien pueda ingresar al andén nueve y tres cuartos, debe caminar directamente en la caja de tickets de metal aparentemente sólida que divide los andenes nueve y diez. Hay un guarda parado justo afuera de la entrada, para regular las entradas y salidas del andén.

ANEXO 9. *Crucigrama de aumentativos y diminutivos.* Fuente: Pinterest.

Aumentativo **Diminutivo**

Escribe el diminutivo o el aumentativo de cada objeto



DIMINUTIVO: candado, nido, mono, jirafa, pan, luna, bota, pino, oveja, tambor



AUMENTATIVO: mano, uña, lámpara, cántaro, patín, lápiz, botón, piña, avión, gato

ANEXO 10. Código QR 3 + texto. Elaboración propia.

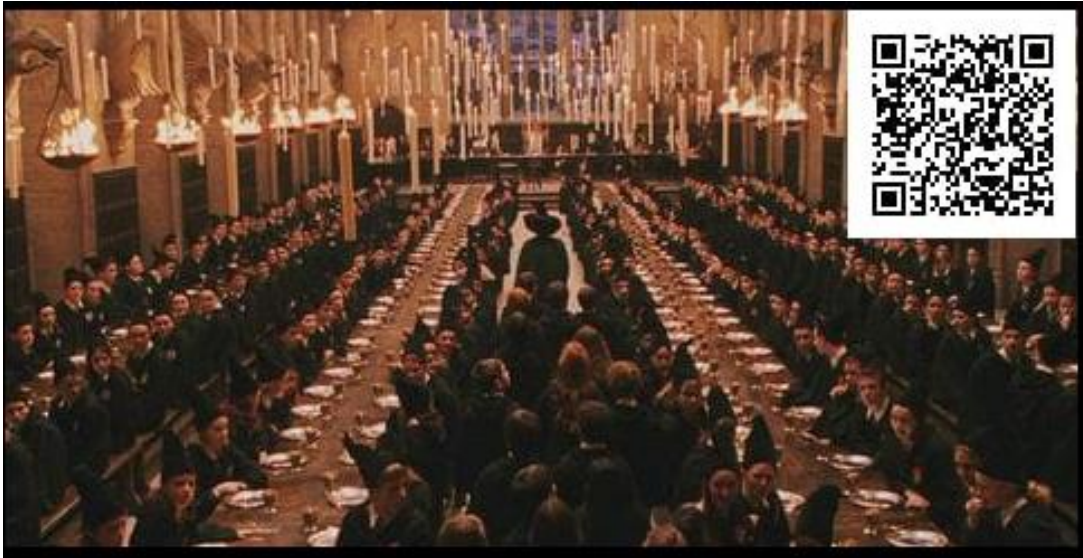


EL CALLEJÓN DIAGON

El callejón Diagon es un callejón mágico empedrado y un área de compras adoquinadas para el mundo mágico, donde los estudiantes de Hogwarts pueden comprar los suministros necesarios. Dentro del callejón hay una variedad de restaurantes, tiendas y otros lugares de interés. Todos los artículos en la lista de suministros del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería se pueden comprar en el callejón Diagon. El callejón está completamente oculto del mundo muggle que está justo fuera de sus límites.

Los escaparates de las tiendas son coloridos y brillantes. En ellas, se venden telescopios e instrumentos de plata extraños que Harry nunca había visto antes, las ventanas están apiladas con barriles de bazo de murciélago y ojos de anguila, las mesas se tambalean por los libros de hechizos, plumas y rollos de pergamino, botellas de pociones, mapas de la luna...

ANEXO 11. Código QR + texto. Elaboración propia.



EL GRAN COMEDOR

El Gran Comedor, o Gran Salón, es el lugar donde todos los alumnos del Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería se reúnen para comer. Es una sala enorme que con un hechizo consigue que su techo muestre el cielo que haya en el exterior en ese momento. Se divide en cinco mesas: cada casa tiene una, más la de los profesores.

