

LENGUA CASTELLANA

Educación Primaria



innovación
aprender a aprender

metacognición

equidad

familias

ODS trabajo cooperativo

sostenibilidad

material
recursos

experimentación

valores

aprendizaje

creatividad

compromiso

diversidad

docentes

ciclicidad

personalización retos

inclusión

transversalidad

gamificación

comunidad

accesibilidad

metacognición contextualización proyectos

competencial digitalización

Educación Primaria

Un proyecto que promueve el **pensamiento** y el **espíritu crítico** a partir de la comprensión de la información para que los alumnos y las alumnas sean **personas comprometidas** y resilientes.

Presentamos una propuesta **integral** y **personalizable** para que puedas escoger la opción más adecuada y garantizar, así, la **equidad** del alumnado.

Las **situaciones de aprendizaje** se basan en **contextos reales** cercanos al alumnado porque así transmiten la idea de que la lengua es útil y que ayuda a resolver y a comprender situaciones de la vida cotidiana.

A partir de **actividades competenciales**, el alumnado convierte la información en conocimiento.

Apostamos por una **educación inclusiva** que responde a la diversidad de necesidades del alumnado y facilita recursos que permiten diferentes formas de utilización y acercamiento de la información digital y audiovisual.

Los nuevos programas de Lengua castellana **ARGUMENTA** y **RETO** contienen **material de aula** que refuerza la construcción del aprendizaje.

Las **guías de aula** y los **recursos**, que ofrecemos al profesorado en la web www.barcanova.cat, completan los programas para que el aprendizaje sea un éxito.



Todos los programas incluyen el nuevo proyecto digital Edudynamic.



Material
para el alumnado

1.º y 2.º de PRIMARIA

Programa **Argumenta**



3.º - 6.º de PRIMARIA

Programa **Argumenta**
Programa **Reto**



 Parlemdeducació

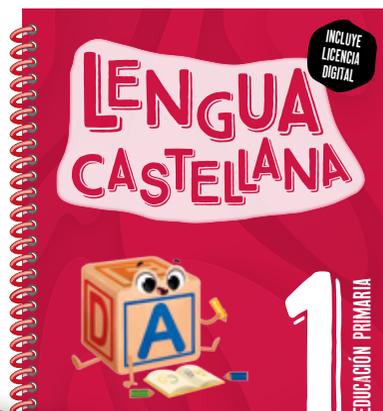
Entra en parlemdeducacio.cat
para ver los materiales.



Programa Argumenta

El programa tiene en cuenta el paso de la Educación Infantil a la Educación Primaria con unos materiales y un proyecto digital adaptados a los primeros cursos de esta etapa.

INCLUYE
LICENCIA
DIGITAL



Letra manuscrita ISBN 978-84-489-5634-9

Letra de imprenta ISBN 978-84-489-5635-6



ISBN 978-84-489-5643-1

Disponible
en letra manuscrita
y en letra
de imprenta

Cuaderno 1 ISBN 978-84-489-5636-3

Cuaderno 2 ISBN 978-84-489-5637-0

Cuaderno 3 ISBN 978-84-489-5638-7



Cuaderno 4 ISBN 978-84-489-5644-8

Cuaderno 5 ISBN 978-84-489-5645-5

Cuaderno 6 ISBN 978-84-489-5646-2





El programa **ARGUMENTA** en los cursos de 1.º y 2.º de Primaria.

Los niños y las niñas que llegan a **1.º** están acostumbrados a trabajar a partir de propuestas y de actividades sencillas, normalmente en una sola página que suele contener una sola propuesta de actividad.

Así pues, pondremos especial atención en esta transición de Educación Infantil a Primaria.

Se parte de **situaciones cercanas a los niños y niñas**, y se propone un diálogo en clase. A partir de aquí se plantean unas actividades con enunciados cortos y con letra de palo, en el 1.º trimestre.

¡EMPEZAMOS!

¿SE PARECE A TU CLASE?

EMPEZAMOS 9

YO SOY...

COMUNICACIÓN ORAL

1. ESCRIBE O RODEA:

ME LLAMO _____

TENGO 5 / 6 AÑOS.

MI ESCUELA SE LLAMA _____

2. PRESENTATE A TUS COMPAÑEROS.

EMPEZAMOS 10

LAS VOCALES

EXPRESIÓN ESCRITA

3. PINTA LAS VOCALES:

M L I D A

J O B C H

P F E G U

4. ESCRIBE TU APELLIDO:

• ¿TU APELLIDO EMPIEZA POR VOCAL?

SÍ NO

EMPEZAMOS 11

EXPRESIÓN ESCRITA

¿CÓMO SE JUEGA AL COCHERITO LERÉ?

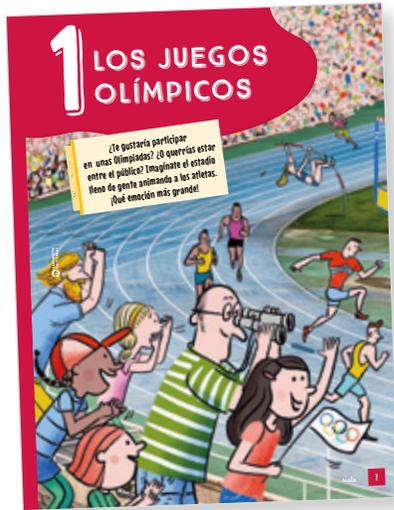
2. OBSERVA Y NUMERA:

3. ESCRIBE Y SEÑALA LO QUE NECESITES:

EMPEZAMOS 12

El primer trimestre de 1.º está dividido en tres bloques: **Empezamos, Seguimos, Avanzamos**, que tiene como objetivo enlazar la Educación Infantil con la Primaria de forma progresiva.

Tanto en el 2.º y 3.º trimestre del libro de 1.º como en los tres trimestres del libro de 2.º se ofrecen tres unidades, en cada caso, que tienen los siguientes apartados:



Página inicial que presenta un tema cercano a los niños y niñas y propone unas preguntas para fomentar el **diálogo**.

Todas las grabaciones de las lecturas están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.

Indicación del saber que se está trabajando



Las locuciones necesarias para hacer la actividad están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.



