

SUPER LETRAS

Proyectos de lengua y literatura





¿Por qué una enseñanza basada en el trabajo por proyectos?

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

Además, los proyectos parten de una situación inicial o reto realista, que conecta con los intereses de los alumnos y las habilidades que utilizan o podrán utilizar en su día a día como ciudadanos. Por ello, la **metodología basada en el trabajo por proyectos fomenta el desarrollo de las competencias básicas**, ya que los alumnos deben analizar y resolver una situación a través de la aplicación de los conocimientos y las estrategias que han aprendido.

De esta forma conseguimos un aprendizaje auténtico.



Proyectos y productos finales - 3.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
Bestias fantásticas	A partir del reto de crear un bestiario fantástico, los alumnos aprenderán a describir una bestia fantástica inventada.	Bestiario fantástico.
Cuando acaba el año	A partir del reto de grabar un reportaje sobre la fiesta de fin de año, los alumnos aprenderán a crear una celebración propia, basada en tradiciones de distintos países.	Reportaje sobre el fin de año.
Mi misteriosa familia	A partir de la lectura del libro <i>Los verdaderos secretos de mi misteriosa familia</i> , de Sofía Rhei, los alumnos se acercarán al género poético y celebrarán una fiesta de la poesía.	Fiesta de la poesía.
Recetas absurdas	A partir del reto de elaborar un recetario absurdo, los alumnos aprenderán a escribir su receta absurda y se adentrarán en la literatura de Edward Lear.	Recetario absurdo.
¡Arriba el telón!	A partir del problema planteado, los alumnos deberán investigar sobre el teatro y plantear soluciones, como la creación de una compañía teatral.	Compañía teatral.

Proyectos y productos finales - 3.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
La ingeniosa Mardi Mark	A partir de la lectura del libro <i>Mardi Mak llega al Polo Sur</i> (o casi), de Courtney Lynch, los alumnos conocerán Australia y crearán una guía de viajes literaria sobre el libro.	Guía de viajes literaria.
Pintura en acción	A partir del reto de crear una exposición de arte sobre la obra de Jackson Pollock, los alumnos realizarán un mural con su técnica y una exposición sobre el autor.	Exposición de arte.
Por un patio mejor	A partir del problema planteado, los alumnos deberán investigar sobre su recreo y plantear soluciones, como crear una comisión de patio.	Defensa de la comisión de patio.
Operación Petunia	A partir de la lectura del libro <i>Operación Petunia</i> , de Zita Dazzi, los alumnos conectarán con los personajes y participarán en un almuerzo literario.	Almuerzo literario.

Proyectos y productos finales - 4.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
Mundos fantásticos	A partir del reto de crear un atlas de lugares fantásticos, los alumnos aprenderán a describir un lugar fantástico inventado.	Atlas de lugares fantásticos.
Hogar, verde hogar	A partir del problema planteado, los alumnos deberán investigar para plantear propuestas para hacer su hogar más sostenible.	Defensa con un póster.
Pequeña presidenta	A partir de la lectura del libro <i>Pequeña presidenta</i> , de Toni Gallagher, los alumnos aprenderán a recomendar un libro y se convertirán en <i>booktubers</i> .	Vídeo Reseña literaria.
Secretos, cuentos y leyendas	A partir del reto de crear un audiocuento, los alumnos conocerán diversos aspectos de la literatura nórdica y cómo narrar historias.	Audiocuento.
3,2,1... ¡Acción!	A partir del reto de crear un cortometraje, los alumnos se adentrarán en el mundo del cine y aprenderán a escribir diálogos.	Cortometraje.

Proyectos y productos finales - 4.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
Compañía de inventos asombrosos	A partir de la lectura del libro <i>Compañía de inventos asombrosos</i> , de Dave Leys, los alumnos crearán su propio evento de actividades sobre el libro.	Feria del libro.
Viñetas y bocadillos	A partir del reto de crear un cómic, los alumnos aprenderán a guionizar y a dibujar las viñetas y bocadillos.	Cómic.
Queridos abuelos	A partir del problema planteado, los alumnos plantean soluciones ofreciendo actividades a la gente mayor.	Tarde de actividades.
Los Pennypacker se van de vacaciones	A partir de la lectura del libro <i>Los Pennypacker se van de vacaciones</i> , de Lisa Doan, los alumnos escriben una breve historia alternativa de uno de los personajes.	Breves historias no contadas de los personajes.

Proyectos y productos finales - 5.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
La Tierra 2200	Desarrollo de la relación entre pasado-presente-futuro.	Cápsula del tiempo.
Zoom	Educación de la mirada a través de la fotografía.	Exposición fotográfica.
Los estrafalarios desayunos del mundo (proyecto basado en un libro)	Libro de poemas protagonizados por extravagantes y divertidos personajes.	<i>Playlist</i> poético.
Cosiendo alternativas	Moda ética, reciclada y circular a través del ciclo de vida de un producto.	Blog de moda ética.
ConCIÉNCIate	Importancia de la ciencia y la tecnología en el mundo actual... Vocaciones científicas.	<i>Timeline</i> científico.

Proyectos y productos finales - 5.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
Un misterio cinco estrellas (proyecto basado en un libro)	Seis niños a punto de descubrir un misterio apasionante...	Infografía literaria.
<i>Lettermons</i> y otras criaturas invisibles	Criaturas fantásticas y su posible adaptación a diversos medios.	Póster sobre la evolución de los <i>lettermons</i> a diversos medios.
<i>Supernews</i>	Validación de fuentes de información. Seguridad e intimidad en Internet.	Podcast informativo.
Novela gráfica (proyecto basado en libro)	Fusión de ilustración y narrativa...	Adaptación teatral de una escena de la novela.

Proyectos y productos finales - 6.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
Game Over	A partir del reto de crear el <i>game design</i> de un videojuego, los alumnos investigarán sobre los principales elementos de un videojuego.	<i>Game design</i> de un videojuego.
Frankenstein 3.0	A partir del reto de organizar una velada terrorífica, los alumnos profundizarán en las características de los relatos de terror y escribirán uno para ser dramatizado.	Velada terrorífica.
La canción subterránea	A partir de la lectura de la novela <i>La canción subterránea</i> , de Andrea Pérez, los alumnos crearán frascos literarios que recojan las esencias del libro.	Frascos literarios.
Manzanas verdes	A partir de un problema, los alumnos crearán una maqueta de un diseño paisajístico que proponga una mejora de las condiciones de vida de su municipio.	Maqueta de diseño paisajístico.
Para gustos...¡Colores!	A partir del reto de crear una campaña publicitaria para un producto, los alumnos profundizarán en la psicología del color desde el punto de vista cultural.	Anuncio publicitario sobre un producto.

Proyectos y productos finales - 6.º Primaria

Proyecto	Descripción	Producto final
El equipo Noh	A partir de la lectura de la novela <i>El equipo Noh</i> , de Rebeca Álvarez, los alumnos crearán un juego de mesa basado en esta trepidante aventura.	Juego de mesa <i>El equipo Noh</i> .
Versión original	A partir de un problema, los alumnos doblarán un cortometraje y reflexionarán sobre las diferentes interpretaciones que admite una misma historia.	Doblaje de un corto.
Batalla de palabras	A partir del reto de participar en un torneo de debate escolar, los alumnos investigarán y adquirirán herramientas para defender sus opiniones.	Torneo de debate escolar.
El león de Marte	A partir de la lectura de la novela <i>El león de Marte</i> , de Jennifer Holm, los alumnos crearán una precuela del libro en formato <i>draw my life</i> .	<i>Draw my life</i> literario.