También le adornan velas que levitan, y en Halloween estas se cambian por calabazas.

A su vez, El Gran Comedor es el lugar de reunión, donde los profesores dan las noticias, informan de las normas, las costumbres, las prohibiciones.

Para empezar, hay una Ceremonia en la que un viejo sombrero selecciona a cuál de las cuatro casas de Hogwarts irá cada estudiante.

Hay tres prohibiciones muy importantes: no se debe ir a los bosques del área del castillo, no se debe hacer magia en los recreos ni en los y el pasillo del lado derecho del tercer piso no debe utilizarse.

En cuanto a las costumbres y características propias de Hogwarts, destaca tanto el hecho de tener que dar el santo y seña a un retrato animado para poder entrar en las salas comunes como la movilidad de puertas y escaleras, que dificultan poder recordar dónde están las cosas.

ANEXO 12. *Juego de sinónimos y antónimos.* Fuente: Pinterest.

GUAPA	ABURRIDO	FUERTE	ALEGRE	BLANDA	ANTIPATICO
DIVERTIDO	DEVIL	TRISTE	DURA	SIMPATICO	GRANDE
PEQUEÑA	BAJA	CALIENTE	GORDO	VAGO	INFELIZ
ALTA	FRIO	DELGADO	TRABAJADOR	FELIZ	PROFUNDA
SUPERFICIAL	BORDE	LEJANA	LIMPIO	CARA	SANO
AMABLE	CERCANA	SUCIO	BARATA	ENFERMO	RAPIDA
LENTA	OPTIMISTA	HABIL	TONTO	GENEROSA	JOVEN
PESIMISTA	TORPE	LISTO	EGOISTA	VIEJO	LISA
ONDULADA	CLARO	INDISCRETA	CORTO	REALISTA	
OSCURO	DISCRETA	LARGO	IDEALISTA		TIMIDO

EXTROVERTIDO	TRANQUILA	SINCERO	ESTRECHO	POBRE	COBARDE
NERVIOSA	MENTIROSO	ANCHO	RICA	VALIENTE	
SOLITARIO				SOCIABLE	
		SOLITARIA		FEA	

ANEXO 13. *Juego del adjetivo*. Fuente: Pinterest

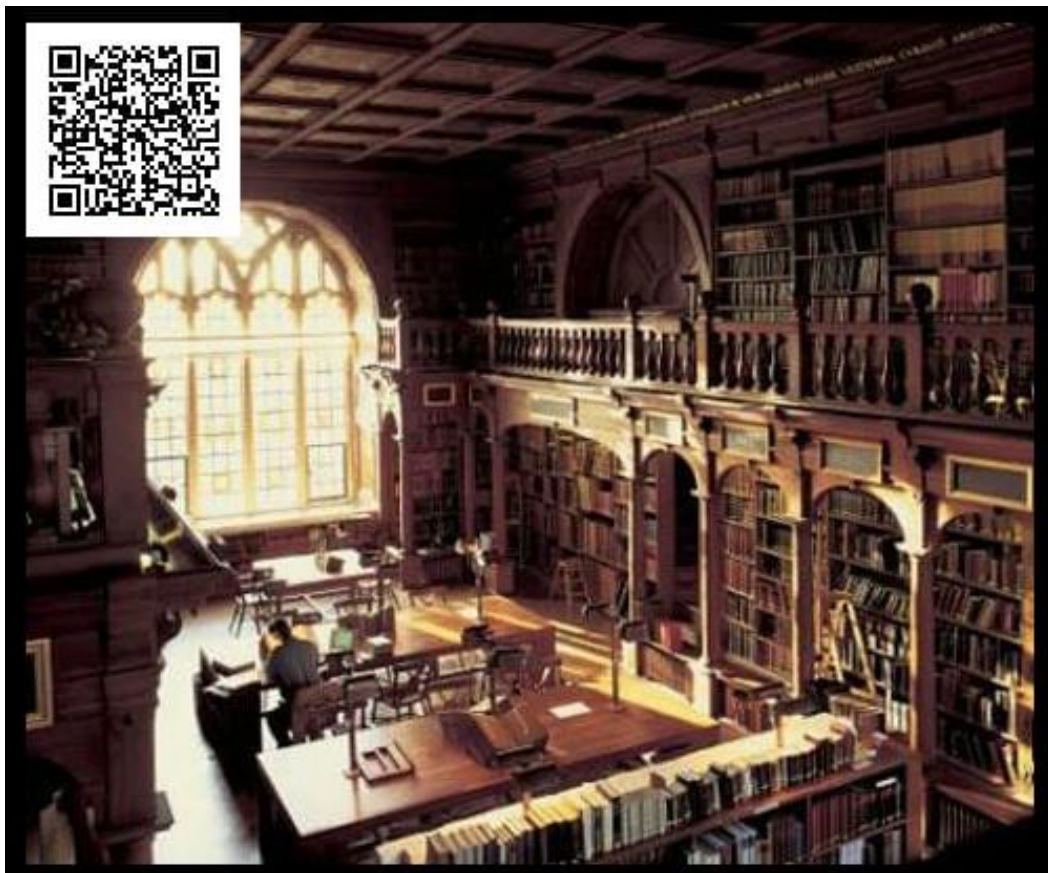
TABLERO:

 It was a very old shop. Name the Adjective 1.	 He had a wild beard. Name the Adjective 2.	 He wore round glasses. Name the Adjective 3.	 The boy had red hair. Name the Adjective 10.	 He had knobby knees. Name the Adjective 11.	 On his forehead was a peculiar scar. Name the Adjective 12.
 The watch was on his fat wrist. Name the Adjective 4.	 His name was written in green icing. Name the Adjective 5.	 There was a green flash of light. Name the Adjective 6.	 The kind woman smiled back. Name the Adjective 13.	 She had a stern face. Name the Adjective 14.	 He knocked on the massive door. Name the Adjective 15.
 The man had a silver beard. Name the Adjective 7.	 She wore her hair in a tight bun. Name the Adjective 8.	 She had brown hair. Name the Adjective 9.	 It's full of dangerous beasts. Name the Adjective 16.	 A tall witch stood at the door. Name the Adjective 17.	 The plump woman shook her head. Name the Adjective 18.
 He had a clever face. Name the Adjective 19.	 Harry noticed the long fingers. Name the Adjective 20.	 The rickety cart seemed to know the way. Name the Adjective 21.	 The white king took off his crown. Name the Adjective 28.	 The sleek broomstick was expensive. Name the Adjective 29.	 He breathed in a funny smell. Name the Adjective 30.
 They reached the picture of the fat lady. Name the Adjective 22.	 It was taught by an old ghost. Name the Adjective 23.	 The tiny wizard stood on the books. Name the Adjective 24.	 You're a great wizard. Name the Adjective 31.	 The hooded figure raised its head. Name the Adjective 32.	 They marched across the dark grounds. Name the Adjective 33.
 In the corner stood a massive bed. Name the Adjective 25.	 He held the collar of his enormous dog. Name the Adjective 26.	 A disgusting smell filled their noses. Name the Adjective 27.	 They slipped down the spiral staircase. Name the Adjective 34.	 She has green eyes...like mine. Name the Adjective 35.	 It was a magnificent mirror. Name the Adjective 36.

CASILLAS ESPECIALES (se colocarán a lo largo del tablero, donde el alumno decida)

 Dining room START	 Hogwarts! End	 The spiders chase you! Move Back 1 space.
 Nagini is near. Move back 3 spaces.	 Malfoy tricks you. Lose a Turn	 Voldemort attacks you! Go back to START!
 Hagrid finds you. Move ahead 1 space.	 Dobby helps you out. Move ahead 3 spaces.	 Hedwig finds a path. ROLL AGAIN!

ANEXO 14. Código QR 5 + texto. Elaboración propia.