Actividad que sirve para hablar sobre uno de los 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) de las Naciones Unidas.

COMUNICACIÓN ORAL

3. Escucha estas intervenciones sobre los Juegos Olímpicos:

• ¿En qué orden han intervenido las personas que han hablado?

4. ¿Quién está nervioso porque va a competir? ¿Y quién está triste?

5. ¿Dónde se encuentra cada persona? Relación:

CHICO •	• Pista de atletismo
SEÑOR •	• Piscina
CHICA •	• Gimnasio

6. Explica una situación en que tú hayas estado nervioso o nerviosa:

7. Coméntale en clase si las niñas y los niños practican los mismos deportes.

Los **saberes** están organizados en diferentes apartados:

- Las lenguas y sus hablantes
- Comunicación oral
- Comprensión lectora
- Expresión escrita
- Educación literaria
- Los saberes Alfabetización informacional y Reflexión sobre la lengua se trabajan de forma transversal.

La parte funcional de la lengua (**ORT** ortografía, **LÉX** léxico y **GRAM** gramática) se trabaja integrada a lo largo de la unidad.

EXPRESIÓN ESCRITA

8. Ordena estas palabras para formar oraciones:

atletismo un deporte El es importante.

olímpica cinco bandera. La tiene anillos.

9. Escribe una oración para cada imagen:

10. Observa cada pareja de imágenes y escribe la palabra compuesta que representan:

P A S A T I E M P O S



Actividades digitales para trabajar en el aula con la pizarra digital interactiva (PDI) y que están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.

12. Ayuda a Mara a solucionar su problema. Relaciona cada dios griego con su imagen:

DEMETER Era la diosa de los frutos, las plantas y los cosecheros.

ZEUS Era el padre de todos los dioses y dominaba los truenos, la lluvia y los rayos.

ARES Hijo de Júpiter y Zeus, era el dios de la guerra.

13. Copia las palabras de la actividad anterior que tengan CH, LL o RR:

14. Elige dos de los dioses y escribe una oración sobre cada uno de ellos. Inspírate en su descripción y dibujo:

15. Inventa un nombre compuesto para estos dioses:

LAS LENGUAS Y SUS HABLANTES

16. El alfabeto de la antigua Grecia era distinto del nuestro, aunque algunas letras se parecen. Fíjate:

A α	B β	Γ γ	Δ δ	E ε
A a	B b	G g	D d	E e
Z ζ	H η	Θ θ	I ι	K κ
Z z	I i	C c	I i	K k
Λ λ	M μ	N ν	Ξ ξ	O ο
L l	M m	N n	X x	O o
Π π	P ρ	Σ σ	Τ τ	Υ υ
P p	R r	S s	T t	U u
Φ φ	X χ	Ψ ψ	Ω ω	
F f	J j	P s	O o	

17. Completa el abecedario:

R - - - - - E - F - - - - - J - K - L - - - - -
 - P - Q - R - - - - - V - W - - - - -

18. Describe esta palabra con la ayuda del alfabeto griego:

ΟΛΥΜΠΙΑΔΑΣ

19. Escribe tu nombre utilizando las letras del alfabeto griego. Puedes hacerlo en mayúscula o en minúscula:

ME PONGO A PRUEBA

1. Dictado:

- Las atletas corrieron por la gran pista.
- La ganadora lleva una corona de olivo.
- La antorcha está en el estadio olímpico.
- Los antiguos griegos adoraban a muchos dioses.

Busca en el dictado palabras con los grupos de letras **CH**, **RR** o **LL**. Clasifícalas y escribe otras palabras que tengan esos grupos de letras:

CH **RR** **LL**

2. Completa el abecedario:

A	B	C				G	H	I	J	M	N
O	P					U	V	W			

3. Ordena los siguientes grupos de palabras para formar oraciones y escríbelas:

antorcha La mundo, visita el par
 Olimpo. Mara el visita monte

ME PONGO A PRUEBA

4. Observa esta imagen de una terraza griega y escribe un texto de tres oraciones que la describa:

5. ¿Cómo lo haces? Márcalo con una X:

Soy capaz de describir un lugar.				
Identifico los grupos de letras CH, LL y RR.				
Soy capaz de escribir palabras compuestas.				
Sé escribir oraciones.				
Conozco las letras del abecedario.				



Proponemos actividades para que se evalúen por competencias.



Este icono indicará las actividades en las que será necesario llevar a cabo alguna acción en la red: búsqueda de información, acceso a recursos, etc.

Me pongo a prueba

Al final de cada unidad hay este apartado para evaluar si se han asimilado los contenidos trabajados. La última actividad de este apartado es de **metacognición**, para reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.

Se incluye el trabajo de la **cultura del pensamiento** aplicada a las lenguas, a través de una actividad específica en la que se pone en práctica una **rutina o destreza de pensamiento**.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

¿A QUÉ JUGABAN NUESTROS ABUELOS Y ABUELAS?

¿Te has preguntado alguna vez a qué jugaban tus padres cuando eran pequeños? ¿Y tus abuelos?

- Formad grupos de cuatro. Apuntad vuestros nombres y decidid un nombre para el grupo. El nombre tiene que estar relacionado con los juegos. Por ejemplo, Los escondites.
- Enseñad estas imágenes en casa y hacéd las siguientes preguntas:
 - ¿Cómo se llama el juego o juguete?
 - ¿Jugabas a esos juegos o con esos juguetes?
 - ¿Dónde jugabas?
 - ¿Cómo se jugaba?

Apuntad otros juegos que os digan vuestros familiares.

Trabajo cooperativo

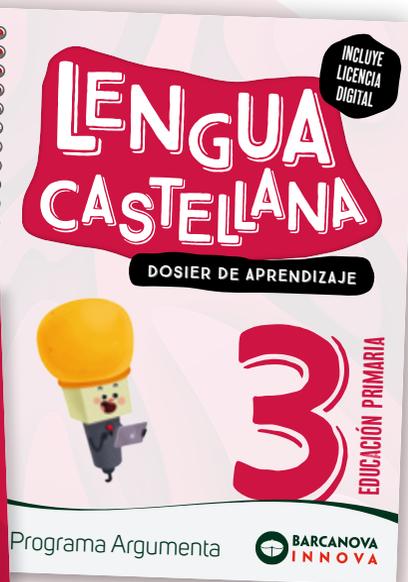
Al final de cada trimestre se propone un trabajo cooperativo: una actividad grupal en la que el equipo debe resolver la propuesta que se le plantea.