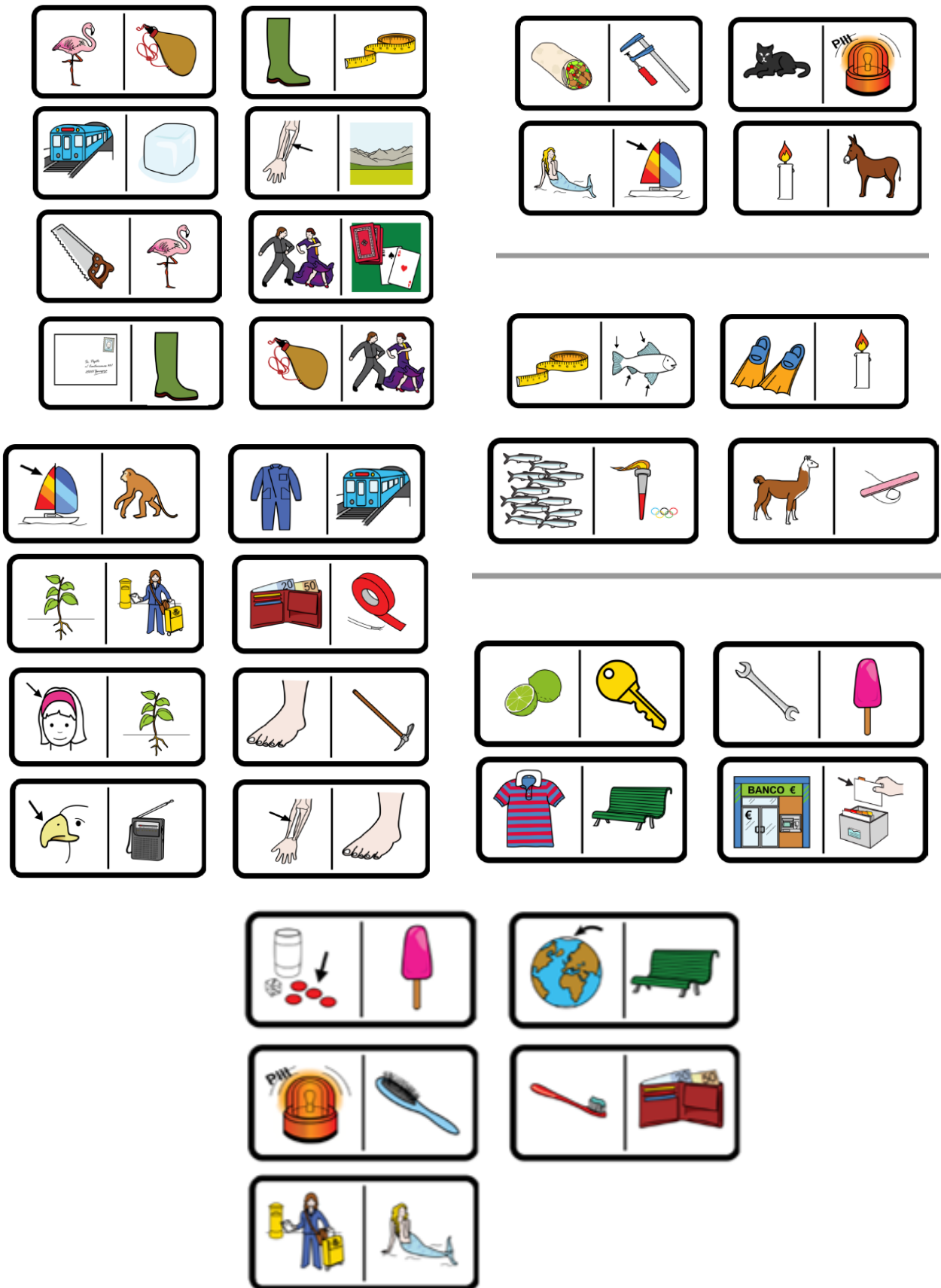
LA BIBLIOTECA DE HOGWARTS

La Biblioteca de Hogwarts está ubicada en el cuarto piso del Castillo de Hogwarts y contiene decenas de miles de libros en cientos de estanterías.

Dirigida por Irma Pince, la biblioteca es donde los estudiantes pueden ir a buscar libros y usarlos como apoyo en sus estudios (o en disfrute personal). La biblioteca cierra a las 20:00 horas.

Los libros de la biblioteca tienen una gran cantidad de hechizos para protegerlos, previniendo que los estudiantes los dañen, rasguen o roben. Hermione Granger arrancó una hoja de un libro de criaturas mágicas, sin ser hechizada por el libro. No se sabe cómo lo hizo. Harry Potter también rompió la seguridad de la biblioteca en su primer año, cuando entró a la Sección Prohibida gracias a su capa de invisibilidad.

ANEXO 15. *Dominó palabras polisémicas.* Fuente: Pinterest.



ANEXO 16. Código QR + texto. Elaboración propia.



EL BOSQUE PROHIBIDO

Al oeste del Catillo de Hogwarts hay un bosque grande y oscuro. Este bosque está estrictamente fuera de los límites de los estudiantes de Hogwarts, excepto en la clase de Cuidado de Criaturas Mágicas o detenciones. Fred y George Weasley han estado mucho tiempo intentando entrar en él, naturalmente. El bosque prohibido a veces se llama El Bosque Prohibido, pero más a menudo se le conoce simplemente como "el bosque". El bosque es espeso con los árboles se mencionan hayas, robles, pinos, sicómoros y tejos, así como maleza y espinas, pero hay caminos, arroyos y claros. Fuera del camino es casi intransitable, aunque personas se han movido a través de él y criaturas tan grandes como las Acromántulas y un Ford Anglia pasan por ahí.

ANEXO 17. Código QR nº 7 + texto. Elaboración propia.



EL ARMARIO DE LOS RECUERDOS

El Armario de los Recuerdos o también llamado El Pensadero es un objeto mágico que sirve para revisar recuerdos, o en ciertos casos para despejar la mente. Se encuentra en el despacho del director (Albus Dumbledore) Se parece a una pileta poco profunda de piedra decorada con runas y símbolos. Su interior está lleno de una sustancia de aspecto fluido/gaseoso tipo vaporoso, que almacena los recuerdos de las personas que los han introducido en él. Los recuerdos se visualizan como si formaras parte del mismo como espectador.

ANEXO 18. Código QR + texto. Elaboración propia.



EL CAMPO DE QUIDDITCH

El campo de Quidditch de Hogwarts se encuentra en el Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería en las afueras del castillo. Se usa para que los equipos de Quidditch practiquen y jueguen partidos entre las casas para competir por la Copa de la Casa. También se usó para el Torneo de los Tres Magos.

La estructura es de madera, cuando no hay torneos se mantiene desnuda y se puede ver su estructura, al haber torneos las gradas están decoradas con dibujos de las Casas participantes, tiene los tres aros en cada extremo. Durante la Batalla de Hogwarts fue atacada por los mostifagos, y el estadio de Quidditch quedó reducido a cenizas.

ANEXO 19. Código QR + texto. Elaboración propia.





LA CÁMARA DE LOS SECRETOS

La cámara de los secretos es un hogar de un monstruo, antiguo Basilisco, que, según la leyenda, estaba destinado a limpiar el área de los estudiantes “muggles”.

Se encuentra bajo las mazmorras del Colegio Hogwarts y es muy difícil de abrir. La Cámara está flanqueada por altos pilares que se entrelazaban con madera tallada, y la estatua de Slytherin está en el extremo más alejado. El basilisco reside dentro de la boca de la Estatua de Slytherin, que simboliza la capacidad de Slytherin para hablar Pársel.

Solo la persona elegida es capaz de abrir la Cámara de los Secretos haciendo uso de la lengua Pársel.