Ofrecemos una doble propuesta de formato. Elige la opción que se adecúe mejor a tu realidad y que te sea más cómoda.

Elige tu opción



PROGRAMA
ARGUMENTA



Programa que presenta los **contenidos** en el volumen de **Conocimientos** y las **actividades** correspondientes en el **Dosier de aprendizaje**.

PROGRAMA
RETO



Programa que presenta los **contenidos sintetizados** y las **actividades** correspondientes en **un mismo volumen** fungible tipo cuaderno.

Programa Argumenta

Presenta los **contenidos en dos volúmenes separados**: el volumen **Conocimientos**, que incluye las lecturas y el contenido teórico, y el volumen **Dosier de aprendizaje**, que incluye actividades que se pueden realizar en las páginas del mismo dossier.



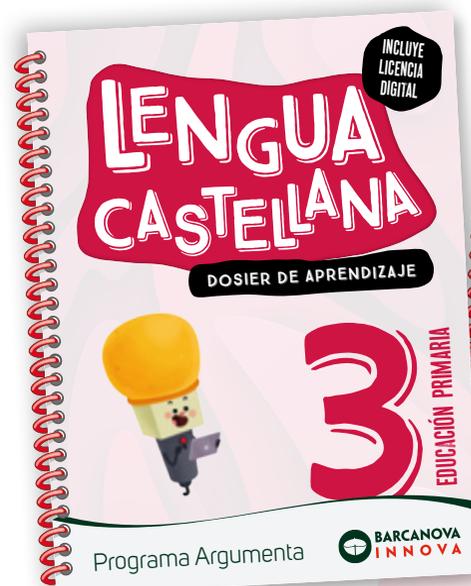
ISBN 978-84-489-5651-6



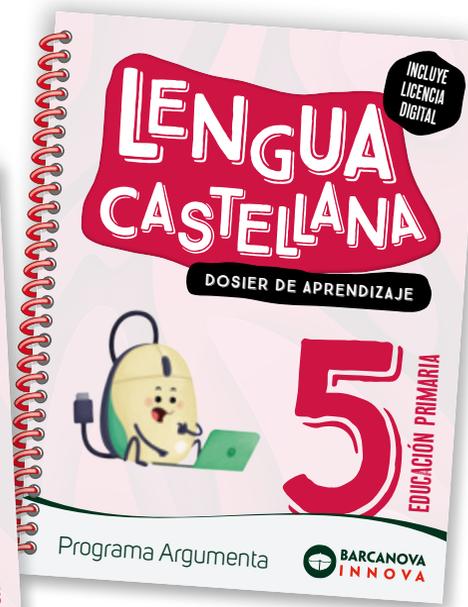
ISBN 978-84-489-5661-5

Conocimientos

Lecturas y contenido teórico.



ISBN 978-84-489-5652-3



ISBN 978-84-489-5662-2

Dosier de aprendizaje

Propuesta de actividades para poner en práctica lo que se ha trabajado en el volumen Conocimientos.

Los programas ARGUMENTA de 4.º y 6.º de Primaria serán NOVEDAD en el curso 23-24.

Programa Argumenta Conocimientos

Estos son los apartados que contiene cada una de las 9 unidades didácticas.



Los **saberes** están organizados en diferentes apartados:

- Las lenguas y sus hablantes
- Comunicación oral
- Comprensión lectora
- Expresión escrita
- Educación literaria
- Los saberes Alfabetización informacional y Reflexión sobre la lengua se trabajan de forma transversal.

Indicación del bloque que se está trabajando.



Icono que remite a la página del Dossier de aprendizaje correspondiente.



El diccionario

El diccionario recoge la definición de las palabras, es decir, su significado. En el diccionario, las palabras se ordenan alfabéticamente.

Fíjate en esta definición de la palabra **banco** extraída de un diccionario:

Entrada
Es cada una de las palabras que se definen en un diccionario.

Las definiciones del diccionario nos detallan el género de las palabras, y indica palabras de género femenino o palabras de género masculino.

Banco
1.m Asiento largo y estrecho, con respaldo o sin él, donde pueden sentarse varias personas. Suele estar en la calle o los parques.
2.m Establecimiento en el que se presta o se cambia dinero y donde se guarda para que dé intereses.
3.m Conjunto de peces de la misma clase que van juntos en gran número.

Hay muchas palabras del diccionario, como **banco**, que tienen más de un significado. Cada uno de los significados de esa palabra se denomina **acepción**.

Funcionamiento de la lengua • UNO 1

Presentación gráfica de la información.

Funcionamiento de la lengua

Ortografía, léxico y gramática

Definición de conceptos importantes.

ORTOGRAFÍA

La sílaba
Lee en voz alta el nombre de estos objetos:

BI-CI-CLE-TA SOM-BRE-RO

CES-TA MAR

BOL

Los sonidos que pronunciamos en un solo golpe de voz forman una **sílaba**.

Las palabras pueden tener una sola sílaba o más de una.

Monosílabas Tienen una sílaba. bol, m

Polisílabas Tienen dos o más sílabas. ces-ta

La sílaba que suena más fuerte que las demás es la **sílaba tónica**. El resto de las sílabas que se pronuncian con menor intensidad son las **sílabas átonas**.

Las palabras que tienen una sola sílaba o más de una.

ZA-PA

GRAMÁTICA

Lenguaje oral y lenguaje escrito
Las personas nos comunicamos a través del lenguaje para hacer saber a los demás qué pensamos, qué queremos, cómo nos sentimos... El lenguaje puede ser **oral** o **escrito**.

¡Hola! Me llamo Pierre y vivo en Benín, África. ¡Sabéis cómo se llama la casa en la que vivo? Se llama palafito y es una vivienda construida sobre unos pilos de madera que se elevan en el fondo de una laguna. No tenemos agua corriente y conseguimos este recurso llenando garrafas de una fuente. Yo me divertí mucho cuando me fui a casa se eleva uno metro por encima de la laguna, por debajo pisan las bacas y puedo saludar a mis amigos desde la ventana.

El lenguaje oral es el que utilizamos cuando hablamos con otras personas.

Características del lenguaje oral

- Utilizamos los **sonidos** y los **gestos** para comunicarnos.
- Según el **tono de voz** que empleamos, transmitimos una determinada emoción: alegría, tristeza, enfado...
- Los mensajes que transmitimos son **espontáneos e inmediatos**.
- En la mayoría de las ocasiones, los papeles de **emisor** (la persona que habla) y **receptor** (la persona que escucha) suelen intercambiarse.

UNO 1 • Funcionamiento de la lengua

LÉXICO

El abecedario o alfabeto

El abecedario o alfabeto es el conjunto de letras que forman una lengua. El alfabeto de la lengua castellana está formado por 27 letras: 21 consonantes y 6 vocales.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
a	b	c	d	e	f	g	h	i
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
j	k	l	m	n	ñ	o	p	q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
r	s	t	u	v	w	x	y	z

El abecedario se utiliza para ordenar palabras y encontrarlas de forma más fácil y rápida. Por eso, es necesario aprenderse de memoria el alfabeto.

Para ordenar las palabras alfabéticamente, hay que fijarse en la primera letra de cada una de ellas y ordenarlas según las letras del abecedario.

BAÑO, CASA, HABITACIÓN, SALÓN, VIVIENDA

UNO 1 • Funcionamiento de la lengua



Actividades digitales para trabajar en el aula con la pizarra digital interactiva (PDI) y que están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.

TRABAJO LITERARIO

CAMPAÑA LITERARIA

Las editoriales -que son las empresas que publican los libros- llevan a cabo campañas publicitarias para promocionar sus novedades, igual que se hace con cualquier otro producto. Nuevos títulos de una colección o la publicación de la última novela de un prestigioso autor tienen que darse a conocer a los posibles lectores y lectoras.

En este tipo de campañas publicitarias interesa destacar los elementos básicos de la obra que se presenta:

- Autora o autor.
- Título y colección de la que forma parte, si es el caso.
- Ilustrador o ilustradora.
- Sinopsis (breve resumen del contenido o argumento del libro).
- Premios obtenidos, si corresponde.

Se diseñó una campaña publicitaria para promocionar el libro *El libro inventado* de la colección *El libro inventado*.

En este tipo de campañas publicitarias interesa destacar los elementos básicos de la obra que se presenta:

- Autora o autor.
- Título y colección de la que forma parte, si es el caso.
- Ilustrador o ilustradora.
- Sinopsis (breve resumen del contenido o argumento del libro).
- Premios obtenidos, si corresponde.

Seguimiento, repartíos el trabajo en función de la categoría que más os gusta leer. Si sois muchas personas en el mismo grupo, formad equipos diferentes.

2. Elegid el libro que queréis promocionar.

- Pensad en los libros que habéis estado leyendo últimamente y haced una lista de vuestros preferidos.
- Analizad las elecciones de cada uno de los miembros del grupo y elegid el que os apetezca más trabajar.
- Antes de atacar qué libro promocionareis, compartid vuestra propuesta con los otros grupos: de esa manera, evitaréis repetir el mismo libro.

UNO 1 • Funcionamiento de la lengua

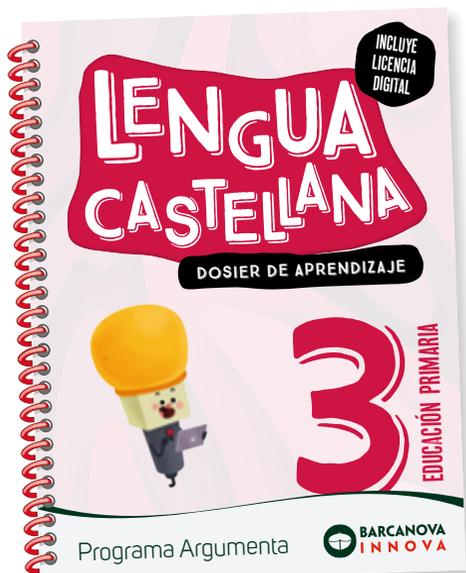
Trabajo cooperativo

Al final de cada trimestre se propone un trabajo cooperativo: una actividad grupal en la que el equipo debe resolver la propuesta que se le plantea.

Programa Argumenta

Dosier de aprendizaje

Estos son los apartados que contiene el Dosier de aprendizaje en cada una de las unidades.



Los contenidos están organizados por saberes.



Icono que remite a la página del volumen de Conocimientos correspondiente.



Proponemos actividades para poder evaluar por competencias.

1 ASÍ SON LAS COSAS

¿Sabes que hay casas hechas de hielo? ¿Y que existen los casas autóviles? Las páginas de esta unidad te permitirán viajar a diferentes lugares del mundo para conocer cómo son las casas donde viven las personas y los medios de transporte más curiosos.

COMPRESIÓN LECTORA

1. Observa las siguientes imágenes y rodea en cada una un elemento que no se corresponde con el contenido de la lectura:

a)  b) 

c)  d) 

Las locuciones necesarias para hacer la actividad están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.



COMUNICACIÓN ORAL

12. Escucha cómo describe Yoko diferentes objetos que hay en su casa, búscalos en las estancias correspondientes y rotéalos:

a)  b) 

c)  d) 

• Escribe el nombre de los dos objetos que no se nombran en las descripciones:

• Al describir los objetos, Yoko no menciona para qué sirven dos de ellos. Escribe el nombre de dichos objetos y explica su uso:



Este icono indicará las actividades en las que será necesario llevar a cabo alguna acción en la red: búsqueda de información, acceso a recursos, etc.