ANEXO 20. *Sopa de letras de familia de palabras.* Fuente: Pinterest

FAMILIA DE PALABRAS

o	d	t	p	x	a	e	n	w	o	r	e	n	i	d	r	a	j	f	q
j	h	l	k	a	p	i	o	r	c	p	l	t	o	q	t	e	a	s	i
g	z	m	k	r	e	h	r	f	d	n	b	r	n	v	r	q	l	f	e
a	b	p	j	e	s	o	z	e	n	y	e	t	s	a	g	o	h	s	u
t	j	i	l	n	c	h	r	n	t	l	a	o	o	i	r	b	q	e	r
x	c	y	a	i	a	u	a	e	a	u	l	f	d	r	q	o	b	k	c
e	s	h	t	d	d	g	t	s	u	z	r	j	a	e	l	c	l	r	q
r	a	a	u	r	o	f	s	o	k	q	b	f	c	n	s	h	y	o	r
l	l	c	r	a	r	m	i	c	d	a	s	x	o	i	a	f	p	l	c
j	i	o	f	j	o	x	r	o	z	a	f	e	b	d	l	l	g	o	b
h	n	l	l	t	y	c	o	f	s	u	l	t	p	r	a	h	c	c	b
i	a	o	o	l	q	n	l	v	o	o	x	a	a	a	r	d	o	i	r
o	z	r	r	s	f	k	f	l	b	c	r	d	s	j	p	t	r	r	w
d	j	i	e	g	p	a	l	d	a	m	a	u	k	v	c	o	e	t	f
i	h	d	r	x	n	i	y	l	q	n	h	b	l	d	r	d	t	n	l
r	l	o	o	j	d	m	e	t	a	v	f	u	d	a	g	a	u	y	o
o	a	z	r	a	x	n	p	c	e	f	k	v	l	n	c	c	r	m	r
l	q	v	c	j	t	y	o	l	a	r	o	l	f	w	h	s	f	l	e
f	z	o	f	u	b	b	c	o	l	o	r	e	a	r	u	e	g	w	c
l	b	s	r	c	o	d	e	n	j	u	d	m	h	b	s	p	c	w	e
a	e	a	z	l	t	k	x	j	y	c	a	l	i	e	n	t	e	e	r

Pescador

Jardín

Fruta

Sal


Flor

Color

Boca

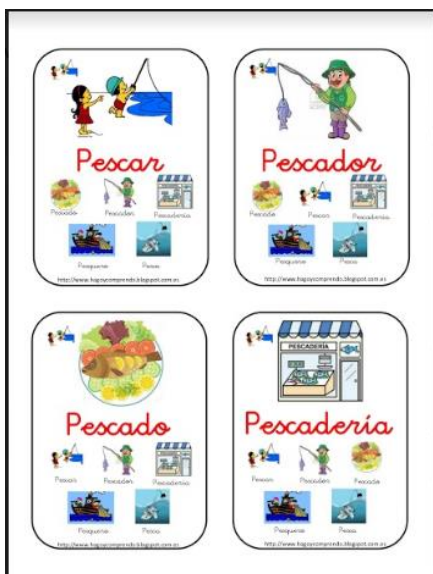
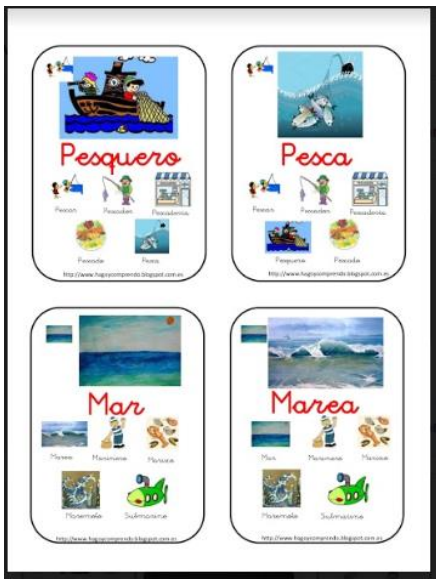
Color

Localiza en la sopa de letras las palabras derivadas de cada apartado y escríbelas en donde correspondan



Mtra. Jesús González Molina
gonzalez_molina79@gmail.com

ANEXO 21. *Juego de las familias de palabras.* Fuente: Pinterest.