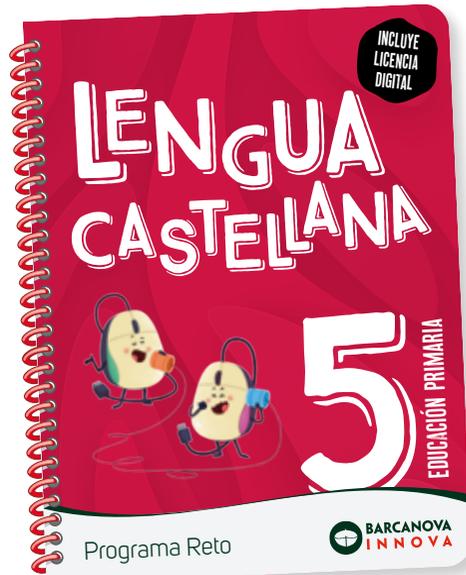
Programa Reto

El programa **RETO** compagina la parte teórica y las lecturas con la parte de actividades en un solo dossier muy práctico, para poder llevar a cabo las propuestas sobre el mismo cuaderno.

Indicación del saber que s'está trabajando.



ISBN 978-84-489-5653-0



ISBN 978-84-489-5663-9

Parte teórica y lecturas



Proponemos actividades para poder evaluar por competencias.

Actividades



Los programas **RETO** de 4.º y 6.º de Primaria serán **NOVEDAD** en el curso 23-24.

LA BICICLETA DE SELVA

Conoció a Selva hace muchos años. A pesar de su nombre o tal vez por él, Selva era negra y alegre, y tenía ojos de mar.

Selva era de algún país lejano. Un día Selva apareció con una bicicleta. Estaba oxidada, chirriaba el sillín y no tenía timbre. Nosotros teníamos bicicletas nuevas, con el metal deslustrado, sillines mullidos y timbres que sonaban como los ángeles. Pero la bicicleta de Selva era la mejor de todas. Tenía costido al manillar un sombrero de paja que hacía de cesta. Allí, Selva guardaba muchas cosas: su libro, sus recortes, calendarios, un lápiz. A Maricó así podía le conseguir una cesta de verdad que iba entancada al manillar con una cadena metálica. Él se paseaba muy orgulloso con su bicicleta y su cesta. Pero, la verdad, no era lo mismo.

Algunos niños se reían de la bicicleta de Selva. Y ella decía: —Pero mi bici es así porque tiene una historia.

VOCABULARIO
mullido: blando y esponjoso
calentado: Flauta con propiedades medicinales.

Una descripción es un texto, oral o escrito, que explica de forma detallada y ordenada cómo es un objeto, un animal, una persona, un paisaje...

Cuando se desea proporcionar información:

- ¿Qué es?: por
- Tema: que
- Color: claro
- Forma: cuadrado
- Propiedad: mullido
- Material: metal

7. Responde a las preguntas sobre la lectura. Marca con una cruz (X) la respuesta correcta:

- a) ¿Quién cuenta la historia de Selva?
- Selva.
 Una persona que no conocía a Selva.
 Alguien que no conocía a Selva, pero sabe su historia.
- b) ¿Cuándo transcurre la historia de Selva?
- Hace mucho tiempo.
 Hace muy poco tiempo.
 Ocurre en el mismo momento en que se cuenta la historia.
- c) ¿Dónde transcurre la historia narrada en el texto?
- En el país de origen de Selva.
 En un país distinto al de origen de Selva.
 No lo podemos saber según lo que dice el texto.

8. Escribe cómo era cada elemento de la bicicleta de Selva y cómo eran estos elementos en las bicicletas de sus amigos:

	La bicicleta de Selva	Las bicicletas de los amigos de Selva
Estructura de metal		
Sillín		
Timbre		
Cesta		

• Di con qué sentido se relaciona cada palabra o expresión que has escrito: el oído, el tacto o la vista.

ORTOGRAFÍA

La sílaba

Lee en voz alta el nombre de estos objetos:



BICICLETA

SOMBRERO

CESTA

BOL

MAR

14. Escribe cada palabra en la casilla sombreada.

VESTIBULO - M

TA

TI

15. Divide las palabras en sílabas.

motor →

ventana →

mesa →

Las palabras que se pronuncian en un solo golpe de voz forman una sílaba.

Las palabras pueden tener una sola sílaba o más de una.

Monosílabas Tienen una sílaba. bol, mar

Polisílabas Tienen dos o más sílabas. cesta, sombrero

16. Escribe el nombre de los objetos que ves en la imagen.

LÉXICO

El abecedario o alfabeto

El abecedario o alfabeto es el conjunto de letras ordenadas de una lengua. El alfabeto de la lengua castellana está formado por 27 letras: 22 son consonantes y 5 son vocales.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Para ordenar las palabras alfabéticamente, hay que fijarse en la primera letra de cada una de ellas y ordenarlas según las letras del abecedario.

baño, casa, habitación, salón, vivienda

Si empezamos por la misma letra, nos fijaremos en la segunda, y así sucesivamente.

maceta, manillar, mesa, miel, moderno

17. Ordena alfabéticamente estos elementos de la casa de Yoko:

- FUJÓN TATAMI DORMITORIO DUCHA PASILLO
- TECHO MUERTE COCINA SALÓN VÁTER COLCHÓN

La parte funcional de la lengua (ORT ortografía, LÉX léxico y GRAM gramática) se trabaja en bloques diferenciados

GRAMÁTICA

Lenguaje oral y lenguaje escrito

A través del lenguaje hacemos saber a los demás qué pensamos, qué queremos, cómo nos sentimos...

El lenguaje oral es el que utilizamos cuando hablamos con otras personas.

Características del lenguaje oral

• Utilizamos un lenguaje más espontáneo y gestos.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más concretas y frases más sencillas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

• Usamos palabras más sencillas y frases más cortas.

REFLEXIÓN Y APRENDIZAJE

1. Escribe dos situaciones en las que creas que es necesario y útil saber describir objetos de forma precisa:

2. ¿Cuál de las descripciones de la unidad te ha gustado más?

¿Cuál de los elementos descritos en la unidad te ha resultado más curioso? ¿Por qué?

3. Si las palabras no estuviesen ordenadas alfabéticamente en el diccionario, ¿de qué otra forma crees que se podrían organizar?