Salado
Salado, Salerosa, Salado, Sal, Saleroso

Salerosa
Salerosa, Salerosa, Salerosa, Salerosa, Salerosa, Salerosa

Sol
Sol, Sol, Sol, Sol, Sol, Sol

Soleado
Soleado, Soleado, Soleado, Soleado, Soleado, Soleado

Panera
Panera, Empanadilla, Pan, Panecillo, Panecillo, Panecillo

Panecillo
Panecillo, Empanadilla, Pan, Panecillo, Panecillo, Panecillo

Flor
Florero, Florero, Florero, Florero, Florero, Florero

Florero
Florero, Florero, Florero, Florero, Florero, Florero

Sal
Sal, Sal, Sal, Sal, Sal, Sal

Salero
Salero, Salero, Salero, Salero, Salero, Salero

Salina
Salina, Salina, Salina, Salina, Salina, Salina

Salar
Salar, Salar, Salar, Salar, Salar, Salar

Solar
Solar, Solar, Solar, Solar, Solar, Solar

Parasol
Parasol, Parasol, Parasol, Parasol, Parasol, Parasol

Girasol
Girasol, Girasol, Girasol, Girasol, Girasol, Girasol

Insolación
Insolación, Insolación, Insolación, Insolación, Insolación, Insolación

Zapatazo
Zapatazo, Zapatazo, Zapatazo, Zapatazo, Zapatazo, Zapatazo

Zapatón
Zapatón, Zapatón, Zapatón, Zapatón, Zapatón, Zapatón

Familias Léxicas
Familia de Palabras: FLORECER, FLORES, FLORETA, FLORETA, FLORETA, FLORETA

REGLAS DEL JUEGO:
Nuestro juego agrupa 3 familias de palabras con una sola sílaba.
• Representa el nombre de cada palabra. Las cartas deberán ser iguales, ordenadas alfabéticamente al inicio en el sentido de la mano de juego.
• Para marcar las cartas de cada familia al jugar, que represente como antes a cualquier otro jugador. Si alguien comienza jugando al mismo o a otro jugador, el jugador que está a su derecha deberá jugar una carta más allá del jugador. Quien marque la carta al iniciar el juego que no sea la primera del juego del mundo.
• Ganar el juego quien marque antes las 6 cartas correspondientes a una misma familia de palabras.

ANEXO 22. *Cuadro Las Meninas de Velázquez.*



ANEXO 23. *Juego de formar oraciones.* Fuente: Pinterest.

Lacasademitífaestálejos		7
Hoynollueve		3
Elsábadomevoyalcine		6
Mañananohaycolegio		4

Semeharotolamochila		6
Ayerfuimosdeexcursión		4
Hoynotenemosdeberes		4
Mipadresehaidodeviaje		7
Elpatiodelcolegioestállenodecharcos		8

Hoycomemosarroz		3
Enelpatiohemosjugadoapillar		7
Misprimosduermenhoyenmicasa		7

ANEXO 24. *Invitación de cumpleaños*. Fuente: Pinterest.



ANEXO 25. *Palabras en inglés*. Fuente: página oficial British Council.



ANEXO 26. *Diploma final*. Elaboración propia.



El Colegio *Valdepalitos* por recomendación de la Escuela Hogwarts otorga a:
.....
el presente

DIPLOMA

Por su esfuerzo, su dedicación y por haber superado con éxito todas las actividades propuestas (en relación con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura).

21 de Junio de 2020

Cornelius Fudge
CORNELIUS OSWAD FUDGE
Ministro de Magia



Albus Dumbledore
ALBUS PERCIVAL WULFRIC BRIAN DUMBLEDORE
Director de Hogwarts

ANEXO 27. *Folios para hacer los talleres de escritura creativa.* Fuente: Pinterest.