4. Imagina estas situaciones y completa la tabla según se utilice el lenguaje oral o escrito:

	Lenguaje oral	Lenguaje escrito
Presentas tu vehículo ante los medios de comunicación en una rueda de prensa.		
Un periódico publica la noticia del lanzamiento de tu vehículo al mercado.		
Mandas invitaciones a tus amigos para que acudan a la presentación de tu vehículo.		
Acudes a una entrevista de radio para hablar de tu vehículo.		
Las noticias de la televisión hablan de tu vehículo.		

Reflexión y aprendo

Al final de cada unidad, con actividades de metacognición para reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.



Las locuciones necesarias para hacer las actividades señaladas con este icono están disponibles en el *espai personal* de la web www.barcanova.cat.

Actividades digitales para trabajar en el aula con la pizarra digital interactiva (PDI) y que están disponibles en el espacio personal de la web www.barcanova.cat.



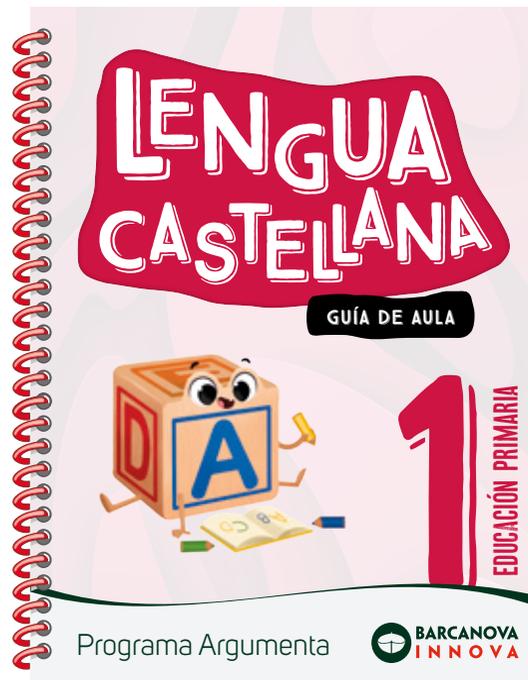
Material
para el profesorado

Guía de aula

La guía de aula, herramienta muy útil y práctica, se presenta de manera muy clara y ordenada para poder encontrar, en todo momento, los recursos necesarios.

Ofrece todo tipo de material para que cada docente pueda adaptar la propuesta a su realidad en función de su grupo y de su alumnado.

*Es un instrumento facilitador
de la organización
y la planificación del día
a día en el aula.*



Cada programa, **ARGUMENTA** y **RETO**, tiene su propia guía de aula con todos estos recursos:

- Presentación de la unidad
- Programación
- Solucionario
- Reproducción de las páginas del libro del alumnado
- Actividades complementarias
- Instrumentos de evaluación: rúbricas, dianas, AvaluApp, etc.

 Parlemededucació

Entra en parlemededucacio.cat
para ver los materiales.





Y muchos más recursos didácticos
en nuestra web:

www.barcanova.cat

- Guía de aula en formato PDF
- Programación de todas las unidades
- Temporización orientativa
- Pruebas de evaluación
- Rúbricas
- Libro del alumnado proyectable
- Actividades de refuerzo y ampliación
(con el solucionario correspondiente)





AvaluApp

Barcanova ha creado una **herramienta de evaluación** muy visual, intuitiva y fácil de gestionar.

Evaluación de las competencias que se trabajan en los programas INNOVA

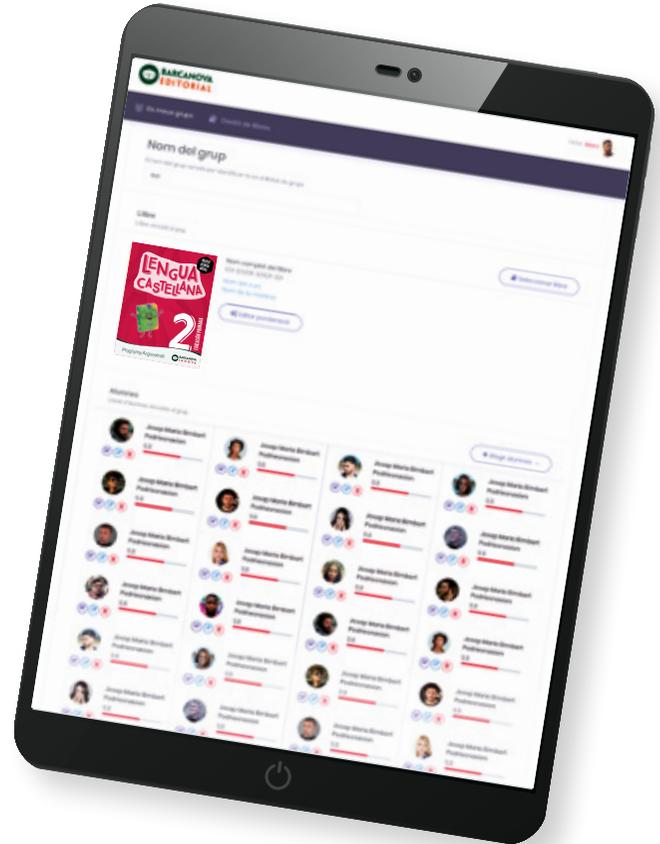
Las actividades competenciales de los programas Innova de Barcanova están ponderadas y clasificadas en el AvaluApp, de manera que, en el momento de introducir la cualificación, automáticamente extrae el resultado.

Además, permite **incluir** otras **actividades** o **cambiar la valoración** propuesta.

Una aplicación pensada y desarrollada para acompañar y orientar al alumnado en su proceso de aprendizaje



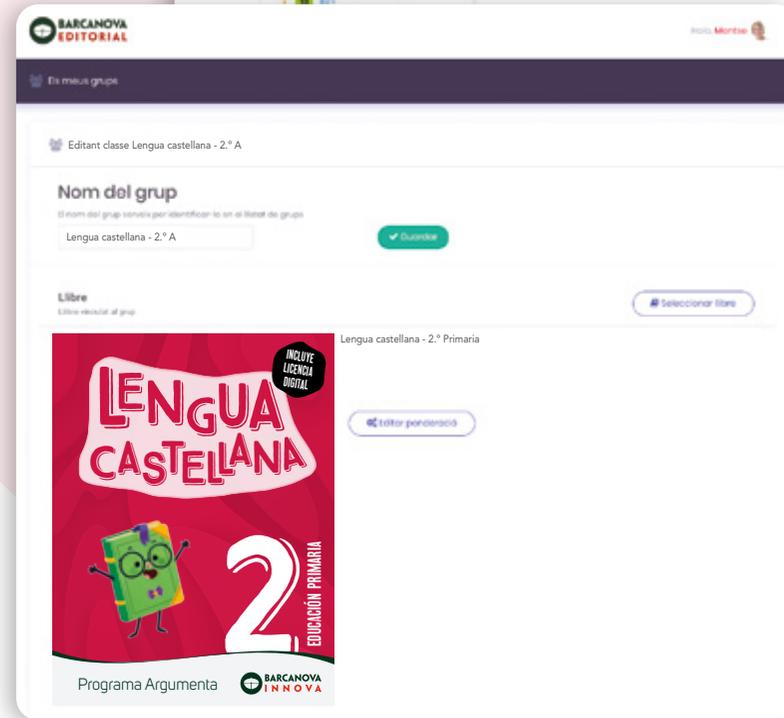
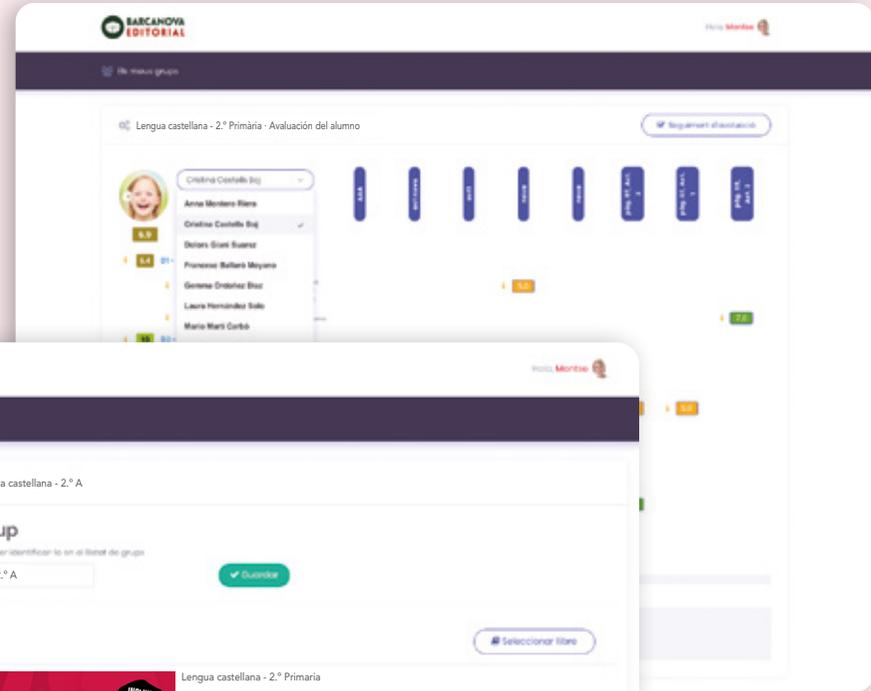
Accede al tutorial





Con AvaluApp podrás:

- Evaluar a partir de las **competencias**.
- Llevar a cabo una **evaluación formativa** y **formadora**.
- Hacer un **seguimiento individualizado** del alumnado.
- **Descargar** un documento Excel con todos los datos.



Material de aula

Con los programas de Lengua castellana de Primaria **ARGUMENTA** y **RETO** tendrás **materiales de aula** complementarios para fomentar el aprendizaje por medio del juego (*gamificación*) y de las actividades en grupo.

Cada curso dispone de una carpeta con sus materiales: abecedario, letras sueltas para formar palabras, dómimo, *bits* de palabras...



Las imágenes son orientativas. Los materiales pueden sufrir algunos cambios.



Ventajas de los materiales de aula:

- Fomentar el **aprendizaje** a partir del juego.
- Permiten establecer **conexiones** entre los conocimientos adquiridos y los nuevos conceptos.
- Estimulan la **verbalización** y la **argumentación**.
- **Respetan la diversidad** y permiten gestionar los diferentes **ritmos de trabajo**.
- Facilitan la transferencia de los aprendizajes y, por lo tanto, hacen al alumnado más **competente**.
- Estimulan la **interacción** entre los miembros del grupo.





Proyecto digital



el proyecto digital más completo

Enfocado al trabajo **competencial**, contiene recursos muy diversos, ricos y significativos como:

- Actividades interactivas
- Gamificación
- Metacognición

Un modelo adaptable y versátil

Aplicable a diferentes enfoques y necesidades. Tanto si prefieres completar el trabajo del material en papel como si quieres trabajar únicamente en digital.

Interactividad total

- Videos
- Animaciones
- Simuladores
- Mapas conceptuales



Todos los **recursos** adicionales disponibles los encontrarás en la página web de **BARCANOVA**:

www.barcanova.cat

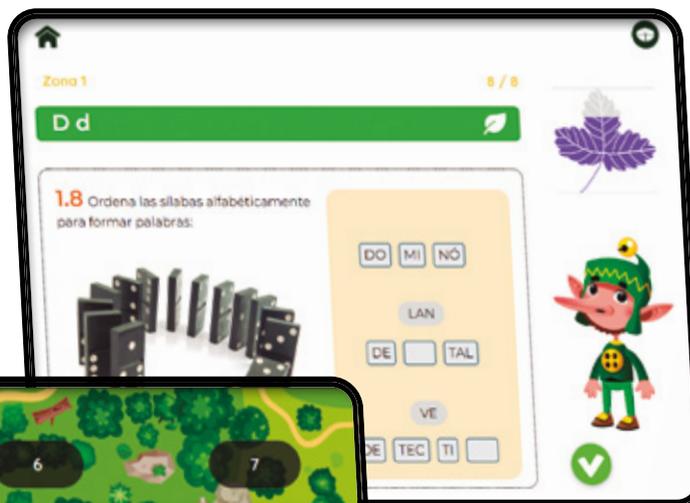
Trazabilidad integral

Podrás visualizar las calificaciones de las actividades y podrás acceder a las respuestas completas que han dado tus alumnas y alumnos.

Facilita la inclusión y la personalización del aprendizaje

La atomización de los contenidos te permite asignar diferentes tareas a tu alumnado en función de sus necesidades.





Compatible con los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) y las plataformas educativas (LMS) más utilizadas en los centros educativos, gracias a la utilización de los estándares tecnológicos: HTML, Marsupial, LTI y SCORM.



Parlemdeducació
Entra en parlemdeducacio.cat
para ver los materiales.





MULTISOPORTE. Se adapta y se visualiza en cualquier dispositivo (ordenador, tableta, *smartphone*...).



Los cambios realizados por el usuario serán **SINCRONIZADOS** automáticamente al conectar cualquiera de los dispositivos con los que se trabaje.



UNIVERSAL. Es compatible tecnológicamente con todos los sistemas operativos.



DESCARGABLE. Permite trabajar sin conexión a internet y se puede descargar en más de un dispositivo.



ESPAI PERSONAL. Regístrate en nuestra web y podrás visualizar tus libros *on line* y descargar tus recursos personalizados.



SENCILLO E INTUITIVO. Diseño del entorno accesible adaptado a cada etapa educativa para facilitar la navegación al alumnado y al profesorado.



Detrás de este proyecto tienes el soporte de profesionales que atenderán cualquier necesidad.

La **instalación** resulta muy sencilla, pero te asesoraremos personalmente en los primeros pasos si así lo necesitas.

El **equipo de atención al profesorado** estará siempre a tu lado para dar respuesta a las consultas técnicas o de aplicación pedagógica que nos plantees.

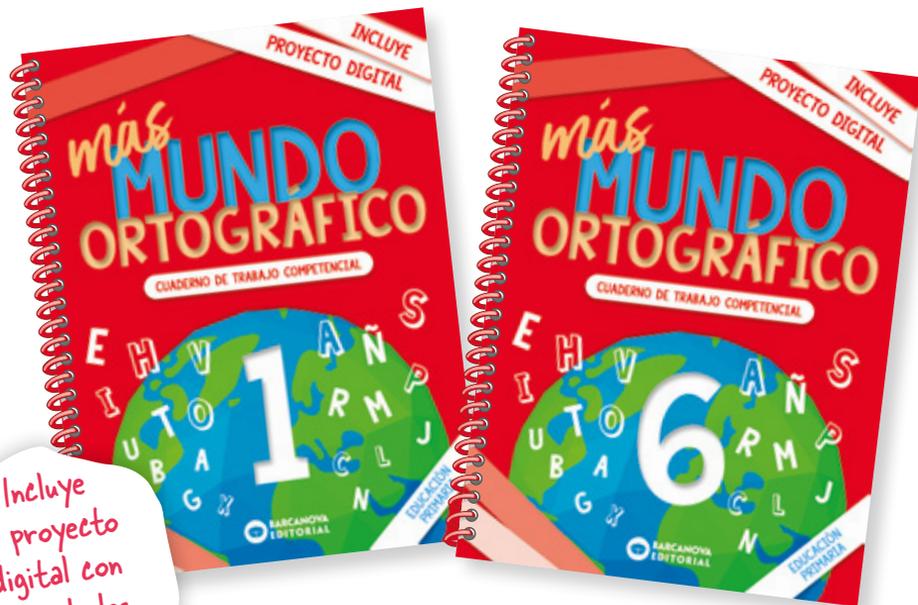
Y si tu centro no dispone de un **entorno virtual de aprendizaje (EVA)** te facilitaremos una solución y te asesoraremos sobre su instalación y funcionamiento.



Recursos

Cuadernos Más MUNDO ORTOGRÁFICO

Un cuaderno por curso para repasar y consolidar la competencia ortográfica.



Incluye el proyecto digital con actividades en html.

1.º ISBN 978-84-489-5737-7
2.º ISBN 978-84-489-5738-4
3.º ISBN 978-84-489-5739-1

4.º ISBN 978-84-489-5740-7
5.º ISBN 978-84-489-5741-4
6.º ISBN 978-84-489-5742-1

Cuadernos PRACTICA con Barcanova

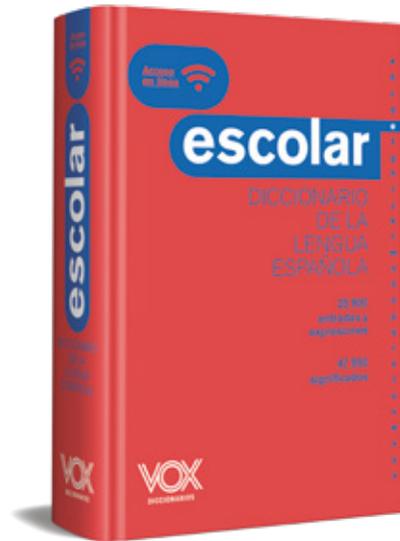
24 cuadernos para reforzar las competencias y practicar y reforzar los contenidos de ortografía de Lengua castellana. Cuadernos llenos de actividades prácticas y divertidas con pequeñas explicaciones eóricas. Incluye el solucionario (extraíble).

4,25 €



➤➤ Podéis consultarlos en la web.barcanova.cat

Diccionario escolar



ISBN: 978-84-9974-282-3

El diccionario que cubre las necesidades de toda la etapa escolar, en una nueva edición actualizada y ampliada.

24.900 palabras y expresiones
47.600 significados
24.500 ejemplos de uso

Literatura infantil y juvenil



Encuentra las lecturas más divertidas y motivadoras para todos los cursos de Primaria en la página web anayainfantilyjuvenil.com.

Encontrarás narrativa, poesía, teatro...

¡Y mucho más!

➤ Podéis consultarlos en la web.anayainfantilyjuvenil.com



LENGUA CASTELLANA



Elige tu opción !!!

Respetamos y transformamos nuestro entorno

Canviem
AMB TU

BARCANOVA
EDITORIAL

Parlem d'educació

Entra en parlemdeducacio.cat
para ver los materiales.



**BARCANOVA
EDITORIAL**

www.barcanova.cat

Llámanos!

934 955 399



PAPEL DE FIBRAS
CERTIFICADAS



8 421728 555344

9242471